

## 04. Tipos de plano

El plano es la unidad básica de la narración. La duración de los planos va en función de la información que nos den, de la claridad de la información implícita, del grado de conocimiento del tema por parte del espectador, del significado que se le quiera dar, del dramatismo, de la acción que se desarrolla. Entendiendo el plano como valor de encuadre, se puede definir como grado de acercamiento de la cámara a la realidad. Cuando hablamos de plano nos referimos a la posición y situación de los objetos encuadrados en la pantalla. Al hablar de tipología de planos siempre se refieren al ser humano [en función de la escala humana]. En general se habla de:

PLANOS DESCRIPTIVOS: planos lejanos, tomados con angulares (óptica de distancia focal corta).

PLANOS EXPRESIVOS O DRAMÁTICOS: planos cercanos, tomados con ópticas de distancia focal larga.

### La regla de los 3/3

Para componer un plano debemos combinar y disponer dentro de un espacio los recursos gráficos disponibles de forma que se obtenga en el espectador la sensación y respuestas que se pretenden. Al componer un plano se debe evitar la disposición simétrica y tener en cuenta la regla de los dos tercios. Es conveniente imaginar que el cuadro está dividido en tres secciones regulares, tanto a lo alto como a lo ancho. Los sujetos principales se deben situar en la intersección de las líneas que teóricamente lo dividen vertical y horizontalmente. De tal forma que el centro de la pantalla siempre es el punto de menor atención.

### 4.1. Planos basados en la figura humana

GRAN PLANO GENERAL, también llamado PLANO PANORÁMICO.

El GPG muestra un gran paisaje, escenario o multitud. La naturaleza, el entorno es más importante que la persona. Normalmente se usan para demostrar la potencia del entorno frente a la persona. Es un plano descriptivo que puede adquirir valor dramático cuando impera la potencia del entorno y se empequeñece a la persona, mostrando valores como por ejemplo la soledad. La expresión máxima del GPG es el PLANO GENERAL que se usan en las retransmisiones de fútbol, para mostrar el campo desde arriba. Un PG viene a ser una vista aérea.

PLANO GENERAL que muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona. La figura humana ocupa entre una tercera y cuarta parte del encuadre total.

PLANO CONJUNTO que agrupa a un pequeño grupo de personas o ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de las personas. La persona queda encajada, pero con suficiente margen de movimiento. Normalmente tendremos valores descriptivos o narrativos.

PLANO ENTERO. El personaje queda encajado en pantalla de cabeza a pies. Se diferencia del PC en que en el PE sólo hay una persona y en el otro varias. En este tipo de plano nos interesa sobre todo la acción. Tiene un valor narrativo, pero empieza a potenciarse el valor dramático.

PLANO  $\frac{3}{4}$  O PLANO AMERICANO que corta las figuras por las rodillas. Surge del Western para mostrar las pistoleras y las pistolas están situadas bajo la cintura. Muestra la acción de los brazos y manos. Tiene un valor narrativo y dramático.

PLANOS MEDIOS (PLANO MEDIO LARGO Y MEDIO CORTO). Cortan por la cintura al personaje. Permiten identificarse con el sujeto. Interesa la reacción del personaje, su expresividad, su acción. Tiene valor dramático pero conserva cierto valor narrativo.

Plano medio largo: un poco más abajo de la cintura, pero sin llegar a las rodillas.

Plano medio corto: entre pecho y cintura.

PRIMER PLANO. Presenta el rostro de la persona y a veces los hombros. Se destaca la expresión de la cara que refleja el estado anímico de la persona. Se obvian otros elementos secundarios. No tiene valor narrativo o descriptivo. Este plano se muestra para explorar el interior de la persona. Tiene un valor dramático, expresivo y psicológico.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO. Muestra una parte del rostro. Es una acentuación del primer plano. Mayor valor dramático o expresivo. Produce un shock al espectador.

PLANO DETALLE. Muestra una parte del cuerpo. Se denomina PLANO RECURSO al primer plano de algo, como por ejemplo la gesticulación de las manos durante una entrevista.

PLANO PICADO

PLANO CONTRAPICADO

### La fragmentación del espacio escénico

En los inicios del cine tan sólo era admisible el plano general. Es cierto que pintores como Degas empezaron a utilizar en su obra encuadres que cercenaban las figuras inspirados en fotografías con errores en el encuadre.

La introducción de los primeros planos en las primeras películas se hizo de forma muy paulatina. El primer plano en "The Great Train Robbery" se incluye al final de la película para no asustar a los espectadores. En "As Seen Through a Telescope" de 1903 se usa un telescopio para explicar como un dependiente toca el tobillo de una señorita en una zapatería.<sup>1</sup>

La verdadera incorporación del primer plano al lenguaje audiovisual llegaría con David Wark Griffith en 1908 con "For Love of Gold"; sin embargo fue consciente del desconcierto que provocaba entre los espectadores y utilizaba trucos como oscurecer la parte inferior de la pantalla hasta que hizo uso pleno de estos recursos en "The Birth of a Nation" [1915] e "Intolerance" [1916].

### La escena planificada

Incluso una obra de teatro transmitida por televisión necesita la planificación de escenas. Se utilizan varias cámaras a la vez y el realizador decide cuál de ellas proporciona la imagen en el momento requerido. El montaje se realiza en directo y obliga a decidir sobre el emplazamiento de la cámara, el ángulo de la toma y el tipo de plano. Se denomina "planificación" a la previsión que se realiza a partir de un guión para transmitir algo en directo.

Un plano debe permanecer en pantalla el tiempo necesario para que el espectador relacione y entienda sus componentes. Ello puede suponer que un plano general necesite más tiempo que uno de detalle. Los factores que determinan la duración del plano serían los siguientes:

- a. Tamaño de la imagen.
- b. Complejidad de su contenido.
- c. Complejidad del movimiento o existencia de zoom.
- d. Planos anteriores o posteriores.
- e. Diálogos.

El tiempo necesario para ejecutar la acción condiciona la duración del plano.

### 4.2. El movimiento

La evolución en el movimiento de la cámara es fundamental en la evolución del lenguaje audiovisual. La liberación de la cámara permitió acabar con la inmovilidad de los planos generales de inspiración teatral. A. Promio, un operador de los hermanos Lumière, es tenido por el inventor del travelling al registrar el carnaval de Venecia hacia 1896 desde una góndola.

Los movimientos pueden ser descriptivos y expresivos.

- a. entre los movimientos descriptivos están el seguimiento de un personaje o de un objeto que se mueve, la ilusión de movimiento a un sujeto estático y la descripción de un espacio.
- b. entre los movimientos expresivos está la relación espacial entre dos elementos de la acción, la expresión del punto de vista subjetivo o la tensión anímica de un personaje.

### La toma

Comprende la toma todo lo que la cámara recoge en continuidad. Al principio las tomas eran con una cámara situada en un punto fijo.<sup>2</sup> Con el movimiento de la cámara la toma ya no se limita a un plano de encuadre porque éste varía durante el proceso de la filmación.

**Toma fija.** La posición de la cámara es invariable y el encuadre sólo puede modificarse porque los sujetos cambien de posición.

**Toma panorámica.** Es una rotación de la cámara sobre su eje hasta 360°. Esta rotación puede ser horizontal, vertical u oblicua. A la panorámica vertical se la denomina basculamiento y guarda relación con la exploración vertical del ojo. Una toma panorámica puede seguir a un sujeto en movimiento. En general esta toma ha de hacerse a velocidad lenta, desde un encuadre fijo a otro fijo que no exceda de los 150° en sentido izquierda derecha. En ocasiones la panorámica puede sustituirse por una sucesión de planos fijos sino quiere darse la impresión de que el ojo está explorando el espacio.

**Barrido** es una panorámica excesivamente rápida que impide ver las imágenes que recoge.

**Travelling** es un movimiento de cámara en el espacio tridimensional horizontal y verticalmente respecto al eje sobre el que se apoya. En el travelling puede cambiar la distancia focal del objetivo. Es "paralelo" cuando sigue la trayectoria de un sujeto y "aproximativo" cuando se acerca a él. Si bien travelling es la acción de realizar la toma por una cámara en movimiento, este término ha terminado por asociarse a un sistema de carriles sobre el que se monta la cámara. Existen también grúas con brazos articulables más versátiles. Dolly es una grúa de este tipo de pequeño tamaño. Estos dispositivos sirven para la realización de plano secuencias de gran complejidad como el inicio de "Sed de Mal" de Orson Welles.

1. "As Seen Through a Telescope" de George Albert Smith, en <http://www.youtube.com/watch?v=kqsk0ig2leA>

2. Fue Murnau en "Der Letzte Mann" [1924] quien introdujo el punto de vista subjetivo al colocar la cámara en la cintura del personaje.

**Zoom** o travelling óptico. Acerca el sujeto mediante un cambio en la distancia focal pero manteniendo fija la cámara. El zoom debe producirse a velocidad constante, sin saltos, para alcanzar un nuevo encuadre que sea significativo. Esta acción implica necesariamente una pérdida de la profundidad de campo, al acercarse al sujeto desenfoca el fondo. El zoom no modifica la composición porque no cambia la posición de la cámara, al contrario que el travelling.

Las tomas recogen más tiempo del que finalmente se utiliza. De hecho, al grabar una acción este registro se inicia antes de que el sujeto actúe y termina después de que haya concluido.

Ritmo de la toma. Griffith fue el primero en utilizar el valor expresivo de este aspecto. Sus "salvamentos en el último minuto" utilizaban tomas muy breves con abundancia de primeros planos.

#### 4.3. La composición

Gracias a la composición el creador ordena los componentes del encuadre para hacer más "legible" la comprensión de lo mostrado. Sirve para potenciar lo significativo y relegar el resto a una posición secundaria, busca la claridad y huye de la ambigüedad.

Sin embargo, en algún caso, la composición es un fin en sí mismo y vive al margen de su contenido como sucede en algunos planteamientos esteticistas .

Se denomina composición a la organización de todos los elementos visuales dentro del encuadre para obtener imágenes con sentido encaminadas a un objetivo expresivo o comunicativo. El fin, por tanto, puede ser informativo o estético. Estos elementos visuales tienen las características que son habituales en la imagen fija: tamaño, color, forma y textura pero viven en un sistema de relaciones más complejo debido al movimiento. En palabras de Truffaut, el director de fotografía "limpia" la imagen, separando la figura del fondo para evitar toda confusión que perjudique los intereses narrativos del audiovisual.

El contraste y la armonía tienen aquí un sentido similar al que poseen en la imagen fija. Las ideas de equilibrio dinámico y equilibrio estático se fundan en los mismos principios; la asimetría, el contraste, la variedad de formas favorecen las composiciones dinámicas pero pueden perjudicar la posición de los "centros de interés" o reforzarlos creando líneas de interés que lleven al sujeto.

La finalidad de la composición es diversa:

1. Tiene una finalidad informativa. Ha de contribuir a comprender el tamaño de los sujetos y sus relaciones espaciales, el entorno y la profundidad de la escena. La jerarquía entre los sujetos y su importancia relativa en la narración.
2. Tiene una finalidad expresiva. Ha de servir para la comprensión del significado y orientar la interpretación dramática de los acontecimientos.
3. Confiere un ritmo interno al encuadre y contribuye al ritmo externo en la edición. La composición debe facilitar la transición entre los distintos planos.
4. Mantiene la continuidad y la coherencia en la recreación geográfica de las situaciones.

En "The Night of the Hunter" [la noche del cazador] la composición es utilizada como el principal recurso expresivo. La persecución de los niños [55.03] y la aparición del predicador. Refugio en el establo [1.01.20 a 1.04.00]

La percepción de la composición audiovisual, al igual que la de la imagen fija, está sujeta a la ley de la gravedad y al sentido de la lectura. Las formas tienden a verse agrupadas en un esquema global o "estructura inducida". El peso de las formas está determinado por su tamaño, color, ubicación, profundidad espacial, aislamiento o cercanía a otros motivos, dirección y movimiento. Pero también por el interés del contenido. Cuanto más alejado esté el sujeto del centro adquiere mayor peso, especialmente en el lado derecho o arriba. Las formas regulares parecen mostrar un peso mayor. El espacio a donde camina o mira el sujeto adquiere peso visual.

Componer implica seleccionar los motivos en tamaño y cantidad para que destaque lo principal al dirigir la mirada al centro de interés.

Una forma de composición tradicional se apoya en la idea del rectángulo áureo, la divina proporción de Luca Pacioli que se deriva en variantes compositivas basadas de la división del soporte en tercios y componer apoyando en la estructura generada por ese principio. En la narración audiovisual existen más limitaciones que en la imagen plana para ordenar compositivamente el encuadre. Podría distinguirse, con este criterio, entre dos tipos de composición:

1. "Composición por diseño" en la que el creador tiene total capacidad para disponer los elementos como sucede en los dibujos animados.
2. "Composición por disposición" en la que el creador debe disponer los elementos en el escenario mediante la puesta en escena ["La soga" de Alfred Hitchcock, rodada sin cortes, en una sola toma] eligiendo la posición de los actores o la iluminación.
3. "Composición por selección" en la que el autor decide el punto de vista y el encuadre. En el periodismo no es posible otra forma de composición.
4. "Composición por combinación o articulación", condicionada por la movilidad.

La figura debe disponer de "aire" a su alrededor para que genere movimiento.

La figura ha de separarse del fondo mediante la diferencia tonal [de claro a oscuro], cromático [colores saturados a menos saturados], ornamental [detalle a borroso].

Un problema compositivo tiene que ver con las imágenes en movimiento, la composición de una imagen depende de las que preceden y las que siguen entre las que se establecen relaciones de continuidad.