

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN DEL PLANO AUDIOVISUAL

Es importante establecer que el presente texto abordará la composición del plano desde un criterio amplio, tomando y analizando diversos aspectos que hacen a la construcción técnica-semiótica de la imagen en los dispositivos audiovisuales. Podríamos establecer que cada selección del equipo técnico implica un posicionamiento ante la realidad, en ese segmento que determina un fragmento entran en juego diversos aspectos técnicos que construyen un mundo. En esa selección se debe considerar cómo es posible aumentar la expresividad del discurso audiovisual. Podríamos decir que desde nuestra concepción, toda técnica por fuera del universo simbólico, es un sinsentido si no se consideran herramientas de la expresión discursiva.

Llamamos plano a la mínima unidad que compone el lenguaje audiovisual, es a partir de él que construimos cualquier producto audiovisual. Puede definirse como aquel segmento espacio/temporal básico en torno al cual fluye el discurso.. Éste es utilizado a su vez con dos acepciones diferentes, aunque claramente emparentadas. Por un lado, se llama plano a ese fragmento de realidad elegida, es decir, encuadrada Y por otro, es la porción de realidad captada mediante un dispositivo audiovisual desde el momento en que se aprieta el botón de rec de la cámara hasta que se pausa. También y para diferenciarlo del tamaño de plano se lo suele llamar “toma” durante el momento de rodaje e inclusive durante la posproducción.

Cuando pensamos en un plano tenemos que entender que es la superficie sobre la cual se llevará a cabo la acción de nuestro relato. En este espacio se pondrán en juego todos los elementos que lo componen tomando decisiones acerca de qué mostrar en el cuadro y cómo. Cuando nos referimos al qué mostrar, hablamos de los elementos *configurados*. Aquellos que tienen existencia física, material y visualizable en el plano, como actores, objetos de utilería, decorados, vestuario, maquillaje. Mientras que el cómo se mostrará, estará determinado por los elementos *configurantes*, es decir aquellos relacionados al campo visual (campo in/off, tamaño de plano, tipos de lente, angulaciones, reglas de composición del encuadre) duración del plano, movimiento y sonido.

En estas páginas nos abocaremos a la descripción y análisis de sólo algunos elementos configurantes del encuadre, específicamente a los referidos al campo visual y el movimiento.

- EL CAMPO VISUAL Y EL ESPACIO OFF

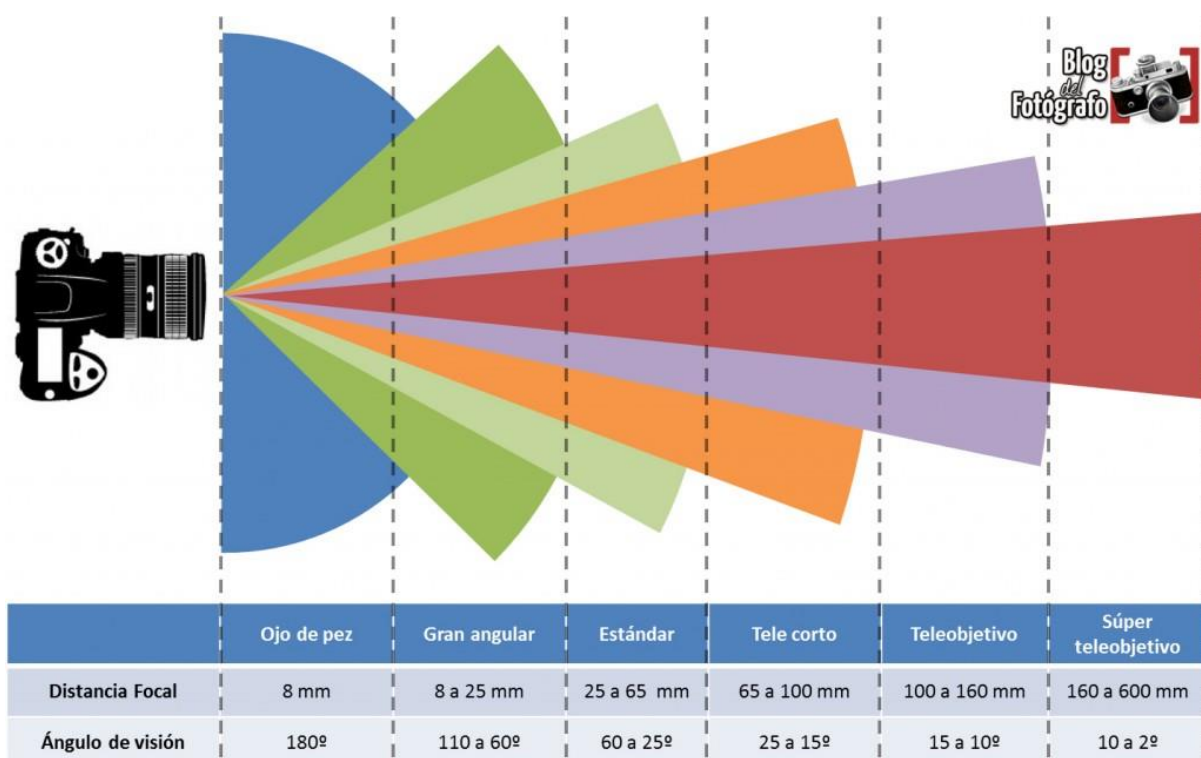
En el encuadre de cine, al margen de lo que se ve hay un fuera de campo (el espacio off), que se prolonga hacia ambos lados del cuadro, hacia arriba o abajo hacia adelante o atrás. Entre el campo visible y lo que está fuera de campo se establecen múltiples relaciones: el visible es el campo real, concreto, observable por el espectador; el fuera de cuadro es un campo virtual, imaginario, pero que alimenta de sentidos al primero, con la entrada y salida de personajes, o con la mirada de estos hacia fuera de campo, o los ruidos que se oyen provenientes de afuera del encuadre. Es ese espacio al que no podemos acceder si no es por la intencionalidad que genera el realizador y los objetos/ sujetos que se encuentran interactuando en la porción visible que compone el plano.

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

● LENTES /OBJETIVOS

Las lentes de las cámaras también denominadas objetivos, tienen la capacidad de captar los rayos luminosos provenientes del encuadre para concentrarlos sobre el mosaico fotosensible del tubo de imagen.

La distancia focal de un lente es la distancia entre el centro óptico del lente y el foco situado en el infinito. Esto determinará el ángulo de visión sobre el cual se ubicaran los rangos de las lentes entre las angulares se encuentran: ojo de pez, gran angular y angular. El lente normal y los teleobjetivos.



Los objetivos pueden ser fijos con una única distancia focal, o sea un único ángulo de cobertura o puede tener una distancia focal *variable*, tal es el caso del zoom. Esta lente tiene la particularidad de comprender un rango importante de distancia focal, que permitirá tener en un lente un gran angular, normal y teleobjetivo.

-Angulares

El gran angular, tal como su nombre indica, hace referencia al **gran ángulo de visión que dan**. Estos objetivos gran angular son los que están comprendidos entre los **18mm y los 35mm**. Por lo tanto, son aquellos que más ángulo de visión nos proporcionan y que están comprendidos entre los 63° y los 120°. Aunque existen objetivos que dan más de los 120°, de hecho llegan a los 180°. A estos últimos se los conoce como ojo de pez.

Este Lente por su cobertura permite trabajar en espacios reducidos, por aumentar la perspectiva, produce la sensación de que los objetos están más distantes de lo que realmente están. Esta amplitud en el ángulo genera que se de una importante profundidad de campo.

Entre otras características técnicas del Gran Angular a tener en cuenta para una consciente construcción semiótica, se encuentran las distorsiones en los primeros planos (véase la imagen expuesta más adelante para ejemplificar el primerísimo primer plano del film “El

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

Silencio de los inocentes”); como así también, crea ciertas distorsiones geométricas, particularmente exageradas en los extremos del encuadre. (Ejemplo programa de Marruecos de MDQ link: <https://www.youtube.com/watch?v=Db6LhavCnBA>).

El lente gran angular es la lente con la que se encuentran provistas, la mayoría de las cámaras de los teléfonos celulares.

-Teleobjetivo

Los teleobjetivos nos acercan al sujeto, animal u objeto enfocado y nos cierran el campo visual.

Los teleobjetivos se suelen dividir en **teleobjetivos cortos y largos** ya que las características propias de teleobjetivo se llevan al extremo al usar los teleobjetivos largos y no podemos tratar de la misma manera un teleobjetivo de 100mm que uno de 500mm.

Los teleobjetivos cortos no te ayudarán a pasar desapercibido pero sí te permitirán una cierta distancia de seguridad frente a animales (o personas) a los que no quieras acercarte demasiado.

El Teleobjetivo tiene la característica de producir un efecto de magnificación que permite la toma de imágenes muy alejadas de la cámara, producto de su larga distancia focal.

Produce la sensación de compresión de la profundidad de campo, o aplanamiento de la perspectiva producto de la escasa profundidad de campo.

Su estrecho ángulo de cobertura obliga a sujetar firmemente la cámara. Muy inestable al movimiento de cámara. Es conveniente utilizarlos siempre con trípode. (véase la imagen expuesta más adelante para ejemplificar el Plano Pecho de la película “Kill Bill”)

Relación Objetivo - Diafragma

Los objetivos tienen un sistema, que regula el paso de los rayos luminosos a través de las lentes: EL DIAFRAGMA/ IRIS que consiste en una serie de delgadas láminas de metal montadas en anillo alrededor del objetivo. Por medio del diafragma/iris se obtienen dos efectos simultáneos y relacionados: se varía la cantidad de luz que incide sobre el mosaico fotosensible; y esta regulación en el ingreso de luz afecta la profundidad de campo de la escena.

Profundidad de Campo

Cuando encuadramos y enfocamos el objetivo sobre un determinado objeto existirá, siempre, por delante y por detrás del motivo una zona en que la nitidez es aceptable y que se degrada progresivamente. Toda esta zona nítida es la profundidad de campo. Para un mismo objetivo la profundidad de campo será mayor cuanto más cerrado esté el orificio del diafragma. (distancia focal=F)

-F +P.C

+F -P.C

Distancia hiperfocal un punto en el que la Profundidad de Campo es ilimitada, infinita.

- ESCALA DE PLANOS, CONSTRUYENDO EL ENCUADRE

Es en esta estructura sobre la cual se articulan y cobran sentidos los distintos planos. La escala de planos pese a ser una convención, permite considerar algunas variaciones en los

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

planos. Cabe destacar que se establece siempre en función de la figura humano, pues esta nos referencia en tanto el contexto; proporcionándonos las características dimensionales y espaciales de los objetos y contextos. Lo que interesa en la determinación del plano es la distancia a la que se pueden disponer los componentes que intervienen en el campo visual para la percepción del observador.

Pueden agruparse en general en tres grupos de planos: los planos cortos, los medios y los largos. A su vez, en los mismos se aglutina un conjunto de planos que se detallaran a continuación.

Planos Cortos:

-*Plano detalle (P.D.)* : cubre una pequeña superficie; de un sujeto como puede ser un ojo , boca , etc. o de un objeto. Semióticamente agranda hasta límites enormes segmentos de espacios que adquieren un sobredimensionamiento visual. Por ejemplo el plano detalle de los lentes de Morfeo en Matrix o de la Mosca en Breaking Bad o la toma de estos edificios.

(1)



(2)



(3)

-*Primerísimo Primer Plano(P.P.P.)*. Que cubre la porción de la frente al mentón, del rostro de las personas . Es utilizado en general en situaciones de honda tensión o dramatismo. Es el plano más cercano en el que se muestra la expresividad de un personaje. Resalta un tipo de mirada o un movimiento de los labios, y pretende generar un importante impacto visual y emocional al espectador. Por ejemplo Hannibal en “El Silencio de los Inocentes”

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO



-Primer Plano(PP) : Que se centra en el rostro del sujeto hasta parte de los hombros. Enfatiza los gestos de la cara, perdiendo la acción completa del sujeto y el contexto que lo rodea. Refleja la intimidad y la realidad anímica del personaje. Se usa para expresar sensaciones y efectos psicológicos profundos. Pretende adentrarse en los sentimientos del sujeto enfocado y subrayarlo, ya sean sensaciones de alegría, desolación, tristeza, miedo, horror, etc. Usualmente se aplica a un solo personaje, aunque puede usarse a dos o más. Por ejemplo estos de la película “La Historia Oficial”



(1)



(2)

-Plano medio corto o pecho (PMC): este plano muestra a la persona hasta el pecho. Nos permite concentrarnos más en la expresión del rostro del personaje que en el movimiento expresivo del cuerpo. Permite un acercamiento a la expresión facial. Por ejemplo esta imagen de la película “Kill Bill”



CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

Como se puede observar, en esta categoría de planos, la atención la tiene el sujeto. Son habitualmente utilizados para la realización de entrevistas, conducción de noticieros, producciones en las cuales el testimonio, la palabra cobra relevancia y se sostiene en los ojos, en la mirada de quienes las enuncian e interpelan. Por eso, suelen denominarse como planos expresivos.

Planos Medios

-Plano medio o cintura (PM): que se llega a cubrir el cuerpo hasta la cintura. Permite ver el movimiento de brazos y manos, y se destaca la actitud y la expresión física del personaje encuadrado. Por ejemplo estos planos de “El Secreto de sus ojos”



(1)

(2)

-Plano medio largo o plano americano (PML): En este el sujeto es tomado por arriba o por debajo de las rodillas, se debe establecer que no se corta sobre la articulación para no dar sensación de amputación al espectador. En este plano el sujeto se interrelaciona con parte del contexto, en el cual se encuentra. Tiene su origen en las películas del género *western*, en éstas era importante que las pistolas que llevaban los vaqueros a la altura de la cintura, en las cartucheras, se vieran suficientemente bien, y esto es lo que marcaba la línea de corte.



“Centaurus del desierto”

-Plano Entero (PE): el sujeto es encuadrado de los pies a la cabeza, puede estar parado, sentado o acostado y tiene una preponderancia especial sobre el contexto visible del encuadre. Introduce la dimensión más cotidiana y próxima de la acción, destacando a uno o varios personajes en su entorno.

Por ejemplo estas imágenes de la película “XXY” o esta otra de uno de los personajes de “Games of Thrones”

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO



(1)



(2)

Los planos medios en general generan la posibilidad de recorrer lugares con los sujetos, mostrar que hacen y cómo, e identificar el contexto en el cual interactúan. En síntesis se los llama Planos de acción, porque se centran especialmente en mostrar que se está haciendo.

Planos General:

-El Plano General Lejano o Largo (PGL) cubre las extensiones visuales de mayor amplitud espacial y es siempre en exteriores. Tiene una función descriptiva y referencia, sirve para presentar la escena y establecer dónde tendrá lugar la acción y las marcas para el reconocimiento geográfico. Por ejemplo esta panorámica de Lhasa de la película "Siete años en el Tibet"



-EL plano General Cercano o Corto (PGC) trabaja con una gran amplitud de superficie espacial, es también utilizado como un plano descriptivo, pero se puede observar/identificar la presencia humana desarrollando una acción. Muestra un campo visual más acotado, de límites más precisos. Sitúa un conjunto de personas u objetos en una unidad de alcance visual más limitado, por ejemplo, un grupo de personas caminando por una calle o en una estación de tren, o varias mesas de un restaurante, o el interior de un aula, etc. Veamos estos ejemplos de la habitación de la protagonista de la serie "homeland" ambos son PGC

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO



(1)



(2)

o esta de "Games of Throne" y esta de "Tiempos modernos" de Charles Chaplin



(3)



(4)

Los planos largos tienen en general la función de situar al espectador en el entorno en el que se desarrollará la acción y en ambas versiones, PGL y PGC, el entorno es protagonista, por encima de la figura humana.

● ANGULACIONES DE CÁMARA

Entre la cámara y los personajes u objetos captados se establece una relación de ubicación y de posición. La cámara siempre estará ubicada en un lugar con relación al tema enfocado tanto verticalmente (o sea según la altura en la que se coloque respecto al sujeto/objeto encuadrado) como horizontalmente (según sea su posición alrededor del sujeto, tomando como referencia el rostro del mismo). Por lo tanto, ambas angulaciones son inherentes del plano.

Angulaciones Verticales.

Cambian según la altura en la que se coloque la cámara.

-Normal: En este caso, el eje óptico de la cámara se ubica a la altura de los ojos del sujeto encuadrado, esté sentado o parado. Esta angulación reproduce la apreciación de un espectador-observador, que contempla la realidad que tiene frente a sí, en forma directa con sus ojos. (véase el ejemplo 1 del Plano Entero)

-Picado: La cámara se coloca por encima del nivel del sujeto u objeto registrado y se inclina, en mayor o menor medida, para mostrarlos. Es un ángulo que representa la impresión de estar mirando hacia una zona inferior, por debajo de nuestra mirada. En

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

general, con el ángulo picado los personajes tienden a verse con un aspecto disminuido y, si se usa con intencionalidad dramática, es para transmitir ideas de insuficiencia, miseria, soledad, retraimiento, derrot, aislamiento, etc.

También advertimos su utilización al mostrar un partido de tenis, de fútbol, de básquet, o al mostrar una movilización en las calles, una procesión religiosa, ya que se busca con esta angulación dar cuenta de la profundidad y extensión del espacio donde se desarrolla la acción. (véase el ejemplo el 1 del Primer Plano)

-Contrapicado: aquí la cámara se ubica por debajo de la línea óptica del sujeto/s encuadrado, se muestran los componentes del cuadro desde un punto de vista más bajo que la posición para el ángulo normal. En general es utilizado para aumentar la intensidad dramática de una acción pudiendo comunicar sensaciones de magnificencia, superioridad, hegemonía, victoria, poder pero también según el contexto de la narración en la que se inserte el plano puede transmitir angustia y debilidad del personaje enfocado. (véase el ejemplo el 2 del Plano Medio)

Las dos angulaciones que nos queda analizar se las llaman aberrantes o extremas, ya que desde arriba (cenital) o desde abajo (supina) la cámara se coloca en un ángulo completamente perpendicular al motivo enfocado.

-Cenital: Aquí la cámara se coloca en un ángulo de 90° por encima del objeto/ sujeto encuadrado apuntando directamente hacia abajo. Es una versión extrema del picado. Suele utilizarse con cámaras aéreas que realizan tomas de una ciudad o cuando un personaje se encuentra recostado sobre el césped y la cámara registra su cuerpo entero en ese contexto.(véase el ejemplo 2 del Plano Detalle y el 1 del Plano General Corto).

-Supina: también se lo llama nadir. Es el otro ángulo aberrante, inverso al anterior, aquí la cámara se coloca a 90° perpendicular desde abajo. Es un contrapicado extremo. La cámara apunta perfectamente hacia arriba. Se utiliza mayormente para mostrar edificios desde abajo, mostrando su grandilocuencia; algo que sucede en el cielo o para simular la mirada de un actor recostado que mira hacia arriba, es decir, la subjetiva de un personaje.(véase el ejemplo 3 del Plano Detalle).

Angulaciones Horizontales

Cambian según la posición de la cámara alrededor del objeto/sujeto enfocado.

-Frontal: Es cuando la cámara se coloca de frente al sujeto/s enfocado. Lo distinguimos porque podemos ver sus dos ojos y orejas completas; por otro lado, sus hombros se ven enfrentados a la cámara. (véase el ejemplo del Primerísimo Primer Plano)

-Tres cuartos perfil: En esta situación la cámara se ubica a 45° del motivo encuadrado. Podemos reconocerlo ya que observaremos un ojo del sujeto/s enfocados completo y del otro solo una parte. (véase el ejemplo 2 del Primer Plano y del Plano Medio Corto)

-Perfil: Aquí la cámara se ubica a 90° del sujeto enfocado pudiéndose observarse un solo ojo, oreja y hombro. (véase el ejemplo 1 del Plano Medio)

-Media espalda: En este caso la cámara se ubica a 45° por detrás del sujeto, es decir, podrá observarse la espalda del sujeto, pero también si el sujeto está dibujando o escribiendo

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

podrá verse parte del dibujo, de sus manos o de la escritura. Es una posición intermedia entre el perfil y la angulación espalda. (véase el ejemplo 2 del Plano Entero)

-*Espalda o contraplano*: La cámara se ubica por detrás del objeto/sujeto enfocado, es la opuesta a la angulación frontal. Veremos la espalda completa del sujeto enfocado y nuestra visión de la acción o del paisaje como espectadores será igual a la del personaje encuadrado. (véase el ejemplo el 4 del Plano General Corto)

● MOVIMIENTO

En el mundo audiovisual puede presentarse de dos maneras: dentro del encuadre, o realizados por la cámara.

Dentro del encuadre, se los llama también movimientos internos, es aquel que desarrollan los actores/personajes u objetos dentro del campo visual encuadrado. Para continuar con nuestra primera clasificación, son aquellos movimientos que realizan los elementos *configurados* del encuadre audiovisual. Permiten al espectador tener una percepción del espacio representado.

Y por otro lado, están los movimientos que realiza la cámara, que pertenecen al grupo de los *configurantes*, es decir, externos. Aquellos movimientos en los cuales la cámara se mueve sobre su eje o se desplaza de un lugar a otro; y también, los movimientos ópticos, en los cuales la cámara permanece fija en un lugar y solo se acerca o aleja del motivo enfocado mediante las lentes.

Estos movimientos que recrean la sensación de realidad de la imagen audiovisual, ya que se perciben en el espectador como desplazamientos propios, permiten una mayor comprensión del discurso. Y se realizan con diferentes finalidades como acompañar el desplazamiento de un personaje u objeto, descubrir elementos importantes de la acción narrada, concentrar la atención sobre un hecho, objeto o sujeto narrado, dotar de un sentido dinámico a la acción, dar impresión de continuidad espacio-temporal, remarcar la capacidad dramática de un personaje, describir un espacio o paisaje, entre otras.

Como dijimos estos movimientos pueden clasificarse en externos e internos de cámara. Los movimientos externos de cámara son dos: el *paneo* o *panorámica* y el *travelling*. Mientras que el movimiento interno es aquel que se realiza con el *zoom*.

Movimiento Panorámico o Paneo

Este movimiento simula la percepción que se tiene al girar la cabeza de un lado hacia el otro, o al levantar o bajar la vista, mientras nos mantenemos detenidos en un lugar.

El movimiento panorámico es el giro horizontal o vertical de la cámara girando sobre su propio eje y sin realizar ningún tipo de desplazamiento; generalmente, se realiza con la cámara apoyada sobre un trípode o sobre el hombro del operador.

La velocidad de su ejecución debe adecuarse a las posibilidades de lectura del ojo.

El *paneo horizontal (pan)* recorre el espacio hacia la derecha o hacia la izquierda sin trasladar la cámara, y es generalmente utilizado para seguir la trayectoria de un personaje o describir un paisaje. También puede ser utilizado para relacionar la ubicación de dos elementos de la acción narrada.

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

El paneo vertical, dirigiendo su objetivo hacia arriba o hacia abajo y sin desplazarse, se llama panorámica vertical o tilt.

Si la panorámica tiene un efecto de giro rápido o violento se lo llama barrido, y es utilizado normalmente como transición entre un plano y otro, o un fin de escena o comienzo de la siguiente.

Travelling

En este caso la cámara se mueve, cambia de lugar, puede desplazarse hacia adelante, hacia atrás, hacia un lateral o en forma circular a través del espacio tridimensional.

También pueden presentarse movimientos combinados. Se obtiene colocando la misma sobre el hombro del camarógrafo o mediante algún soporte móvil:

-Ya sea sobre un *dolly* (carrol neumático) que se desliza sobre rieles;

-Una *grúa*, que es un brazo articulable en el que hay una plataforma donde va la cámara y que permite elevarla o bajarla, y así lograr angulaciones picadas o contrapicadas de manera más asequible;

- Un *Steadycam* a partir de la década de 1980.. El término *steadycam* se origina de la fusión de dos vocablos ingleses: steady (estable) y cam (cámara). Mediante un sistema de arneses, el camarógrafo conduce una cámara sostenida por brazos metálicos que la protegen de cualquier irregularidad en su desplazamiento. El travelling con steady produce una sensación de movimiento ingravido, como un efecto "flotante", que se mueve de forma liviana y sin vibraciones por el espacio filmado.

- Un *drome*, donde un multicoptero equipado con una mini-cámara y un transmisor de microondas, envía la imagen a la base, lográndose de este modo imágenes aéreas en movimiento.

- *Travelling frontal hacia adelante*

Es usado con un sentido introductor, o para describir un espacio, o como un llamado de atención hacia la importancia dramática del objeto o personaje al que la cámara se acerca, generando cierta expectativa en el espectador.

- *Travelling frontal hacia atrás*

Se aplica muchas veces como un efecto de revelación o sugiriendo un sentido conclusivo, o para presentar una apariencia más amplia y abarcadora; también sirve para dar una sensación de pérdida de importancia del sujeto registrado.

- *Travelling lateral*

Sirve como acompañamiento del desplazamiento de un personaje, con la cámara trasladándose de forma paralela al mismo personaje o a un objeto móvil, o bien recorriendo un espacio o paisaje estático, pasando de canto.

- *Travelling circular*

Este especial movimiento le da cierto carácter envolvente al sujeto o sujetos que rodea, por ejemplo, el encuentro romántico de un hombre y una mujer que corre por una playa y se unen en un fogoso beso; o para simular la mirada subjetiva de un personaje que observa lo que tiene a su alrededor, por ejemplo

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

Los movimientos panorámicos y el travelling se presentan muchas veces en forma conjunta: la cámara gira sobre su eje mientras se desplaza sobre un objeto móvil.

Zoom

El zoom no es un movimiento de cámara, es una lente de distancia focal variable que logra un efecto visual que se asemeja al del desplazamiento de la cámara. Sin embargo, a pesar de las apariencias de movilidad, ella se mantiene estática.

La particularidad del zoom es facilitar la realización de acercamientos (zoom in) o alejamiento (zoom out) del contenido del campo visual, sin necesidad de realizar verdaderos desplazamientos de cámara.

Lo que hace el zoom es agrandar o achicar los objetos del campo visual, a diferencia del travelling que, como se expuso anteriormente, se acerca a ellos respetando el volumen y la dimensión de los espacios de los objetos encuadrados.

Al accionar el zoom de una cámara, se pasa de un objetivo gran angular a teleobjetivo. Si bien el resultado visual difiere entre una toma con zoom y una hecha con travelling, a veces pueden confundirse ambas técnicas y cuesta dilucidar cuál se ha empleado en cada caso.

Es posible que se den instancias en las cuales se combinan movimientos de cámara y de lentes. El zoom combinado con travelling, oponiendo el sentido de ambos movimientos, da una extraña sensación visual, realizando, por ejemplo, un zoom in (hacia adelante) y simultáneamente un travelling hacia atrás, manteniendo al personaje enfocado en la misma dimensión y generando que el fondo se venga hacia adelante (lo que comúnmente se denomina efecto vertigo)”

LA COMPOSICIÓN Y LA CONTINUIDAD VISUAL

Se podría establecer que la composición consiste en ordenar los objetos en el plano, buscando conseguir la armonía entre los elementos .

El arte de componer está en saber no solo cómo colocar los objetos, sino que elementos añadir y qué elementos dejar de lado, permitiéndonos situar una imagen en un contexto o en otro.

A lo largo de los los tiempos los artistas plásticos buscaron la forma de ordenar armónicamente los elementos en sus obras de arte. De las artes plásticas se toman dos reglas destinadas a ordenar los objetos/sujetos, con el fin obtener la máxima expresividad discursiva. “La regla áurea” también conocida como de “divina proporción” o “número áureo” esta permite dividir el espacio en partes iguales , para lograr un efecto estético agradable . este criterio fue abordado por los griegos y por Leonardo da Vinci.

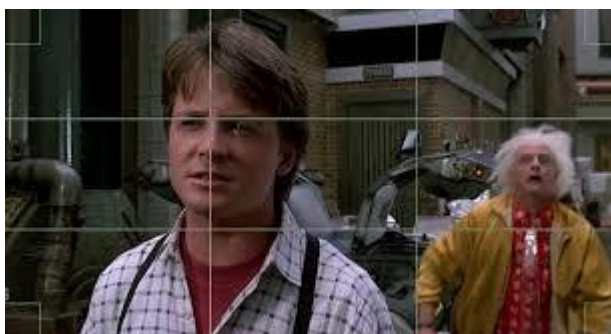
La aplicación de la sección áurea en el plano viene a establecer que la aproximación de los objetos/sujetos más importantes a la sección áurea de los lados obtendremos una imagen más llamativa y equilibrada.

zona aurea

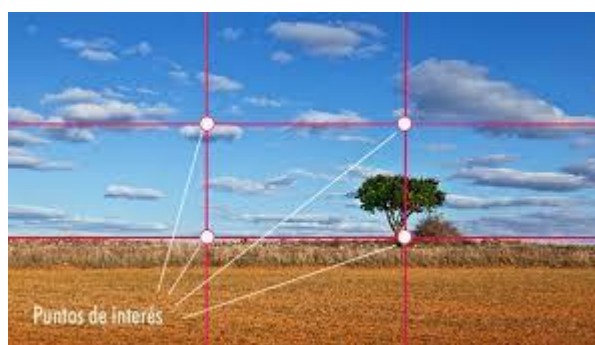
CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO



La otra es la “regla de los tercios” la cual es una técnica sencilla para aplicar la sección áurea de la imagen. Para abordar esta regla se divide hipotéticamente el espacio de un plano en tercios, tanto verticales como horizontales y haremos que las líneas y los elementos más importantes de una imagen se ajustan a esos tercios.



Dentro de estas líneas se encuentran los puntos fuertes, que son aquellos que se acercan a los tercios y sus intersecciones. Dentro de estas líneas se encuentran los puntos fuertes, que son aquellos que se acercan a los tercios y sus intersecciones. En donde se suele concentrar la atención de la imagen. Estas referencias también nos permiten ubicar objetos, que no podemos evitar como postes de luz en los laterales de la imagen. De esta manera se evita un quiebre en la imagen.

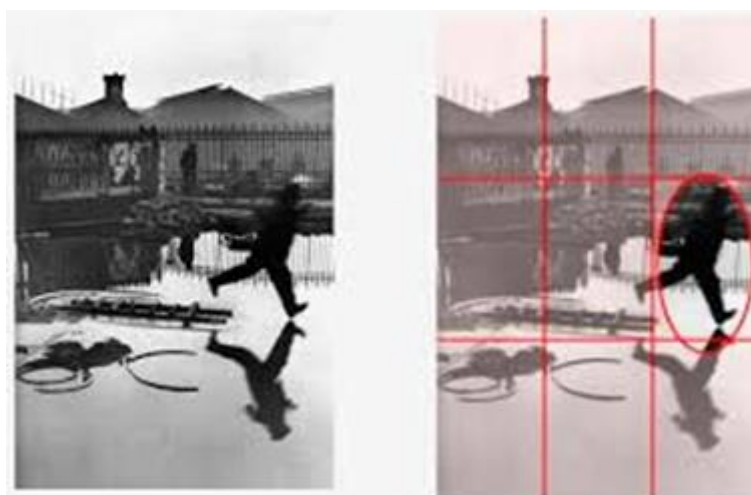


En la aplicación de la regla de los tercios nos permite descentrar el horizonte, si se busca una simetría entre el cielo y el suelo podemos situar el horizonte en el centro. Pero de no ser así trataremos de hacer coincidir el horizonte con uno de los tercios Horizontales. Si le damos más importancia al suelo haremos coincidir el horizonte con el tercio superior, de querer generar más importancia en el cielo ajustaremos el horizonte en el tercio inferior.

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

Esta regla también nos permite ubicar a nuestros sujetos u objetos para generar las acciones, dependiendo de la intencionalidad el criterio discursivo que se busque generar. Lo que se denomina continuidad visual abarca un conjunto de códigos observados y métodos utilizados casi universalmente para seguir el desarrollo de la acción y el encadenamiento coherente en la acción continua de planos. Esto se sustenta en tres métodos que son ajuste de movimiento, ajuste de posición y ajuste de la dirección de mirada.

En el ajuste de movimiento se establece que por medio de un conjunto de planos se considera que un sujeto se desplaza de un lugar a otro, se debe establecer que si el sujeto se desplaza de izquierda a derecha en la continuidad de los planos, no cambie de dirección, lo cual generaría una confusión en el espectador y correría riesgo la interpretación de estructura discursiva que se pretende desarrollar y argumentar en la trama.



Tomando como estructura la regla de los tercios, si tenemos un sujeto que se dirige a un lugar se deberá ubicar a este en la línea vertical derecha; permitiendo generar un espacio por delante y así la sensación de que la persona avanza. Estableciendo en la percepción del espectador, la existencia de un espacio al cual se dirige, independientemente de su existencia en el plano. En caso contrario, si ponemos a una persona que se dirige hacia fuera del plano y se ubica en la línea vertical izquierda de la pantalla se generará la sensación que el sujeto empuja el plano hacia adelante. Todas estas técnicas y reglas sólo cobrarán sentido en la intencionalidad discursiva que se quiera generar.

[Paginas web para visualizar ejemplos](#)

[Movimientos de cámara, angulaciones y planos:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=i8SZKFdc1Y>

Bibliografía de Referencia:

BEAUVAIS, Daniel. (1989) *“Producir en video”*. Edición Video Tiers-Monde. Montreal.

HARARI, Alberto. (2013) *“Introducción al lenguaje cinematográfico”*. -1aed. - Buenos Aires: Del Aula Taller.

Autoras: Bulecevich Laura - Haile Rita

CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO

GROSSI, Marco. (2002) *"Elementos de Montaje Cinematográfico"*. 1° ed. Centro de Investigación Cinematográfica. Buenos Aires.

GUBERN, Roman. (1987) *"La mirada Opulenta"*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

MARTINEZ ABADÍA, José. (1988) *"Introducción a la tecnología Audiovisual"*. Ediciones Paidós. Barcelona.

SANCHEZ, Rafael C. (2003) *"Montaje Cinematográfico. Arte de movimiento"*. 1°ed. La Crujía. Buenos Aires.

www.thewebfoto.com

Revista FotoMundo. (octubre 2011)-N°514 Ediciones Fotográficas Argentina S.A.