

Taller de producción de contenidos y narrativas audiovisuales

Taller de producción de contenidos y narrativas audiovisuales / Cat III/ UNLP

Clase virtual 2

El plano

La finalidad de este texto es describir algunos elementos del plano para poder comprender mejor su naturaleza. Estamos convencidos de que el conocimiento de los recursos del lenguaje nos pone en mejores condiciones para la producción de materiales audiovisuales; por otra parte, es una herramienta necesaria para el ejercicio de una lectura crítica. En el taller entendemos que el plano es la unidad espacio-temporal básica, a partir de la cual se articula el discurso audiovisual. Nos concentraremos exclusivamente en el análisis del plano como resultado del registro efectuado mediante la cámara. Hay maneras de producción del plano que prescinden de la cámara, como por ejemplo las técnicas de producción digital o numérica, o en el caso del cine de animación, el método de dibujar directamente sobre la película. Además es muy común que en la etapa de postproducción, los materiales obtenidos por registro de cámara sean objeto de un proceso de reelaboración. Dado que nos proponemos hacer un estudio introductorio no tendremos en cuenta estos procedimientos y nos limitaremos al terreno de nuestras posibilidades prácticas. Llamamos plano al segmento de cinta que se graba en forma ininterrumpida desde el momento en que disparamos la cámara hasta el momento en que la detenemos. Algunos autores utilizan el término toma como sinónimo de plano. Otros restringen su uso a la etapa del rodaje, entendiendo que el plano como tal, está previsto desde antes del registro. La distinción se vuelve más clara cuando en un rodaje se hacen varias tomas de un mismo plano ya especificado en el guión. En el material terminado el plano es la unidad que transcurre entre dos transiciones.

Todo plano está constituido por un conjunto de elementos que determinan su significación. Vale aclarar que ésta no se agota en la interacción de los mismos, sino que también está condicionada por el lugar que el plano ocupa en el montaje. Los elementos más importantes son:

Encuadre

Campo

Ángulo

Iluminación

Movimiento

Duración

Sonido

Estos elementos configuran una unidad compleja en la cual mantienen relaciones de interdependencia. Si procedemos a abordarlos de manera aislada esto responde a las necesidades del análisis. En este documento vamos a examinar algunos de ellos: encuadre, campo, ángulo y movimiento.

Encuadre

El encuadre es la selección de un fragmento del espacio situado frente a la cámara. El acto de encuadrar exige disponer los elementos visuales dentro de los límites impuestos por el marco del visor; esta operación remite a un punto de vista, entendido como emplazamiento óptico de la cámara, es decir, el lugar desde donde se mira. A su vez, el encuadre comunica una visión del mundo, revela la mirada de quien lo realiza. Por lo tanto la organización del cuadro resulta una cuestión central como construcción de sentido. Al mismo tiempo que guiamos la atención del espectador hacia los aspectos más significativos creamos las condiciones de percepción de la imagen, proponemos un modo de ver. Es necesario entonces conocer los principios básicos de la composición con el fin de producir imágenes que expresen mejor nuestras ideas y sentimientos, y evitar que el orden de los elementos visuales distraiga o dificulte la atención del espectador, en contradicción con nuestras intenciones.

La composición del plano no implica necesariamente sujetarse a normas que respondan a patrones establecidos de belleza; una imagen puede romper con los principios compositivos y sin embargo poseer intensidad comunicativa.

El encuadre establece una distancia entre el observador y el asunto enfocado, el espectador puede sentirse lejos o cerca de lo representado en la pantalla. La relación entre la superficie del cuadro ocupada por un objeto determinado y la superficie total del mismo cuadro define la escala del plano, que está determinada por el tamaño del objeto, la distancia entre éste y la cámara, y el objetivo utilizado. La escala posee una nomenclatura sin ningún sustento teórico, arbitraria y poco precisa pero necesaria para la práctica. La clasificación de tamaños de plano presenta innumerables variantes, según los países y el medio, pero todas tienen como referencia a la figura humana. Veamos la lista que utilizamos en el taller:

- Plano general largo (P.G.L): La figura humana dentro del encuadre es muy pequeña. El ambiente es el elemento principal y predomina sobre la persona que, en algunos casos, no es visible. También se lo denomina Gran Plano General.
- Plano general medio o Plano Conjunto (P.G.M): El ambiente sigue siendo lo más importante, pero presenta una relación de mayor equilibrio entre la figura y el contexto. La persona es reconocible.

- Plano general corto (P.G.C): La figura se destaca en el entorno. Hay un margen en la parte inferior del encuadre y otro mayor en la parte superior que brindan información sobre el ambiente.
- Plano Entero (P.E): La cabeza y los pies de la persona limitan con los bordes del cuadro. El sujeto puede estar de pie, sentado o acostado. La figura predomina sobre el contexto.
- Plano Americano o Plano medio largo (P.A): La persona se corta a la altura de la rodilla. El sujeto se amplía con respecto a los planos precedentes. El ambiente tiene poca importancia.
- Plano Medio o Plano cintura (P.M): La base del encuadre corta a la persona por la cintura.
- Plano Medio Corto o Plano Pecho (P.M.C): La figura se corta a la altura del pecho. Este tamaño de plano y el precedente son los más utilizados en las entrevistas.
- Primer Plano (P.P): Abarca la cabeza entera de la persona, incluyendo parte de los hombros. El rostro ocupa la mayor parte del encuadre y el gesto adquiere gran relevancia. El primer plano produce un fuerte efecto de intimidad.
- Primerísimo Primer Plano (P.P.P): Abarca desde la frente hasta el mentón del sujeto. La atención del espectador se concentra en la expresión del rostro. También se lo denomina Gran Primer Plano.
- Plano Detalle (P.D): Encuadra una parte del cuerpo (los ojos, la boca, una mano) o un objeto pequeño (una taza, un libro, un teléfono) o una parte de un objeto. Cuando el objeto tiene un tamaño considerable (un animal, un mueble, una bicicleta) y aparece entero, se emplea la denominación Plano de Figura.

Campo

El campo es el espacio tridimensional representado en la imagen. No debe confundirse al campo con la profundidad de campo, que es un concepto técnico aplicado a los objetivos: la zona de nitidez que existe, por delante y por detrás, del objeto enfocado. En cualquier caso, la profundidad de campo es una condición del campo; éste puede ser comprimido o profundo, presentar al mismo tiempo zonas nítidas y zonas difusas. El campo se complementa con el espacio fuera de campo, que es la zona circundante al espacio visible, su continuidad. El fuera de campo no es visible para el espectador, pero éste no puede dejar de tenerlo en cuenta. El espacio fuera de campo explica muy bien el carácter inconcluso de la imagen en movimiento, dado que la representación no se limita al recorte establecido por los bordes del cuadro, sino que se extiende más allá de dichos bordes. Un movimiento de cámara o el corte a otro plano descubren para el

espectador ese espacio que un momento antes estaba omitido, aunque presente. Cuando una persona sale de campo, el espectador no interpreta que ha desaparecido, sino que entiende que continúa presente en la representación, aunque no visible. La influencia del espacio fuera de campo es mayor en la proyección en salas cinematográficas, debido al tamaño de la pantalla y a la oscuridad del ámbito, en comparación con la emisión televisiva, en la cual, por un lado, las condiciones de expectación son diferentes y por otro, la pantalla es pequeña. El espacio fuera de campo se divide en seis segmentos: los cuatro primeros son las zonas lindantes a los bordes del encuadre. El quinto segmento corresponde al área detrás de cámara, es habitual que las personas ingresen o salgan de campo pasando junto a la cámara. El sexto segmento incluye todo lo que se encuentra detrás de los elementos propios del lugar de la acción (una puerta, una pared) o dentro de un elemento presente en el lugar (una bolsa, la caja de una camioneta). En inglés al espacio en campo se lo denomina in y al espacio fuera de campo se lo llama off.

Ángulo

Ya hemos señalado que el encuadre implica un punto de vista; la cámara se sitúa en un determinado lugar con relación al tema. El ángulo de encuadre consiste en la posición de la cámara con respecto a lo que vemos, tomando como referencia el eje óptico: la línea imaginaria que une el objetivo de la cámara con la figura de la escena. Establecemos una distinción entre los ángulos verticales y los ángulos horizontales. En los verticales la cámara se coloca a diferentes alturas con respecto al sujeto; en los horizontales, la cámara adopta distintas posiciones con referencia al rostro del sujeto.

Los ángulos verticales más comunes son tres: normal, picado y contrapicado.

En el normal la cámara se ubica a la altura de los ojos del sujeto encuadrado, esté sentado o parado. Esta posición es frecuente en las imágenes de exteriores de los noticieros, debido a que los camarógrafos llevan la cámara al hombro.

En el picado la cámara enfoca al sujeto desde arriba; se sitúa por encima de la posición para el ángulo normal.

En el contrapicado la cámara capta al sujeto desde abajo; se ubica por debajo de la posición para el ángulo normal.

Hay dos ángulos verticales poco utilizados: el cenital y el supino. En el cenital la cámara enfoca hacia abajo con el eje óptico perpendicular al plano del suelo. En el ángulo supino, el eje óptico también está perpendicular al suelo y la cámara enfoca hacia arriba.

Los ángulos horizontales se dividen en: de frente, de tres cuartos, de perfil, de media espalda y de espaldas. En el ángulo de frente el sujeto mira hacia la cámara, ésta puede estar levemente desplazada hacia un costado pero siempre podremos ver los dos ojos completos de la persona. Este ángulo produce un efecto de fuerte vínculo con el espectador. Es el más utilizado en los planos de los conductores de los noticieros.

En el de tres cuartos la cámara se coloca a 45° del sujeto; podemos ver un lado del rostro completo y parte del otro lado. En este ángulo se recomienda que la nariz quede comprendida

dentro del óvalo del rostro de modo que permita ver el ojo más alejado. Estos dos ángulos son los más habituales porque brindan la mayor información sobre el rostro.

En el de perfil la persona se ubica en un ángulo de 90° con relación al eje óptico de la cámara, mirando hacia un borde lateral del encuadre. El espectador no puede ver un lado del rostro y su atención se dirige hacia el espacio fuera de campo. En el ángulo de espaldas la cámara se sitúa detrás del sujeto, en la posición diametralmente opuesta a la del ángulo de frente. El espectador observa la acción o el lugar al mismo tiempo que el sujeto. En el de media espalda la cámara se coloca en una posición intermedia entre la de perfil y la de espaldas. En el caso que una persona esté dibujando, esta posición nos permite ver el dibujo. A menudo le atribuimos a las angulaciones significados absolutos, previamente establecidos cuando, en realidad, no los tienen. El significado de los ángulos y de los demás elementos del plano depende del contexto particular del video o película. En muchos casos el contrapicado le confiere fuerza y poder al sujeto, pero esto no es siempre así; ya que a veces es el ángulo adecuado para transmitir la debilidad o la angustia de una persona.

Movimiento

En el momento de la aparición del cine, el movimiento constituyó su principal novedad, su representación fue suficiente para capturar al público de las primeras proyecciones. De hecho, el proceso técnico de la invención del cine fue la lenta búsqueda para llegar a la animación de la imagen fotográfica.

Para comprender mejor el impacto cultural que tuvo el cine basta tener en cuenta el hecho de que el movimiento es el foco más poderoso de atención visual. El movimiento del plano se presenta de dos formas: el movimiento de los sujetos y objetos de la acción y, el de la cámara.

Al movimiento de la acción, que juega un papel decisivo en la percepción del espacio, se agregan los movimientos de cámara que renuevan la información sobre la imagen, dándole un carácter más vívido que en los encuadres fijos. A menudo los movimientos de cámara parecen funcionar como equivalentes de nuestros propios desplazamientos, lo que acentúa aún más la impresión de realidad.

La cámara móvil siempre cumple funciones precisas: acompaña el trayecto de una persona, descubre un elemento importante en la escena o concentra la atención sobre un hecho u objeto particular. En algunos casos, con independencia de la acción, realiza movimientos de gran valor significativo. Los movimientos de cámara se dividen en tres tipos:

Panorámica

Travelling

Zoom (travelling óptico)

El movimiento más sencillo es la panorámica. La cámara, sin cambiar de lugar, gira sobre su propio eje, que puede ser el cabezal del trípode o el cuerpo del camarógrafo si la lleva al hombro. El giro puede ser en sentido horizontal, vertical u oblicuo, pudiendo alcanzar un recorrido de 360°. De acuerdo con su empleo, la panorámica es denominada descriptiva, cuando la cámara recorre un paisaje o explora un ambiente; de seguimiento, si acompaña la marcha de una persona, de un animal o de un vehículo y de relación, cuando vincula dos figuras (personas u objetos) que guardan alguna conexión entre sí.

En el movimiento de travelling la cámara cambia de lugar, su desplazamiento puede tener cualquier dirección. Por su desplazamiento puede ser lateral, de avance, de retroceso o circular. También puede ser una combinación de éstos.

La cámara puede ser transportada por un camarógrafo que la lleva al hombro o ser instalada en una dolly, una plataforma especial que se desliza sobre rieles; también puede ser colocada en cualquier clase de vehículo. Desde la década de 1980 se ha incorporado el uso del steadicam, una montura de cámara equilibrada con un balancín que se sujeta al cuerpo del camarógrafo, permitiendo que éste se desplace con mucha comodidad y, a su vez, logre una imagen estable, imposible de conseguir con la cámara en mano.

Algunos autores diferencian el travelling del movimiento de grúa, para ellos, este último conforma otro tipo de movimiento. En nuestra clasificación la grúa es considerada un soporte técnico muy adecuado para la realización de travellings.

Puesta en una grúa la cámara se mueve a diferentes alturas por encima del nivel del suelo; para ello se coloca en una plataforma situada en el extremo del brazo mecánico o pluma, que puede realizar 8 movimientos ascendentes y descendentes, hacia delante o hacia atrás, posibilitando la ejecución de complejos movimientos combinados.

En el movimiento de zoom la cámara no cambia de lugar, lo que se mueve es el conjunto de lentes dentro del objetivo. El zoom es un movimiento óptico que produce el efecto de acercamiento o de alejamiento de la figura. En inglés al zoom de concentración (acercamiento) se lo denomina zoom in y al zoom de apertura (alejamiento), zoom out.

Cabe aclarar que estos movimientos no siempre se utilizan en estado puro, sino que en muchos casos se combinan dos o más de ellos. Ante un encuadre móvil no siempre es fácil reconocer el tipo de movimiento empleado, pero con la observación atenta la identificación se vuelve sencilla.