

EL LENGUAJE DE LOS PLANOS Y SUS COMPONENTES

Desde un punto de vista práctico entendemos por **plano** la porción de película impresionada por la cámara entre el principio y el final de una toma. En este sentido está delimitado por los planos precedente y subsiguiente, a través de empalmes que los ligan entre sí. El plano forma, pues, una unidad fílmica.

Sin embargo, desde el enfoque creativo podríamos decir que el plano es centro neurálgico de la construcción de la imagen. Es la intersección entre tiempos, tamaños y ángulos de la imagen manejada a través de la *composición*, el *encuadre*, el *movimiento* y el *campo*¹.

El arte cinematográfico consigue con ese crisol de elementos estructurados en torno a la imagen guiar y focalizar la atención del espectador con determinadas intenciones, promover sentimientos y emociones, generar una identificación con los personajes y la trama e incluso proyectar esas sensaciones en sus propias actitudes.

Veamos con algo más de detenimiento cada uno de estos conceptos que conforman la “gramática” del cine:

PLANO. Definido anteriormente como unidad fílmica entre dos tomas, hay que entenderlo desde tres enfoques diferentes: en términos de movimiento, de movilidad y de duración.

TIPOS DE PLANOS		DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
GENERALES	Gran Plano General	Representa el espacio total, es descriptivo, da una referencia global. Se usa para rodar ambientes y paisajes	<ul style="list-style-type: none"> La figura humana en su interior es pequeña (ej: un naufrago en la playa). Integra al hombre en el mundo. Evoca soledad, fatalidad, infinitud,... (ej: un mar de praderas).
	Plano General	Algo más reducido que el anterior. Muestra a la figura y escenario en su totalidad	<ul style="list-style-type: none"> Uso descriptivo, como el anterior. Precisa circunstancias de lugar y tiempo. Permite rodar grupos en acción (ej: una batalla).
	Plano de Conjunto	Crea ambientes particulares, resalta el marco de la acción y sitúa a los personajes	<ul style="list-style-type: none"> Uso más narrativo y dramático.
	Plano de Conjunto Corto	Ubica a los personajes en un espacio más restringido que los anteriores	<ul style="list-style-type: none"> Individualiza progresivamente a los personajes en su marco de intervención.
INTERMEDIOS	Americano	Corta la imagen del personaje a la altura de las rodillas	<ul style="list-style-type: none"> Uso psicológico, dramático y narrativo. El personaje aparece a la altura de la mirada del espectador y permite interiorizarlo. Se aprecia como impacta la realidad o la acción en el personaje.
	Medio	Corta a la altura de la cintura	
	Medio corto	Corta a la altura del pecho	
	Medio amplio	Corta por debajo de las rodillas	

¹Nos circunscribimos a la imagen para explicar el plano, en capítulo aparte trataremos el sonido como otro de los elementos esenciales de la unidad fílmica.

TIPOS DE PLANOS		DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
CORTOS	Primer Plano	Muestra la cabeza en su totalidad, agranda el detalle y reduce el conjunto. Aísla al personaje	<ul style="list-style-type: none"> • Uso analítico, psicológico. • Emotividad, belleza, muestra cómo vive el personaje la propia escena.
	Gran Primer Plano o Plano de Detalle ²	Muestra un detalle concreto en el rostro del personaje o de un objeto	<ul style="list-style-type: none"> • Uso psicológico y profundo (tensiones, conciencia, obsesiones...). • Intimidad del personaje, reacciones más íntimas.
SEGÚN ANGULACIÓN	Neutro	La cámara se sitúa en la línea horizontal	<ul style="list-style-type: none"> • Naturalidad, normalidad
	Picado	La cámara se angula y filma desde arriba, disminuyendo las verticales	<ul style="list-style-type: none"> • Pequeñez, aplastamiento del personaje, abatimiento,... • Sensación de “seguridad” al espectador.
	Contrapicado	La cámara se coloca y filma desde abajo, alargando las verticales	<ul style="list-style-type: none"> • Prepotencia del personaje, altivez, desconcierto, inquietud,.... • En este caso “seguridad” al personaje frente al espectador.
	Cenital	La cámara se sitúa en la vertical de la escena, perpendicular al escenario	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio total del espectador • Superioridad.
SEGÚN DURACIÓN	Cortos	Suelen ser primeros planos, en secuencias muy dinámicas e intensas	<ul style="list-style-type: none"> • Intensidad de la acción, sensaciones vertiginosas. • “Flash”: Plano inferior a un segundo, está en límite de la percepción visual.
	Sostenidos	Se usan planos generales, muy descriptivos	<ul style="list-style-type: none"> • Sosiego, tranquilidad, contemplación.

² También denominado “primerísimo plano”.

COMPOSICIÓN. Es la encargada de organizar las relaciones entre los elementos de un plano (figuras cinematográficas, elementos, detalles, ...) para la mayor expresividad y/o estética posible. Esta disposición se logra mediante elementos como:

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
PUNTO	Foco de color o de luz que destaca sobre la imagen al romper su uniformidad visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Gran fuerza de atracción sobre la mirada del espectador (ej: Una puerta abierta con luz al fondo). • Si se sitúa por encima del centro geométrico del plano transmite sensación de equilibrio.
LÍNEA	Sirve para ver lo que no existe y para concretar lo esencial de una información. El juego de las líneas en el plano traza nuestra mirada, marca el lugar donde se detiene, selecciona personajes y les da preferencia de contemplación,...	<ul style="list-style-type: none"> • Líneas diagonales: rompen la monotonía y aportan dinamismo. • Líneas horizontales: evocan descanso, paz, serenidad (ej: un campo de centeno). • Líneas verticales: fuerza, autoridad, dignidad (ej: una alta torre solitaria).

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
LUZ	Consiste en contrastes, sombras y claros, que se usan de modo efectista o realista. La luz determina el significado de la imagen, expresa emociones, diferencia aspectos, crea ambientes, genera volúmenes, potencia la nitidez de la imagen, difumina, etc...	<ul style="list-style-type: none"> • Luz directa: Acentúa los contrastes y muestra los detalles. • Luz difusa: Suaviza las formas, crea imágenes planas. • Luz frontal: Inunda todas las superficies visibles. • Luz lateral: Sensación de volumen.
COLOR	Es un elemento expresivo que refleja la naturalidad de los elementos de una fotografía o de un plano, pero también se usa con fines efectistas.	<ul style="list-style-type: none"> • Blanco (alegría), verde (esperanza), rojo (pasión), negro (pena),... • Escena de amor: Tonos rosas. • Escena de catástrofes: Grises. • Película de jóvenes: Colorido. • Escena trágica: Tonos fríos.
BLANCO Y NEGRO	Es un elemento expresivo que refleja la naturalidad de los elementos de una fotografía o de un plano, pero también se usa con fines efectistas.	<ul style="list-style-type: none"> • Transmite abstracción • Evoca pobreza, minimalismo. • Emula el cine clásico antiguo.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO: LA ESCENOGRAFÍA	La escenografía está en relación con el género del filme, personajes, trama, etc. Está íntimamente ligada a la luz, y a la profundidad de campo.	<ul style="list-style-type: none"> • Gran poder efectista, apreciable en la diferente forma de tratar la escenografía en directores como Almodóvar, Fellini, Orson Welles, Ridley Scott,... • Muy diferente según el género (Western, comedia, cine negro,...).

ENCUADRE. Es el espacio que abarca el visor de la cámara. Significa elegir un espacio concreto de la imagen y desechar otros. El encuadre se determina por:

ELEMENTOS DEL ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
TIPO DE OBJETIVO	El objetivo de la cámara dará lugar a encuadres de planos normales, de gran angular y teleobjetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Profundidad vs. aplastamiento. • Movimiento dinámico vs. estático. • Sensación espacial de apertura vs. cierre. • Espacio despejado vs. agobiante.

MOVIMIENTO. La imagen en movimiento es el plano en sí mismo. Pensar en el dinamismo de un plano es observar la compleja amalgama de parámetros que lo componen (dimensiones, puntos de vista, movimientos, duración, ritmo, relación con otras imágenes,...).

ELEMENTOS DEL MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
FIJEZA O MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA	Actualmente la técnica permite movimientos de todo tipo a la cámara gracias plataformas, grúas, brazos articulados, etc...	<ul style="list-style-type: none"> • Descriptivos: la cámara describe un espacio, acompaña a un personaje o dota de vida a un objeto. • Dramatúrgicos: expresan el estado de ánimo del personaje, su punto de vista,... • Panorámicas: la cámara gira sobre su eje (en horizontal, vertical, oblicuo,..), descubre el objeto progresivamente, asume la mirada del espectador y crea relación entre situaciones y personajes. • Travelling: movimiento lineal o sinuoso hacia adelante (sensación de introducción o aproximación), hacia atrás (amplia el campo e introduce elementos nuevos en escena), a los lados (evoca enumeración o recapitulación) y en vertical (otro modo de captar la realidad). • Zoom: es un movimiento “aparente” pues la cámara no se mueve, sino el objetivo, modificando la distancia al objeto o personaje.
RELACIÓN DEL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA Y DE LOS PERSONAJES	Las grandes posibilidades de movimiento de cámara, a su vez, determinan el significado de su inmovilidad o fijeza.	<ul style="list-style-type: none"> • Fijeza: facilitan la concentración del espectador en el texto en detrimento de la imagen (Ej: Telediario) • Movimiento constante: mete al espectador en la acción, confusión, violencia,... (Ej: Escenas de lucha) • Dialéctica del movimiento cámara/personaje: personaje y cámara inmóviles, ambos en movimiento, cámara en movimiento y personaje estático, y viceversa.
DURACIÓN	La imagen no es independiente del tiempo, pero la duración real no siempre coincide con la duración aparente (tiempo cinematográfico).	<ul style="list-style-type: none"> • Plano-secuencia: se rueda con continuidad espacio temporal y los tiempos coinciden. • Primeros planos: necesita menos tiempo de visión • Plano muy rico en composición: requiere más tiempo.

CAMPO. Es la porción de espacios imaginarios contenida en el encuadre. Es el espacio visto por la cámara, el cual varía en función del tamaño del plano. En todo caso el campo es un sistema cerrado precisamente por los límites del encuadre.

ELEMENTOS Y VARIANTES Y DEL CAMPO	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
CONTRACAMPO	Es inverso al campo, pues consiste en mantener a un personaje de espaldas mientras el campo lo mantiene de frente.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa realidades diferentes, la visión de cada personaje. • Permite ver las reacciones de cada personaje por separado (Ej: Escena de diálogo).

ELEMENTOS Y VARIANTES Y DEL CAMPO	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
FUERACAMPO	Son espacios y elementos que quedan fuera de la visión del espectador pero que sin embargo él imagina y da por supuesto que existen.	<ul style="list-style-type: none"> • A campos cortos corresponden fueracampos amplios • Sensación de carencia, tensión, deseo de presencia real, sugiere espacios representados e imaginarios llenos de suspense. • Elementos como miradas, movimientos, gestos, ... dirigen la atención del espectador hacia el fueracampo (Ej: Películas de suspense, una cámara situada a la espalda de personaje,...).
“EL OTRO CAMPO” ³	Es el espacio donde se fabrica la imagen, el espacio del director, cámaras, sonido,... No aparece en escena y los actores no pueden mirarlo de forma explícita.	<ul style="list-style-type: none"> • Si aparece en escena tiene un efecto de transparencia de nuestra mirada”.
PROFUNDIDAD DE CAMPO	Espacio que permanece enfocado (nítido) entre el punto más cercano y el más lejano del encuadre.	<ul style="list-style-type: none"> • Amplía el alcance de visión del espectador. • Permite establecer relación entre dos personajes distantes pero visibles. • Refleja el espacio “habitado” por los elementos de la escena. • Permite ver dos acciones distintas y distantes que dividen la atención del espectador. • Resalta la imagen humana en primer plano, trabajando sensaciones diversas (soledad, aislamiento, intensidad). • El primer plano de gran detalle anula la profundidad de campo.

³ Bergala, A (1978): *Initiation à la semiologie du récit en images*, en Aguilar, P (1996).

Concluimos este apartado llamando la atención sobre el extraordinario poder de influjo que tiene la dinámica cinematográfica del plano, la toma, la composición, etc. para canalizar (a veces a su antojo) la atención y concentración del espectador, llevándolo a la identificación íntima que pretenden directores y realizadores cuando hacen la película; por eso, para poder ser críticos y posicionarnos ante un mensaje fílmico hemos de conocer algo su lenguaje y en este capítulo, en línea con Aguilar, P. (1996), acabamos de ver parte de la “estructura gramatical” del cine.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, P. (1996): *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Ed. Fundamentos.

GONZALEZ, J.F. (2002): *Aprender a ver cine*. Madrid. Ed. Rialp.

HERNÁNDEZ PONOS, F.: *Valor educativo del cine*. Boletines APOCLAM nos. 8, 9 y 10.