

Nociones básicas del lenguaje audiovisual

Antoni Marín Amatller

Revisión a cargo de
Jordi Poveda
Quelic Berga

PID_00206999



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. La noción de <i>plano</i>	5
1.1. La toma y el plano	5
1.2. El plano según la duración temporal	6
1.3. El plano según la aproximación a la realidad	7
1.4. La planificación en los inicios del cine	9
2. Tipologías de planos	12
2.1. Planos descriptivos	13
2.2. Planos narrativos	14
2.3. Planos expresivos	15
2.4. El plano secuencia	17
3. Composición del plano	18
3.1. Caos y orden	18
3.2. La composición	18
3.3. Simplificar	20
3.4. Elementos de la composición	21
3.5. La ley de los tercios	22
3.6. Vectores	24
3.7. El aire	25
3.8. Movimientos	27
3.9. Los paisajes y el horizonte	28
4. La planificación en función de los ángulos	30
4.1. Ángulos posibles según el ángulo horizontal	30
4.2. Ángulos posibles según la altura de la cámara	31
5. Estaticidad y dinamismo de los planos	32
5.1. La posición de filmación	32
5.2. Planos estáticos y dinámicos	33
5.3. Dinamismo de la cámara y estilo de realización	34
6. Movimientos de cámara	37
6.1. Panorámica	37
6.2. <i>Travelling</i>	37
6.3. <i>Zoom</i>	38
6.4. El <i>zoom</i> y el <i>travelling</i>	39
6.5. Control del movimiento a lo largo del eje de profundidad	40
7. El espacio del plano	42
7.1. Campo y fuera de campo	42
7.2. Procesos perceptivos	44

7.3. Sobre la profundidad del plano	45
7.4. La construcción de la profundidad del plano	46
7.5. Profundidad y perspectiva	46

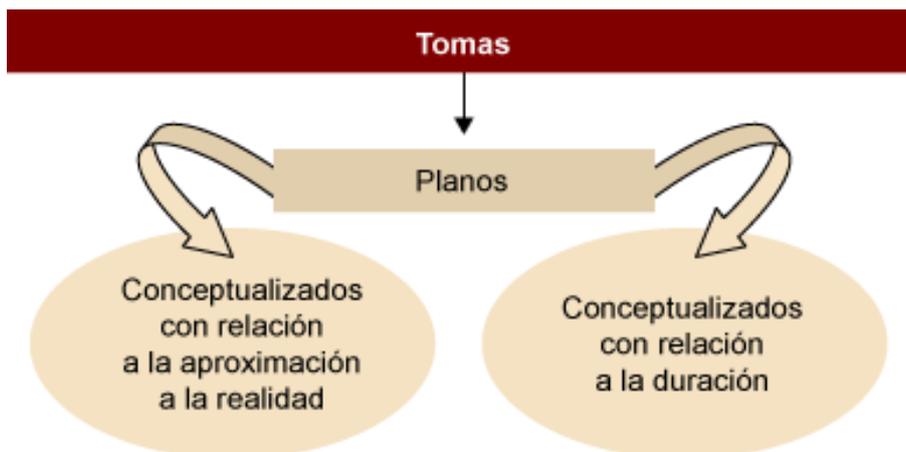
1. La noción de *plano*

El plano es la unidad de trabajo en la realización de un vídeo. Al editar se montan planos, algunas veces con efectos de transición entre unos y otros, otras sin efectos. Es lo que se conoce como edición por corte y es la transición que domina, por ejemplo, en las películas de cine.

El plano es una unidad de trabajo, pero su concepción se puede definir desde dos perspectivas diferentes. Por un lado, desde la perspectiva espacial, y desde este punto el plano se define en función de la aproximación de la cámara a la realidad que capta. Por otro, desde la perspectiva temporal, el plano se puede entender según la duración.

En los inicios del cine, la cámara captaba la realidad de manera continua. El cine era un heredero novel del teatro y, por ejemplo, en las escenas de los hermanos Lumière de los obreros que salían de la fábrica o del tren que entraba a la estación, la filmación presentaba una única aproximación a la realidad y se hacía en tiempo real. No fue hasta un momento posterior cuando la cámara empezó a planificar, es decir, a aproximarse en varios grados a los motivos y a romper la continuidad de la acción mediante el montaje.

Los planos, por un lado, se construyen a partir de las tomas del rodaje. Por otro, constituyen los elementos a partir de los cuales se construye un montaje. A continuación, se comparan las nociones de toma y plano.



1.1. La toma y el plano

La toma se define como el conjunto de imágenes que se graba de manera ininterrumpida con la cámara. Es el conjunto de todos los fotogramas que quedan entre el momento en el que se pulsa el botón de grabación para iniciar la gra-

bación (REC) y el instante en el que se vuelve a pulsar para pararlo. Las tomas que se graban de una acción o una situación son el material en bruto a partir del cual se elaborará posteriormente la producción audiovisual.

ENG

En televisión, se denominan equipENG (*electronic news gathering*, captación electrónica de noticias) los grupos constituidos por un periodista, una cámara y quizá por un operador de sonido. También se pueden encontrar configuraciones formadas por un cámara y un realizador. Es posible que este disponga de un monitor conectado a la cámara para visualizar lo que se va grabando. En el monitor la imagen es continua; es decir, tanto si la cámara graba como si no, la imagen que se visualiza en el monitor no tiene interrupciones. El cámara suele indicar verbalmente cuándo empieza la grabación. También es posible que se superimpriman en la pantalla las funciones de REC o STOP.

Con los modelos actuales de cámaras que disponen de visor en color, el monitor adjunto puede ser prescindible. Sin embargo, depende siempre del nivel de calidad que se requiera en el proyecto. Si bien el monitor presenta una fiabilidad muy superior a los visores de las cámaras, estos son muy prácticos y en muchas situaciones permiten prescindir del monitor externo.

En una producción profesional, una toma se repite tantas veces como sea necesario hasta que se considera satisfactoria. El realizador está atento a la imagen del monitor y valida la actuación del cámara. En general, las tomas malas se repiten hasta que se consigue un material óptimo. También se toman imágenes de recurso (planos de detalle, tomas desde ángulos complementarios, planos generales o de situación, etc.) para disponer de suficiente material con el fin de solucionar imprevistos durante el montaje. Disponer de un repertorio suficiente de imágenes es un recurso excelente para resolver problemas que puedan aparecer durante la edición. Las necesidades que se tendrán que resolver pueden ir desde errores en la continuidad de la acción hasta la necesidad de disponer de suficiente material para cubrir el tiempo de una voz en *off*.

Posteriormente, durante la fase de edición, del material de las tomas se seleccionarán, únicamente, los fragmentos necesarios para el montaje final. Estas selecciones serán los planos del clip final. Visto desde esta óptica, se puede decir que las tomas son planos en potencia; son un material en bruto que, una vez se haya seleccionado, originará los planos del programa final.

Sincronía de la toma y la acción

La toma es sincrónica con la acción; una y otra tienen la misma duración en tiempo real. Como detalle anecdótico, se puede comentar que no todas las tomas acaban grabadas ni son susceptibles de convertirse posteriormente en planos. El cámara o el realizador pueden experimentar tomas complejas sin grabarlas. Se trata de tomas que se visualizan en el monitor para experimentar los movimientos de cámara que se tendrán que hacer o para ensayar los desplazamientos o las acciones de los actores. También en emisiones en directo puede haber tomas que no se graban.

1.2. El plano según la duración temporal

Una primera definición de plano está relacionada con la dimensión temporal. El plano es la unidad básica del lenguaje audiovisual y, desde el punto de vista de la duración, se considera como el conjunto de fotogramas que se seleccionan de cada toma para formar parte del montaje final.

Al hacer un guion, el guionista indica las secuencias. La duración que tendrá cada secuencia en el montaje final se calcula a partir de la voz en *off*, de los diálogos y de los posibles silencios que se quieran incluir en el vídeo final. En función de este tiempo se calcula el número mínimo de tomas que se tienen que captar. Sin embargo, el tiempo variará según el estilo de cada clip.

En un clip tipo noticiario es normal considerar una duración media del plano de unos tres segundos. En un film para la pantalla de cine es posible que los planos duren más, puesto que, por ejemplo, un gran plano general en la gran pantalla tiene bastante más interés que en una pequeña. El director o el realizador calculan los planos que necesitan para cubrir las secuencias del guion y, por lo tanto, saben las tomas que deberán captar durante un rodaje.

En el estilo de una realización se mezclan varios conceptos, como por ejemplo la riqueza y la variedad de los encuadres, la combinación de planos generales, medios y primeros planos, el número de planos que se captan de una misma acción desde diferentes ángulos, los planos de detalle, etc. El repertorio de planos exige creatividad y profesionalidad por parte de quien capta las imágenes.

También hay que tener en cuenta la continuidad tanto de la acción como del resto de los elementos que generan la percepción de unicidad de la secuencia (temperatura de color, iluminación, vestuario, etc.). Que una acción tomada en plano medio cuadre con la misma acción repetida en un plano más corto es un ejemplo de continuidad de acción.

1.3. El plano según la aproximación a la realidad

Además de ser unidades temporales, los planos se definen también a partir de parámetros relacionados con la manera de captar una escena, como el encuadre, el ángulo de la cámara o el grado de aproximación a la realidad. Así, un plano puede incluir desde un paisaje extenso hasta un detalle minúsculo. Si bien en los dos casos se habla de plano, en cada uno de ellos varía notablemente la escala con la que se representan los motivos en la pantalla.

El grado de aproximación de la cámara a la realidad define la tipología de los planos. La figura humana se toma como referencia para definir esta categorización; así pues, de manera muy genérica, se pueden prever las tres situaciones siguientes:

- 1) La figura humana cabe completamente en un plano. En este caso, es evidente que más allá de la persona encuadrada se mostrará un área más o menos extensa del paisaje o del entorno en el que se encuentra la figura.
- 2) La figura humana no cabe completamente en el plano y queda cortada aproximadamente en un intervalo que puede ir desde las rodillas y hasta la cabeza, o desde el pecho y hasta la cabeza.

Planos de tres segundos

Respecto a la duración, los tres segundos constituyen un buen referente cuando se trabaja en vídeo. Así, partiendo de las dimensiones reducidas de la pantalla del televisor, se recomienda priorizar los planos próximos y de corta duración frente a los generales que duren mucho tiempo. Mientras que en cine es posible recrearse con la observación de un gran plano general de un paisaje, por ejemplo, en la pantalla televisiva este mismo plano resulta monótono.

3) La cámara se puede aproximar más y mostrar solo la cabeza de la persona o un detalle.

Las tres maneras de aproximarse a la realidad, tomando la figura humana como referencia, determinan una categorización genérica de los planos. En clara correspondencia con ellas, aparecen diferentes tipos de planos, que son los generales, los medios, los primeros planos y los planos de detalle.

1) **Planos generales.** La figura humana se representa totalmente. Tienen un valor descriptivo, presentan el lugar donde se desarrolla la acción y sitúan un entorno y el espacio de la acción.

2) **Planos medios.** Son los que incluyen la figura humana de manera parcial. Tienen valor narrativo. Se utilizan principalmente para mostrar las acciones de los personajes.

3) **Primeros planos.** Corresponden a un nivel más en la aproximación de la cámara al personaje. Se representa únicamente el rostro. Aportan un alto valor expresivo o dramático y son los idóneos para mostrar sentimientos o actitudes, así como para visualizar la interpretación del actor.

4) **Planos de detalle.** Se trata de una categoría que, en parte, está relacionada con la anterior. Cuando la cámara presenta la aproximación de un primer plano pero no encuadra el rostro sino otros detalles, entonces se habla de planos de detalle. También pueden representar objetos inanimados. Es habitual usar indistintamente las dos denominaciones al hablar de los encuadres, y referirse, por ejemplo, a un plano de detalle o a un primer plano de las manos.

Otras maneras de definir los planos

Además de este grado de aproximación de la cámara a la realidad, hay otros parámetros que caracterizan los planos. Así, para definir la direccionalidad de la cámara respecto al sujeto se habla de plano frontal, lateral, posterior o en escorzo. Por otro lado, partiendo de la altura a la cual se sitúa la cámara, se habla de plano con angulación normal, picado o contrapicado.

Sin embargo, estas clasificaciones, a pesar de que son también definitorias del tipo de plano, se subordinan jerárquicamente a la primera descripción planteada. Así, por ejemplo, un plano medio puede ser frontal y contrapicado, o un plano general se puede tomar en picado. La direccionalidad y la angulación se consideran características supeditadas a la definición de la tipología de plano a partir de la aproximación a la realidad.

Otra clasificación posible diferencia entre planos objetivos y subjetivos. Mientras que los primeros presuponen que la cámara puede mostrar tanto el entorno como los personajes, en los segundos se presupone que la cámara muestra lo que ve un personaje. Los planos subjetivos se suelen utilizar incrustados en secuencias de planos objetivos. Se trata con frecuencia de planos inestables, con balanceo y deliberadamente poco estables para imitar el andar o el desplazamiento de un personaje.

Un aspecto que hay que destacar aquí es que si bien esta clasificación es estática y válida para la categorización de los planos, muchas veces son dinámicos y es perfectamente posible que un encuadre inicial varíe durante la toma debido a los movimientos de los motivos que se filman o de la movilidad de la cámara. Un personaje que va andando hacia la cámara puede iniciar el recorrido en plano general y finalizarlo en primer plano. O bien, la cámara, desplazándose por un entorno, puede encuadrar desde un plano de detalle hasta un plano general.

Las proporciones de tamaño de los motivos respecto al encuadre varían en la realización dinámica, lo cual se convierte en un recurso expresivo muy potente. Esto quizá resulta especialmente importante en la realización televisiva, en la que la fuerza que el plano general puede tener en el cine se pierde en la pantalla reducida de la televisión. Aquí, la movilidad de la cámara, junto con el predominio de planos cortos, puede ayudar a destacar el motivo del fondo.

1.4. La planificación en los inicios del cine

Partiendo de la definición de plano que se basa en la aproximación a la realidad, se consideran tres grandes categorías en las que se pueden agrupar los tipos de planos: el plano narrativo, el plano descriptivo y el plano expresivo.

En los inicios, el cine era muy parecido al teatro en cuanto a la planificación. Los primeros films eran hijos directos de una concepción más propia del teatro filmado desde la perspectiva del espectador que del cine tal como lo conocemos en la actualidad. Las escenas se captaban en plano general y con la cámara fija. El único movimiento que había prácticamente en el plano era el de los actores que deambulaban, actuaban y se movían dentro del espacio encuadrado por la cámara.

Sin embargo, muy pronto se vio que estaba naciendo un lenguaje nuevo. Así, el film inicial de los hermanos Lumière, *Llegada de un tren a la estación de La Ciotat*, si bien está filmado en un plano general estático, pasa de mostrar todo el tren a captar solo un fragmento a consecuencia del movimiento del convoy. El plano pasa de mostrar todo el motivo (definición del plano general) a mostrar solo una parte (lo cual lo aproxima al plano de detalle).

En los inicios del cine solo se concebía el plano general. No se preveía la posibilidad de cortar la imagen de los personajes ni su magnificación mediante el primer plano. Pero en cuestión de pocos años se estableció una semántica visual que combinaba planos extensos que mostraban el escenario de la acción con otros más centrados en el individuo que ponían el énfasis en las acciones y que llegaban a acercarse mucho al rostro para mostrar en detalle las expresiones de los actores. El paso de la visualización de la escena en plano general a la fragmentación del espacio constituyó un paso decisivo en la construcción del lenguaje audiovisual.

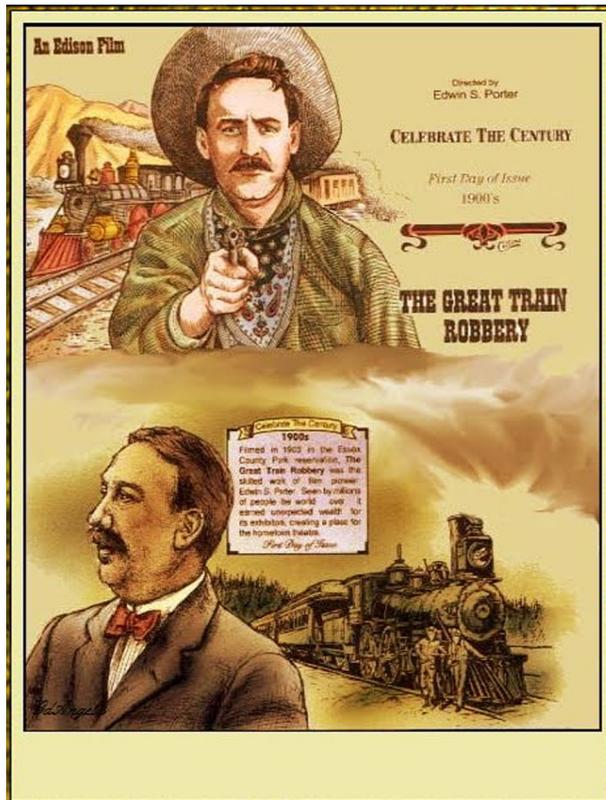
De mostrar una acción dramática en un único plano que contenía perfectamente el planteamiento, el nudo y el desenlace en una sola secuencia se pasó a la fragmentación del motivo y a la busca de las potencialidades expresivas de diferentes aproximaciones a la realidad. Fue un primer progreso en el lenguaje audiovisual, cuya actualidad y conveniencia todavía está presente hoy en día.

La escuela de Brighton, Porter y Griffith son tres nombres propios en la evolución de la planificación.

Prismáticos en el teatro y planos

Los espectadores de teatro tenían una costumbre que ya llevaba implícita una cierta idea de plano. Para observar con detalle la cara de los actores, el público utilizaba prismáticos y había desarrollado un cierto hábito de contemplar la totalidad de una escena o una parte significativa con ellos; todavía hoy, en los teatros de ópera, es fácil ver a espectadores con prismáticos.

- La escuela de Brighton utilizaba el primer plano (PP) para ampliar detalles que en plano general (PG) se escapaban de la atención del espectador.
- Porter también utilizaba el PP. En un principio, se pretendía únicamente destacar detalles y magnificarlos para mostrar una aproximación que reclamara la atención del espectador. No existía el componente añadido de la carga expresiva. El primer plano del bandido que dispara al público en *The Great Train Robbery* (1903) es una muestra de ello.



- Griffith dio otro paso e incorporó la expresión dramática en los PP de los personajes. Utilizó las aproximaciones de la cámara con finalidades dramáticas. En *The Birth of a Nation* y en *Intolerance*, el PP adquiere una semántica que todavía perdura en la actualidad.



Fotograma de *The Birth of a Nation*. Fuente: archive.org

El lenguaje audiovisual y sus convenciones se han integrado plenamente en la cultura actual. El cine, la televisión, los cómics, las series de animación y actualmente los contenidos audiovisuales de la web comparten estos códigos comunicativos. La fragmentación del espacio que se lleva a cabo cuando se encuadra y el grado de aproximación de la cámara a la realidad origina la planificación.

2. Tipologías de planos

Entendida como el grado de aproximación a la realidad, la planificación presenta una dimensión espacial clara, pero también se puede contemplar desde una óptica temporal. Los planos que se incorporan en una producción pueden durar más tiempo o menos. No hay una regla única; el estilo y la intencionalidad del realizador, el tipo de producto, el público objetivo, el soporte de proyección o de visualización y el propio contenido de los planos son factores que pueden determinar varias duraciones de los planos. El ritmo de la producción se genera a partir de los tiempos de los planos y del tipo de movimiento interno que presentan.

El realizador tiene que ser consciente en todo momento de la duración del plano y encontrar el tiempo justo para cada producto. En vídeo, el tiempo será el mínimo necesario para permitir la lectura de los planos sin provocar aburrimiento en el espectador. Un ritmo excesivamente lento puede resultar soporífero. En cine, una producción lenta puede resultar más exitosa que en televisión debido a la diferente sensación de inmersión que provoca el cine en el espectador. Pero, es evidente, también un film de ritmo frenético puede resultar idóneo para una sala de cine.

El tiempo idóneo para la lectura de un plano en pantalla no es algo fijo y universal. Depende de diferentes factores, que van desde el ritmo del plano hasta la presencia de más elementos significativos o menos. El editor o el montador son los que llevan a cabo el clip final. Esta fase de la producción tendrá más posibilidades de éxito o menos según el modo como se haya llevado a cabo la realización. Si se dispone de suficientes planos, o si los que se tienen son los apropiados, la tarea del montador es mucho más agradecida y viable que si el repertorio de origen es pobre.

En la fase de montaje no es posible pensar en un plano como un elemento autónomo. La secuencia en la cual se integran los planos acaba conformando un ritmo y una cadencia. La complejidad de los contenidos que se muestran, los movimientos de los motivos o los de la cámara, el desarrollo de la acción, la duración de los diálogos y la relación de un plano con el resto de los que integran una secuencia son elementos que determinan la posible duración de las unidades. La realización y la edición no son fases independientes de una producción. Al contrario, las dos están intrínsecamente enlazadas e interconectadas. Aquí se vuelve a ver la importancia de un buen guion, puesto que es el documento que permite enlazar y coordinar los diferentes momentos del proyecto.

2.1. Planos descriptivos

Los planos descriptivos son los que sitúan el lugar de la acción, el escenario y el ámbito en el que se mostrarán imágenes. Muestran el entorno, sitúan y describen.



El plano descriptivo comprende la aproximación al personaje, que va desde la situación en la que queda inmerso en un paisaje o en el entorno hasta la situación en la cual la figura queda encajada en los límites del cuadro. Los planos que mejor cumplen esta función son los planos generales, en los que la figura humana se representa en su totalidad.

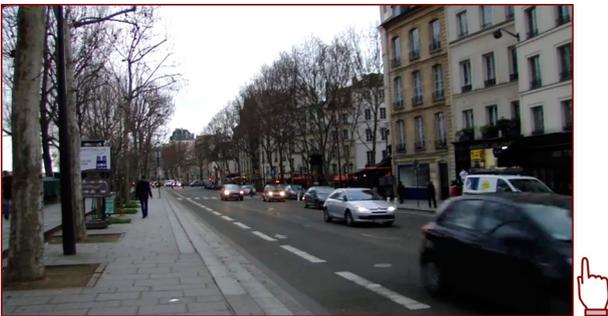
Dentro de esta categoría se distinguen tres tipos de planos:

1) **Gran plano general (GPG)**. Muestra un gran escenario, como por ejemplo un paisaje, una multitud, etc. La figura humana aparece lejana, pequeña, masificada o diluida en el contexto. Este, ya sea natural o urbano, adquiere más importancia que la persona.

2) **Plano general (PG)**. En este plano la persona aparece más próxima a la cámara que en el plano anterior. Puede ocupar entre la tercera y la cuarta parte de las dimensiones del encuadre.



3) **Plano de conjunto (PC).** El plano comprende un grupito de personas cercano a la cámara. La acción de los personajes empieza a ser importante, puesto que se muestra lo bastante cercana para poderla observar con claridad. Aunque tiene un valor básicamente descriptivo, empieza a presentar también un valor dramático. La persona o las personas se encuentran encuadradas en un espacio determinado, pero conservan suficiente margen de movimiento para desplazarse.



2.2. Planos narrativos

Los planos narrativos tienen un formato idóneo para mostrar las acciones de los personajes, puesto que la cámara se encuentra lo bastante cerca como para destacar los movimientos. Mientras que los planos descriptivos se utilizan para situar, los planos narrativos se utilizan para desarrollar el hilo de la acción.

Pertencen a esta categoría el plano entero, el plano americano y los planos medios. Aunque son básicamente narrativos, los planos medios pueden presentar también valores descriptivos o dramáticos. A continuación, se describen brevemente.

1) **Plano entero (PS)**. Es un plano similar al plano de conjunto, pero ya se encuentra al límite de empezar a cortar la figura humana. El personaje se encuentra encajado entre los límites superior e inferior del cuadro. Está en la frontera entre los planos descriptivos y los narrativos. Si bien la figura aparece completa, el plano se utiliza ya con un valor narrativo.



2) **Plano americano (PA)**. En el cuadro aparecen desde las rodillas hasta después del personaje. Se trata de un encuadre poco pictórico o fotográfico y, en cambio, genuinamente cinematográfico. Proviene de la exigencia del western de mostrar simultáneamente la cara del pistolero y su destreza para desenfundar y disparar. El plano americano representa una intersección entre el escenario y la visualización de la acción. Puede mostrar las acciones físicas de los personajes, pero las expresiones faciales también son bastante visibles.

3) **Plano medio (PM)**. Presenta la persona de medio cuerpo con la figura cortada por la cintura. En la aproximación progresiva de la cámara al personaje, a lo largo de los planos descritos, se potencian los valores descriptivos del plano a medida que este se cierra sobre la cara del personaje. En el plano medio conviven todavía valores narrativos y expresivos, puesto que se muestran las reacciones del personaje en su interacción con el ambiente.

2.3. Planos expresivos

La aproximación de la cámara al personaje conduce a planos en los cuales se representa el rostro o se limita el encuadre a una parte del rostro. Se habla, entonces, de **primeros planos**.

En los primeros planos, los valores descriptivos y narrativos prácticamente han desaparecido y, en cambio, la potenciación de los valores dramáticos o expresivos es máxima.

El primer plano es el encuadre ideal para mostrar los sentimientos de los personajes, como por ejemplo la felicidad, la ira, el miedo, etc. Los valores, en definitiva, que permiten profundizar en la psicología y en los conflictos de los protagonistas. Los elementos ajenos al rostro se marginan y la potenciación de las capacidades interpretativas de los actores y actrices es máxima.

Si bien los planos expresivos tienen un valor dramático muy potente en el cine y en los telefilms de ficción, en otro tipo de productos, como por ejemplo los vídeos informativos, educativos o corporativos, los primeros planos no suelen tener el mismo valor. Se pueden utilizar planos próximos a los personajes sin un valor introspectivo o expresivo, sino simplemente para responder a la finalidad básica de dinamizar el montaje.

Los planos que mejor captan los planos expresivos son el primer plano, el primerísimo primer plano y el plano de detalle.

1) **Primer plano (PP)**. Se pueden representar en él los hombros y la cara del personaje o solo el rostro. Permite una aproximación introspectiva y tiene un valor dramático.

2) **Primerísimo primer plano (PPP)**. La cámara se aproxima más al rostro que el primer plano, con lo cual se potencia incluso más el valor introspectivo, expresivo o dramático. Puede mostrar también una parte del cuerpo diferente del rostro, como por ejemplo las manos, y conservar el valor dramático.

3) **Plano de detalle (PD)**. Muestra un objeto o una parte del objeto. Se utiliza a menudo como plano de recurso o de inserción durante la edición. Puede que un elemento con un mero valor narrativo adquiera un valor dramático o un valor simbólico. Por ejemplo, la espada láser de los caballeros Jedi tiene un valor narrativo; el cuchillo de cocina de *Cortina rasgada*, de Hitchcock, adquiere un valor dramático; el hueso que se convierte en nave espacial en *2001: una odisea del espacio*, de Kubrick, tiene un valor simbólico.

En resumen, los planos generales sitúan el lugar donde se desarrolla la acción, los planos medios informan sobre los movimientos o las acciones y los primeros planos y los planos de detalle expresan el componente dramático o contribuyen a dinamizar el montaje.

Si durante la fase de realización se rueda un número de planos suficiente, se facilita en gran medida la edición; una realización pobre implica problemas y derroche de tiempo durante el montaje. Durante la edición se combinan los diferentes tipos de planos para dar un ritmo determinado a la producción.

2.4. El plano secuencia

Si bien, tal como se ha comentado, la secuencia es habitualmente una agrupación de diferentes planos, existe el caso especial del plano secuencia. Se trata de una toma que se capta en continuidad y que suele presentar variaciones en el punto de vista o en los tipos de plano, en los movimientos que muestra o en los desplazamientos que puede llevar a cabo la cámara. La acción se capta de manera continua, pero la toma puede contener varios tipos de encuadre.

En la realización clásica, el plano secuencia corresponde a la toma que se lleva a cabo cuando se graba de manera continua con la cámara en movimiento o con un desplazamiento de los motivos que se filman. *La soga*, de Hitchcock, o algunas secuencias de *Bagdad Café*, entre otros muchos casos, serían ejemplos de ello.

Sin embargo, cabe señalar que en las producciones actuales se puede ver un incremento de planos secuencia. Muchas no provienen, como en los casos clásicos, de una filmación continua, sino que son el resultado de técnicas de composición digital.

3. Composición del plano

3.1. Caos y orden

El mundo, el entorno, presenta siempre un cierto grado de caos y casualidad. El ser humano intenta encontrar un orden en este mundo anárquico para descubrir pautas de regularidad. La actividad humana crea esquemas en el cambiante mundo natural y, como resultado, genera varios ejemplos de ordenación. El urbanismo o la producción artística podrían ser muestras dispares de ejemplos que se contraponen al caos natural.

Hablando concretamente del terreno de la imagen, se puede decir que el mundo exterior presenta varias posibilidades de organización, pero no todo el mundo lo percibe del mismo modo. Los matemáticos pueden ver en la naturaleza ejemplos de la sucesión de Fibonacci, mientras que los fotógrafos pueden buscar en un paisaje elementos para formar parte de la composición de un fotograma. En cualquier caso, aproximarse a la realidad en busca de elementos de composición es uno de los hábitos que desarrolla el fotógrafo o el reportero de vídeo. La composición es clave para los que tienen en las manos una cámara de fotografía, de cine o de vídeo.

Normalmente, el fotógrafo intenta mostrar la realidad de una escena de una manera ordenada. No se limita a enfocar y captar una imagen, sino que la compone y la capta distribuyendo los elementos de una manera intencional. Así, revela la manera determinada que tiene de ver el mundo y muestra lo que muchas veces se conoce como ojo fotográfico. Este proceso de manipulación de la realidad se conoce como composición.

3.2. La composición

Antes se ha comentado que hay una tendencia original, en la mayor parte de los principiantes, a situar un motivo o un personaje en el centro del cuadro. Si bien en algunos casos una composición central realza el motivo encuadrado, en la mayoría esta distribución crea imágenes poco interesantes. El aburrimiento y la falta de dinamismo de un motivo que se ha centrado innecesariamente es un factor que no ayuda a hacer que una imagen capte la atención del espectador.

Fuera de los casos en los que se destaca especialmente una composición central, el hecho de situar simplemente el motivo en el centro del visor no es un recurso óptimo. La composición está relacionada con la organización visual y deliberada de los elementos de una imagen.

Ejemplos de las sucesiones de Fibonacci

En la dirección siguiente se pueden ver fotografías de la sucesión de Fibonacci en la naturaleza: http://www.lareserva.com/home/fibonacci_secuencia_fotos

Para componer hay que organizar y relacionar visualmente elementos del entorno que se capta. En la realidad, las formas, las texturas y los motivos pueden no tener ninguna relación. Cuando se organizan sus posiciones en el visor de la cámara se lleva a cabo un proceso particular de ordenación del mundo.



De turistas a fotógrafos

Imaginémonos ahora una comparación entre un presunto turista que simplemente capta recuerdos de su viaje con una composición espontánea y un fotógrafo o cámara de vídeo que, en la misma situación, busca imágenes de interés, ya sea para un concurso, para utilizarlas en una producción de vídeo futura o sencillamente para elaborar una base de imágenes particular que probablemente use en el futuro.

El turista y el fotógrafo de este ejemplo no perciben, fotográficamente hablando, el mundo del mismo modo. El turista ve aquello que lo rodea como una globalidad, mientras que el fotógrafo, que busca una imagen, observa en la misma realidad detalles, relaciones y composiciones. Es fácil que cuando el fotógrafo viaje con un grupo de turistas sea visto como un elemento raro por la mayoría del grupo.

Aunque a veces se tienda a pensarlo, la diferencia entre la persona que ve en la fotografía o el vídeo una manera de componer la imagen y la que simplemente apunta la cámara y dispara no es innata. Entre las dos hay un proceso de aprendizaje largo pero apasionante y una evolución en la manera de ver las imágenes del mundo y captarlas. Observando, analizando o experimentando, el fotógrafo mejora la vista y la capacidad de componer imágenes interesantes. Un objetivo que se intenta abordar, tanto en esta asignatura como en otras, es el hecho de aprender a ser algo menos turistas como los de este ejemplo y algo más fotógrafos.

Componer consiste en distribuir de manera intencionada los diferentes elementos que forman parte de un fotograma, de un cuadro, de una fotografía, de un dibujo o de un plano.

Todos los tipos de planos que se han descrito en el apartado anterior son, de hecho, imágenes susceptibles de componerse individualmente. Cada uno es como una fotografía con unas necesidades de composición propias; es una imagen que presenta una estructura interna específica.

En la composición, los elementos de un cuadro se organizan para provocar que el espectador vea aquello que el fotógrafo quiere destacar o comunicar. Para conseguirlo, destaca los motivos que considera más significativos según aquello que quiere comunicar o mostrar. Se pretende que el espectador descubra los puntos de interés que el fotógrafo considera importantes o que los capte, si bien es muy posible que de una misma imagen surjan lecturas diferentes. De todos modos, sea cual sea la lectura final, el fotógrafo tiene que organizar los elementos según un criterio claro, puesto que sin este el espectador divagará.

3.3. Simplificar

Una regla de oro para componer es la de simplificar. Cuando en una imagen hay demasiados motivos, es muy difícil conseguir que el centro de interés destaque con una importancia propia.

Mostrar con claridad lo que es principal y ordenar el resto de los motivos en relación con el centro de interés implica descartar todo lo que no es relevante. Por ello hay que simplificar. La composición, la organización de los motivos visuales que aparecen en un encuadre, permite obtener imágenes con unos criterios estéticos, narrativos o informativos definidos. Un exceso de motivos dificulta la lectura. Además, si los elementos de la composición no tienen relación entre ellos, en general el impacto de la imagen se reduce.



3.4. Elementos de la composición

Los factores básicos que influyen en una composición son diversos. La colocación del sujeto en la pantalla, el aire, los movimientos o la línea del horizonte son ejemplos de esto. A continuación, se explican algunos de ellos.

- **La colocación del sujeto en la pantalla.** Como regla general, hay que evitar situar el motivo principal en el centro del cuadro y se tiene que desplazar hacia alguno de los puntos de interés, que, si es posible, debe coincidir con los centros de atención que se crean con la ley de los tercios. El hecho de que este motivo interactúe visualmente con otros elementos de la composición suele dar unos resultados muy buenos.
- **El aire.** El término se refiere al espacio vacío que queda entre el motivo y el marco del cuadro. Un personaje situado, por ejemplo, a la izquierda de un fotograma mirando hacia la derecha tiene aire delante. Si, en cambio, desde la misma posición, mira hacia la izquierda y tiene la cara demasiado cerca del marco, se considerará que la composición no tiene aire. Más adelante volveremos a hablar de este concepto.



- **Los movimientos.** En el vídeo, los motivos pueden tener movimiento, pero también en una fotografía un sujeto puede dar la sensación de dinamismo y de movilidad. El sentido del movimiento es un factor importante en una composición. De hecho, este se relaciona con el aire de la imagen. Como norma general, se procura que el movimiento del sujeto se dirija hacia la zona del cuadro en la que hay espacio libre.
- **La línea del horizonte.** En los paisajes, la línea del horizonte presenta a menudo dos problemas importantes. En primer lugar, muchas veces se encuentra en el centro de la composición. En segundo lugar, no son pocas las veces que, debido a la inclinación de la cámara, da la sensación de que la línea del horizonte cae; y no nos referimos ahora a las composiciones inclinadas intencionadamente para realizar una composición, sino a la distracción del operador de cámara, que no mantuvo horizontal la línea de un mar o el límite lejano de un paisaje.

Si bien esta relación podría ser más extensa, sus distintos puntos se comentarán con detalle más adelante. Antes, sin embargo, será interesante centrar la atención en la que, junto con la necesidad de simplificación, es una regla de oro de la composición: la ley de los tercios. Es una estructura compositiva que el fotógrafo acaba interiorizando.

3.5. La ley de los tercios

La ley de los tercios es una de las reglas básicas que se deben tener en cuenta para evitar la monotonía visual que crean las composiciones excesivamente centradas o regulares. Es una guía mental muy útil para la composición, que el fotógrafo pone automáticamente en juego de una manera más o menos implícita.

Para aplicar la ley de los tercios, se trazan imaginariamente sobre el visor dos líneas horizontales y dos verticales que dividan el espacio en tercios equivalentes. En los puntos de intersección de estas líneas se originan los centros de

atención principales del fotograma de vídeo o de la fotografía. Algunas cámaras fotográficas tienen incluso la opción de sobreponer en el visor esta estructura gráfica.

La combinación de la malla creada con las líneas, las formas y los volúmenes de la realidad exterior da origen a múltiples posibilidades compositivas. Así, por ejemplo, si se colocan personajes u objetos en las intersecciones o se hacen pasar líneas gráficas o direcciones de movimiento, se originan unas composiciones mucho más dinámicas que cuando simplemente se centran los motivos. Las diagonales de una composición son líneas que relacionan motivos del cuadro. Hay que recordar que componer significa seleccionar y disponer los motivos, combinarlos y entrelazarlos de modo que el espectador dirija la vista hacia el centro de interés.



La ley de los tercios es útil tanto para componer imágenes de vídeo como para tomar fotografías. El fotógrafo llega a interiorizar su existencia y a distribuir en todo momento los elementos de una escena a partir de esta ley.

Hay situaciones en las que se centra el motivo o el personaje. Se trata de momentos en los que interesa especialmente concentrar el interés del espectador sobre el motivo de la filmación. Por eso se coloca en el área más estable, que es el centro de la pantalla. Centrar un personaje es una manera idónea de reclamar al máximo la atención sobre él y a la vez restarla de los elementos del entorno.

Personajes centrados

Los casos en los que el personaje filmado se centra son en cierto modo poco habituales, si bien algunas veces pueden ser frecuentes. Un presentador de telediario, por ejemplo, suele ocupar el centro de la pantalla y mirar directamente a la cámara. También un presidente de Gobierno, en un mensaje como el de Navidad, suele aparecer intencionadamente en una posición desde la cual intenta captar la atención del espectador al máximo. Pero en la mayor parte de los casos no es un posicionamiento óptimo.

Abusar de una posición centrada de un personaje en un vídeo supone una monotonía visual y una pérdida de interés del espectador. Incluso en una situación como la de un presentador de un telediario, a menudo este comparte la pantalla con algún gráfico de fondo. En este caso, el personaje y el gráfico se desplazan hacia posiciones laterales para compartir la pantalla.

3.6. Vectores

La composición se basa en la distribución de formas, líneas y volúmenes dentro del cuadro. En general, se trata de elementos gráficos visibles y observables. Ahora bien, a menudo actúan también sobre el plano otro tipo de líneas que no son tan obvias. De manera similar a las líneas imaginarias que forman la retícula compositiva de la ley de los tercios, el fotógrafo aprende a convivir con una serie de elementos que, aunque imaginarios, tienen una función clave en el éxito de la composición, que son los vectores.

En una imagen, se consideran vectores las líneas de interés que, sin ser visibles, forman parte de la composición. Se pueden agrupar en diferentes categorías y a menudo, para el principiante, son totalmente inexistentes. Sin embargo, algunos ejemplos pueden ayudar a entender de qué estamos hablando. Por ejemplo, la mirada genera vectores, que son líneas imaginarias que relacionan los ojos con los elementos externos que se encuentran en el espacio existente ante la persona que se fotografía o filma. Este espacio tiene importancia en la composición del cuadro; puede no haber nada o puede haber motivos. Si los hay, los motivos pueden tener relación con la mirada o no. No obstante, en todos los casos se pueden contemplar vectores que generan tensiones compositivas diferentes en forma de líneas imaginarias que unen los elementos.

Es posible pensar en varias clases de vectores o conceptualizarlos; son tipologías más o menos abstractas pero que pueden ser útiles para la composición. Algunas son los vectores gráficos, los direccionales y los de movimiento:

- Los **vectores gráficos** se crean cuando las líneas del paisaje o los objetos estacionarios conducen la vista en una dirección particular. Hay múltiples ejemplos de ello en los objetos más cotidianos y habituales. Solo hay que cambiar el ángulo o el punto de vista desde el cual se observan los motivos para crear líneas interesantes, como por ejemplo carrocerías de automóviles, líneas pintadas en el suelo, perspectivas de caminos u olas del mar que llegan a la playa; los ejemplos son numerosos. Un análisis adecuado de los vectores gráficos ofrece una buena base para el conocimiento de los principios básicos de la composición.

- Los **vectores direccionales** se crean cuando algo o alguien apunta de manera clara hacia una dirección. La diferencia con los gráficos radica en el hecho de que los direccionales apuntan hacia un sentido de una manera más clara y definida. Una línea del paisaje (un vector gráfico) genera una direccionalidad, pero no implica un sentido activo; puede ser una mera línea estática. Una señal de circulación, un arquero que tensa el arco o una persona que mira en una dirección (ejemplos de vectores direccionales) apuntan de manera inequívoca hacia un destino. Normalmente se tratará de un destino exterior a los límites del cuadro y, por lo tanto, no será visible. Aun así, el espectador percibe su existencia.
- Los **vectores de movimiento** se originan con el desplazamiento de objetos o sujetos en la pantalla. Pueden ser vehículos en circulación, gente en movimiento o aves que vuelan. Sea cual sea el móvil, su recorrido origina líneas dinámicas que influyen en la composición dinámica del plano. En el caso de la imagen en movimiento, además, hay que tener en cuenta la manera como los vectores de movimiento pueden relacionar planos consecutivos de un montaje.

En fotografía, de hecho, se puede hablar de vectores gráficos y de direccionalidad. En vídeo, con la posibilidad de la representación del movimiento, hay que añadir al conjunto los vectores de movimiento.

Hablar de vectores solo es un recurso conceptual para analizar la composición de un plano y para integrar habilidades compositivas a la tarea del fotógrafo. Se puede recurrir a otros conceptos para referirse a una misma realidad. Más allá de los elementos gráficos visibles, hay otros que, a pesar de ser invisibles o imaginarios, tienen suficiente fuerza para generar composiciones de mayor o menor calidad.

3.7. El aire

El aire es otro concepto fotográfico íntimamente relacionado con la composición. Igual que en el caso de los tercios o los vectores, también es inmaterial, invisible para el profano y con entidad casi corpórea para el fotógrafo. Se habla de aire con referencia al espacio vacío que hay entre un personaje y los límites del cuadro. Si bien se refiere habitualmente a una situación de retrato y, por lo tanto, a un motivo constituido por una persona, el concepto se puede generalizar y entrar en juego también con motivos no humanos.

Como norma general, encuadrar correctamente un personaje en la pantalla implica dejar un espacio, un respiro, entre él y el límite del cuadro. Este espacio vacío se conoce como aire. Se trata de un espacio que se puede potenciar o reducir intencionadamente. Dejar mucho aire reduce la fuerza de atracción

que ejercen los bordes de la pantalla sobre los elementos que hay cerca. En cambio, dejar poco incrementa la atracción del límite sobre los motivos. No hay una proporción fija.

En un retrato en plano medio, el espacio que queda ante la mirada del sujeto es considerable. Normalmente, se deja aire por delante de una persona que mira. En cambio, el espacio por encima de la cabeza no suele tener ninguna importancia y se suele reducir.

Como norma general en cuanto al aire, se seguirá la regla de dejar el espacio justo para destacar la importancia del personaje. De este modo, se evita que se pegue al marco o que aparezca excesivamente separado. Encontrar la distancia óptima es una regla que el fotógrafo acaba integrando en su tarea normal.

Pero, como todos los principios, una regla existe para conocerla y usarla, pero también para decidir cuándo se quiere saltar. Es recomendable conocer una norma para saberla aplicar y para experimentar con la expresividad y la originalidad cuando se decide romperla.

Un ejemplo de violación de las reglas con finalidades expresivas puede ser cuando se deja un retrato sin aire de manera intencionada. Encajonar excesivamente a un personaje suele ser un error compositivo, pero es perfectamente posible que el autor lo busque deliberadamente para provocar la sensación de que la persona se encuentra oprimida o abrumada.

El aire como elemento compositivo consiste en dejar un espacio vacío entre un personaje o un objeto y el límite de la pantalla. Los bordes pueden adquirir más o menos fuerza en función del espacio de separación que se deje entre los motivos y los bordes del cuadro.

Los elementos próximos a los límites de la pantalla parecen actuar como imanes que ejercen una gran fuerza visual. Si se encuadra a una persona de modo que la cabeza le quede muy próxima al lado de la pantalla, parecerá que está pegada, como si dependiera del marco. Si, en cambio, se deja un espacio excesivo, parecerá que alguna fuerza lo empuja hacia el extremo opuesto. Así pues, hay que dejar el aire correcto en cada composición.

En las imágenes que se tienen que televisar o simplemente reproducir en vídeos domésticos hay que tener en cuenta que a menudo se pierde un margen alrededor del cuadro que se encuadra en el visor de la cámara. En estos casos, se recomienda dejar algo más de aire del que se consideraría correcto en la imagen que se observa por el visor de la cámara. Algunos modelos presentan en el visor la representación de la zona que quedará posteriormente fuera del cuadro. También durante la edición es posible visualizar las zonas seguras.

3.8. Movimientos

Cuando los motivos de la composición se mueven se da otro caso claro de aplicación de la ley de los tercios. Tal como ocurría en el caso de la mirada, en el que la zona relevante era la que se encontraba en la dirección de la vista, aquí prevalece el espacio hacia el cual se dirige el movimiento.

Aquí, la norma o la pauta que se considera correcta es situar el móvil en el tercio cercano al lado del cuadro desde el cual proviene el movimiento. Así se dejan libres los dos tercios restantes de la pantalla, que son el espacio hacia el cual se dirige el motivo. Como principio general, el móvil se sitúa en el tercio contrario a la dirección del movimiento y se dejan los dos restantes como espacio para recorrer. En cierto modo, dejar un espacio vacío o aire en la dirección del movimiento absorbe parte de la energía que se deriva del desplazamiento mismo. Como semántica de la composición, el hecho de potenciar el espacio que todavía no se ha recorrido por encima del que ya se ha transitado ayuda a destacar su importancia. El espacio ya recorrido no es significativo, pero sí que lo es aquel hacia el cual se dirige el movimiento.

Pero además de consideraciones semánticas, también hay una razón práctica que justifica la colocación del móvil en el tercio contrario al sentido del movimiento. Mantener al sujeto en el lugar apropiado de la pantalla implica adaptar la velocidad de la panorámica o el *travelling* que realiza el operador a la del móvil. Esto no siempre se consigue fácilmente, puesto que hay que mantener al sujeto en movimiento en un punto fijo de la pantalla para así conservar la composición. Es una tarea difícil, especialmente si el desplazamiento es rápido. El hecho de hacer el seguimiento en esta posición facilita que el móvil no sobrepase accidentalmente el margen contrario de la pantalla. Por otro lado, conseguir un seguimiento correcto genera la sensación de que la cámara conduce el movimiento y no que se dedica simplemente a seguirlo.

A pesar de la norma general, hay que recordar otra vez la posibilidad o la conveniencia de romper las normas, especialmente cuando su violación se lleva a cabo con criterios estéticos o comunicativos. La norma general indica que la posición ideal para colocar el motivo es la del tercio desde el cual se produce el movimiento.

Pero ¿qué sucedería si se colocara en el tercio opuesto, es decir, si el móvil se situara casi a punto de salir por el límite hacia el cual se produce el desplazamiento? Puede ser, por ejemplo, un recurso para indicar el esfuerzo de un corredor; puede ayudar a enviar el mensaje de que el atleta corre tanto que visualmente parece empujar el cuadro y el movimiento de la cámara. Igual que otras veces, en primer lugar conviene conocer la norma general y saberla aplicar. Entre otras cosas, para romperla con conocimiento de causa.

3.9. Los paisajes y el horizonte

Cuando se capta un paisaje se intenta que el horizonte sea paralelo a los bordes superior e inferior de la pantalla. Del mismo modo, se espera que los edificios y líneas verticales, perpendiculares al horizonte, también sean paralelos a los bordes de derecha e izquierda.

En la primera tarea interviene sobre todo la atención del cámara. Es fácil despistarse y olvidarse de controlar todos los detalles. El horizonte es un elemento del fondo de la composición y puede pasar desapercibido. Las medidas normalmente reducidas del visor tampoco ayudan mucho en esta tarea. Es necesario o conveniente estar atento al horizonte.

La segunda consideración, la de mantener el paralelismo de las líneas verticales, no siempre es posible. Por ejemplo, cuando se trabaja con ópticas gran angular los objetos se deforman. El problema se incrementa cuando se toman imágenes desde un punto de vista situado por debajo o por encima del sujeto de la filmación.

Pero a veces se pretende deliberadamente inclinar la línea del horizonte. Los planos inclinados, que se toman expresamente desnivelando la cámara, se suelen utilizar como recurso para denotar situaciones de inestabilidad o abatimiento del protagonista.

En la composición clásica de los paisajes, la línea del horizonte no se coloca nunca en el centro de la pantalla. Se recomienda situarla en el tercio superior o en el inferior. Por ejemplo, si se trata de un paisaje marino se debe decidir qué se quiere destacar. Si es la zona del agua debido a unos reflejos del sol, de unas barcas que surcan el mar o un oleaje vistoso, entonces la línea del horizonte se situará en el tercio superior para dejar así dos tercios de la composición para el agua. Pero si, por el contrario, la zona del mar no tiene ningún interés y es en el cielo donde están los motivos atractivos, como por ejemplo un paisaje de nubes cambiantes, pájaros que vuelan o una aglomeración de globos aerostáticos, entonces la línea del horizonte se situará en el tercio inferior. Colocar el horizonte en mitad del cuadro es como no definirse; no se da importancia al cielo ni tampoco se destaca el posible interés del mar.



Analizar y decidir dónde está la importancia de un paisaje y reservar la parte más grande del cuadro para la zona elegida es un buen procedimiento de trabajo. Partiendo de la ley de los tercios, en un tercio (el inferior o el superior) se colocará la zona menos interesante y en los otros dos tercios se situará la zona con los elementos que se quieran destacar.

4. La planificación en función de los ángulos

Después de analizar los tipos de plano desde el punto de vista de la aproximación a la realidad y las reglas básicas para su composición, es interesante reflexionar sobre la planificación según la posición de la cámara respecto al motivo. En este sentido se definen dos tipos de ángulos, que son el eje de cámara respecto al eje de acción y la altura de la cámara respecto al motivo.

Si se toma la cámara en relación con el motivo, aparece el ángulo que se crea entre el eje de cámara y el eje de acción. El eje de cámara corresponde al vector que queda definido por una línea imaginaria que sale del centro de la óptica de la cámara hacia el infinito. El eje de acción corresponde al vector de movimiento o de dirección que corresponde a la línea imaginaria sobre la cual discurre el movimiento o la orientación de los motivos.

Así, por ejemplo, la cámara puede mirar frontalmente un motivo, situarse para tomar el perfil o la parte posterior o captarlo en diagonal o en escorzo. Según esta orientación de la cámara se generan los cuatro tipos de planos siguientes: frontal, posterior, de perfil y en escorzo.

El ángulo de la cámara respecto al motivo también se puede considerar a partir de la altura desde la cual se filma. De este modo, la cámara se puede situar a la misma altura del sujeto o puede estar más baja o más alta; en un caso extremo, incluso se puede situar en posición cenital. Así pues, si tomamos como referencia el ángulo creado por la posición de la cámara en altura, se generan otros cuatro tipos de planos, que son el normal, el picado, el contrapicado y el cenital.

Como recurso para aclarar la descripción de los planos se expondrá el ejemplo de un personaje. Imaginémos una figura humana estática orientada hacia delante en un espacio, y las orientaciones que puede adquirir la cámara al orientarse hacia ella. Así, se pueden dar dos tipos de angulaciones básicas, que son la resultante de desplazar la cámara horizontalmente respecto a la línea de la mirada del personaje y la resultante de un desplazamiento vertical.

4.1. Ángulos posibles según el ángulo horizontal

La relación entre el eje de cámara y el eje de acción crea la clasificación de planos siguiente: toma frontal, toma posterior, toma lateral y toma en escorzo:

- **Toma frontal.** La cámara encuadra frontalmente al sujeto. Si este tiene movimiento, su eje (lo que se conoce como *eje de acción*) coincide con el de la dirección de la cámara (es decir, con el eje de cámara).

- **Toma posterior.** Igual que en el caso de la toma frontal, los ejes de acción y de cámara coinciden, pero aquí el sujeto se encuadra por el lado posterior.
- **Toma lateral.** El sujeto se encuadra desde un lado. Los ejes de cámara y de acción se entrecruzan a 90°.

4.2. Ángulos posibles según la altura de la cámara

La relación entre la altura a la cual se efectúa la toma y la altura a la que se encuentra el motivo de la filmación crea un ángulo concreto cuyo valor determina una categorización de planos. Cada uno de los ángulos, que son el normal, el picado, el contrapicado y el cenital, presenta características tanto técnicas como expresivas que tienen una gran importancia en el lenguaje audiovisual.

- **Normal.** La cámara se sitúa prácticamente a la misma altura que el motivo que filma; en el caso de una persona, a la altura de la vista. El eje de cámara y el eje de la mirada o el eje de acción coinciden. Tal como indica el propio nombre, se trata de un plano que transmite una sensación de normalidad. Los hechos que se relatan tienen una apariencia de situación habitual o cotidiana.
- **Contrapicado.** En este ángulo la cámara se sitúa por debajo del personaje, a un nivel inferior. Podría corresponder a la visión de un niño o de un adulto sentado. Desde el punto de vista dramático, presenta la peculiaridad de agrandar al protagonista y de realzarlo o darle importancia. Desde el ámbito del documental permite ofrecer, igual que el picado, perspectivas originales de un motivo.
- **Picado.** Se trata del ángulo inverso al contrapicado. La cámara se sitúa a un nivel elevado respecto al personaje o el motivo. Si la distancia al suelo es muy alta, se puede aproximar al plano cenital. Desde el punto de vista expresivo, empequeñece al personaje en todos los sentidos; desde una perspectiva dramática, denotará que el protagonista está deprimido, atemorizado o hundido. En documentales e informativos puede tener un simple valor descriptivo y proporcionar una vista original de un paisaje, un grupo o un motivo.
- **Cenital.** Se trata de un ángulo picado extremo en el que la cámara se sitúa perpendicular por encima del personaje o el motivo. Desde el punto de vista dramático, amplifica al máximo las características del picado. Desde una visión documental, ofrece perspectivas insólitas.

5. Estaticidad y dinamismo de los planos

5.1. La posición de filmación

Se ha comentado anteriormente que los principiantes tienen tendencia a filmar espontáneamente un motivo en posición central y a registrar las imágenes en una filmación continua (aquel ir y venir constante y característico del *zoom* y una serie de idas y venidas erráticas de la cámara). Del mismo modo, también existe el hábito de filmar con la cámara a la altura de los ojos de la persona que filma. Se trata de algo perfectamente natural, puesto que es el punto de vista desde el cual se suele observar el mundo. Pero, por eso mismo, filmar desde esta posición genera unas imágenes con un punto de vista muy similar a una cotidianidad que puede rozar el aburrimiento.

La cámara no siempre tiene que reproducir necesariamente el punto de vista más habitual. Al contrario, puede ofrecer al espectador perspectivas y puntos de vista sorprendentes e incluso imposibles para la persona.

Colocar la cámara en posiciones inesperadas no suele resultar complicado. A menudo, un poco de imaginación y creatividad proporciona imágenes de gran impacto y con una fuerza que las diferencia de las que se obtienen desde la posición normal. La cámara es, en cierto modo, un ojo privilegiado que capta perspectivas y puntos de vista poco habituales, y verlos es una facultad que se educa. El ojo fotográfico que puede tener el operador de cámara es una cualidad que se aprende y se desarrolla con persistencia y constancia.

Si llevar la cámara a un nivel bajo puede crear efectos curiosos, subir el punto de vista tiene un efecto similar. Por ejemplo, filmar con los brazos levantados permite obtener también enfoques inéditos o inesperados de hechos habituales. En este caso, la altura de la persona que sostiene la cámara es un factor de gran ayuda si se filma con los brazos extendidos. La cámara se desestabiliza con facilidad.

En este sentido, es importante la evolución que han tenido las cámaras. Los modelos antiguos, grandes y pesados eran una carga para la espalda del operador, y por ello era básico que estuvieran mínimamente en forma. Los modelos de cámaras digitales domésticas actuales, con el peso reducido a la mínima expresión y la pantalla de visualización orientable, facilitan el hecho de colocar la cámara en posiciones extremas. Por otro lado, muchas de ellas incorporan un estabilizador de imagen que compensa los temblores del cámara.

Colocar la cámara a la altura de la mesa o a ras de suelo para filmar a un grupo de niños en un parvulario, por ejemplo, hace que destaquen las figuras infantiles. El punto de vista bajo les da un realce mayor que cuando se les filma desde la posición normal de la vista. Filmar una escena de calle colocando la cámara sobre la acera ofrece unas perspectivas nuevas o inesperadas de una escena cotidiana.

5.2. Planos estáticos y dinámicos

Siguiendo con las variantes de la planificación, se señalará todavía otra categorización posible de los planos, que es la que depende del dinamismo o la estaticidad del plano. Si la cámara presenta movimiento durante la filmación, generará un plano dinámico; si en cambio está inmóvil, entonces captará un plano estático.

Así pues, se puede definir un plano estático como aquel en el que la cámara no hace ningún tipo de movimiento para su toma. Aquí hay que señalar que un plano estático puede presentar un movimiento interno. Es posible que la cámara no se mueva, pero sí los objetos o las personas que se filman, lo que evidentemente repercutirá en el ritmo final de la producción.

En contraposición, el plano dinámico será el que se capta con algún tipo de movimiento de la cámara durante la toma. El movimiento se puede producir porque la cámara se desplaza físicamente de lugar o también por el movimiento interno de los conjuntos ópticos, es decir, del *zoom*.

En una realización doméstica o poco compleja, el dispositivo básico que permite capturar planos dinámicos es el trípode. Con el trípode son perfectamente posibles panorámicas suaves o recorridos estables del *zoom*. En una realización más compleja, otros dispositivos, como por ejemplo *dollies*, grúas, vías o estabilizadores de imagen (*steadycams*), amplían notablemente el abanico de posibilidades. Por otro lado, la incorporación de dispositivos de estabilización electrónica en gran parte de las cámaras domésticas abre posibilidades para una realización dinámica interesante.

Así, una clasificación sucinta de los posibles planos dinámicos incluye una relación que, sin duda, es reducida si se compara con las posibilidades de la realidad. En un apartado posterior se trata de este tema con más detalle.

- **Panorámica (Pan)**. La cámara gira sobre el cabezal del trípode horizontal o verticalmente durante la toma.
- **Travelling (Trav)**. La cámara filma sobre un soporte en movimiento.
- **Zoom (Zoom)**. El *zoom* se abre o se cierra durante la filmación del plano.

- **Cámara en mano.** El cámara desplaza la cámara a mano, sin *widgets* que minimicen el movimiento de la cámara.
- **Steadycam.** La cámara se sitúa sobre un soporte estabilizador.
- **Widgets complejos.** La cámara se coloca en grúas, soportes, plumas, robots, etc.



Con relación a la planificación, hay que destacar un hecho. La estaticidad y el dinamismo de los planos son dos categorías que se relacionan íntimamente con el resto de las clasificaciones (tipos de planos, planos según el ángulo entre el eje de cámara y el eje de acción y planos según la altura de la cámara). Así, tanto un plano estático como un plano dinámico se pueden describir según la combinación de las diversas clasificaciones posibles:

- Un **plano medio** puede ser contrapicado y frontal, o picado y frontal, picado y en escorzo, etc.
- Un **plano dinámico** puede pasar de un comienzo en primer plano a un plano general, pasar de picado a contrapicado, etc.
- Un **plano estático** puede estar compuesto por un plano medio, picado y en escorzo, y un plano dinámico puede empezar como plano medio, continuar con un contrapicado frontal y acabar como plano general en picado lateral.

5.3. Dinamismo de la cámara y estilo de realización

Los planos estáticos, aquellos en los que la cámara está inmóvil para su realización, se pueden captar utilizando un trípode, con la cámara al hombro o sujetando la cámara con las manos. Los planos dinámicos (hablando ahora de una realización simple) se pueden captar mediante el trípode, usando varios soportes móviles o filmando a pulso. Es importante que el operador de cámara practique varias posibilidades y que tenga agilidad usando la cámara en múltiples situaciones.

Un tema del que se tratará en un módulo posterior es el tipo de planificación que puede ser recomendable para un estilo estético o comunicativo. Aquí, igual que en otros muchos temas, no hay una respuesta única. Según el estilo de realización que se quiera dar al vídeo, se optará por unas alternativas u otras. Se volverá sobre el tema en un módulo posterior; aquí solo se plantea desde el punto de vista de la habilidad del manejo de la cámara.

Anteriormente, al hablar de planificación, se ha insistido en la necesidad de aprender a estabilizar la cámara. Pero también hay que aprender a moverla. No se trata del movimiento incontrolado y anárquico del turista paradigmático que ha servido de ejemplo anteriormente. Ahora se trata de una movilidad consciente.

En el proceso de aprendizaje proponemos que se empiece por dominar primero la planificación, la composición y la angulación. Se trata de desarrollar inicialmente la capacidad de explicar una historia visual partiendo de planos estáticos. En una etapa posterior, resulta conveniente experimentar con el dinamismo de la filmación. Hay que aprender a utilizar de manera consciente los planos dinámicos.

Es evidente que la estética televisiva y videográfica actual recurre a los planos dinámicos de manera preponderante. Normalmente, la imagen en televisión es dinámica y en general es el resultado de *widjets* técnicos complejos. También en la realización del usuario individual es muy posible; entre el movimiento de la cámara inexperta y el dinamismo de las imágenes televisivas hay un abismo.

En contraposición con los planos estáticos se sitúan los dinámicos, que son aquellos para cuya realización la cámara presenta movimiento. Se puede tratar de una movilidad generada mediante *widjets* (vías, móviles, grúas, soportes, etc.) u ocasionada por el desplazamiento de la cámara.

Decidir el tratamiento que se da a un producto audiovisual es tarea del realizador. En el tratamiento audiovisual clásico, los planos eran básicamente estáticos o presentaban una movilidad estable que era resultado de *travellings*, panorámicas o *zooms*. En la actualidad, en parte debido a las innovaciones técnicas y en parte debido a la evolución del lenguaje audiovisual en sí, predomina una realización dinámica que no se basa únicamente en mecanismos técnicos, sino que también se sostiene perfectamente en la filmación con la cámara en mano.

Del mismo modo que en el aprendizaje del lenguaje escrito, primero se construye la frase simple, después se utiliza la subordinación y finalmente se experimenta con la estructura del texto, el movimiento de la cámara es un recurso que va añadiendo complejidad e interés al lenguaje audiovisual. La cámara dinámica no es un procedimiento que se tenga que erradicar, sino un estilo de trabajo que hay que aprender a utilizar correctamente.

El objetivo es conseguir un dinamismo en la toma de imágenes que surja del conocimiento de las reglas de la planificación y la composición. La realización dinámica permite mostrar al espectador una variedad de puntos de vista o de aproximaciones a la realidad y permite conseguir un amplio repertorio de planos en movimiento que ofrecen puntos de vista renovados capaces de mantener la atención del espectador.

También en los planos estáticos es recomendable encontrar ángulos interesantes y lugares de observación en los cuales sería imposible situar el ojo. Si no hay ningún tipo de movimiento en la escena, encontrar localizaciones sorprendidas contribuirá a mantener el interés del espectador mientras se le da la información necesaria.



En las filmaciones de videoclips se suelen usar diferentes estilos de dinamismo y *widgets*.

6. Movimientos de cámara

Los movimientos posibles que permite la cámara son básicamente tres: panorámica, *travelling* y *zoom*. Cada uno presenta tipologías específicas.

6.1. Panorámica

La cámara se desplaza horizontal o verticalmente durante la filmación. Si bien se puede hacer con la cámara al hombro, la situación idónea es que la cámara esté fijada al trípode y gire o bascule sobre sus ejes.

El plano que se obtiene suele tener un gran valor descriptivo o narrativo, puesto que permite recorrer un espacio o mostrar el desarrollo de una acción (andar por la calle, por ejemplo) y mantener la atención del espectador durante un tiempo considerable. Muchas veces permite relacionar elementos de la filmación en forma de narrativa visual. He aquí varios tipos de panorámicas:

- **Panorámica horizontal.** La cámara gira horizontalmente a derecha o a izquierda. Puede seguir un motivo en movimiento o recorrer los detalles de un espacio y mostrarlos en función del grado de aproximación del encuadre. En general, es descriptiva o narrativa, pero también puede tener un valor expresivo.
- **Panorámica vertical.** Aquí el movimiento se produce en dirección vertical, en sentido ascendente o descendente. Es similar a la panorámica horizontal.
- **Panorámica de barrida.** Se trata de un recurso que se usa en la edición para generar transiciones por corte. El desplazamiento lateral es rápido y las imágenes son borrosas e indefinidas. El espectador no las puede distinguir.

Un ejemplo de panorámica horizontal es un recorrido por los objetos de una habitación cuando el sonido informa de una acción dramática que ocurre en el entorno.

6.2. Travelling

En este tipo de plano, la cámara se mueve durante la filmación. A diferencia de la panorámica, en la cual el giro tiene lugar por la rotación o la basculación sobre el eje del trípode, aquí hay un desplazamiento de la cámara en el espacio. La movilidad puede ser el resultado del uso de raíles sobre los que se monta la cámara, del desplazamiento de la cámara que filma mientras anda, de vehículos en circulación, etc. La casuística es variada, pero en todos los casos la composición en pantalla de los objetos filmados varía durante la filmación.

La perspectiva del cuadro es cambiante y se generan constantemente sensaciones variadas de profundidad. El fondo y los motivos cambiantes aportan una renovación constante del interés visual.

Se distinguen diferentes tipos de *travellings*:

- **Travelling de aproximación.** La cámara entra en un ambiente y avanza hacia el interior. Narrativamente, suele suponer un incremento de la atención.
- **Travelling de alejamiento.** Se produce la situación inversa, puesto que aquí se sale de un ambiente hacia el exterior. Narrativamente, puede representar un relajamiento de una situación de tensión, salvo que durante la salida aparezcan en cuadro puntos de atención nuevos.
- **Travelling ascendente o descendente.** Se produce cuando la cámara sigue una acción o hace un recorrido en una dirección perpendicular al suelo. Es similar a la panorámica vertical, pero aquí la cámara no bascula sobre un eje, sino que se desplaza físicamente. Se suele llevar a cabo con grúas.
- **Travelling en paralelo.** La cámara se desplaza en paralelo siguiendo un personaje o un móvil en movimiento lateral. Los objetos del fondo pueden dar la sensación de moverse muy deprisa, especialmente si tienen sentidos de movimiento inversos. Mediante este plano se puede, por ejemplo, mantener la cámara y la atención del espectador en la expresión del personaje o en los detalles del móvil.
- **Travelling circular.** La cámara se desplaza alrededor del motivo de manera circular. Se trata de un movimiento que permite ver la escena desde todos los puntos de vista de una manera cambiante.

El *travelling* es una manera muy efectiva, por ejemplo, de cubrir una conversación entre personajes que andan. Al mover la cámara se obtiene una impresión de realismo que no se consigue con una cámara estática. La situación ideal es disponer de un *travelling* sobre raíles y ruedas, aunque lo más habitual en una realización modesta es filmar a pulso o, en todo caso, sobre un móvil improvisado. El soporte que se utiliza para el *travelling* condiciona la libertad de los movimientos o la posibilidad de hacerlos.

6.3. Zoom

Se trata de un movimiento en el que la cámara no se mueve físicamente de lugar ni gira sobre ningún eje. Lo que se mueve es el conjunto de lentes. Es un movimiento, pues, que solo se puede hacer mediante un juego de objetivos.

En este movimiento, los motivos se pueden acercar o alejar sin que se desplace la cámara. También se denomina *travelling* óptico. Sin embargo, hay que destacar una diferencia entre los dos movimientos. En el *zoom*, los objetos que se acercan se comprimen debido al cambio de focal; en el *zoom* de aproximación, a medida que se va pasando a una distancia focal larga, la perspectiva se comprime. En el *travelling* de aproximación, en cambio, a medida que la cámara avanza se descubren áreas que estaban escondidas detrás de los objetos; además, las relaciones visuales entre estos y el fondo también varían.

Se distinguen dos tipos de *zoom*:

- **Zoom-in.** La variación de focal se produce aquí desde la posición angular hasta la de teleobjetivo.
- **Zoom-out.** La variación de focal es la inversa, es decir, desde la posición de teleobjetivo hasta la angular.

Si bien el *zoom* es uno de los recursos más usados, se trata de un movimiento de cámara poco recomendable. En general, aporta poca información y retarda el ritmo del audiovisual. Su uso indiscriminado genera cansancio en el espectador.

Puede haber casos en los que recurrir al *zoom* sea necesario o interesante. Por ejemplo, cuando tenemos una voz en *off* muy larga y la situación que se tiene que filmar no permite captar una variedad suficiente de planos. En situaciones así, se puede utilizar un *zoom* que recorra lentamente la escena y, probablemente, esto será preferible a una cascada de planos repetitivos.

En momentos en los que hay una voz en *off* con una duración determinada y la situación en la que se filma no ofrece suficientes planos para completar la secuencia, el uso del *zoom* permite alargar los planos y, por lo tanto, la duración del clip. También, con la misma finalidad de llenar un tiempo de *off*, se puede optar por una realización en la cual se sustituyan los planos individuales por planos secuencia.

También tiene sentido recurrir al *zoom* cuando interesa concentrar progresivamente la atención sobre un elemento concreto. Se puede iniciar la filmación con un plano general que incluya varios personajes; el espectador no sabrá, en principio, sobre cuál se focalizará el interés, y un *zoom* progresivo irá centrando la atención en el personaje en cuestión.

6.4. El zoom y el travelling

En una primera diferenciación entre *zoom* y *travelling*, se observa que la cámara permanece estática durante el primero y que está en movimiento en el segundo. Pero más allá de detalles técnicos de la realización, entre el *zoom* y el *travelling* hay diferencias semánticas. Así, por ejemplo, mientras que un *zoom*

que se aproxime lleva el objeto o el sujeto al espectador, un *travelling* que se dirija hacia un mismo motivo llevará más bien al espectador hacia el elemento de la filmación.

En la tabla que se presenta a continuación incluimos una relación de algunas de las diferencias semánticas que hay entre los dos movimientos de cámara:

Zoom	Travelling
Se trata de un desplazamiento aparente a lo largo del eje z o de profundidad. La cámara no se mueve de su emplazamiento y solo se modifica el ángulo visual.	La cámara avanza realmente por el eje de profundidad.
La escena parece aproximarse o alejarse del espectador.	El espectador tiene la sensación de avanzar o retroceder por el eje de profundidad.
Normalmente se puede hacer de manera manual o mediante un control electrónico sobre su velocidad.	Técnicamente resulta más complicado que un <i>zoom</i> , y por eso es más difícil llevarlo a cabo. A menudo se efectúa con la ayuda de soportes mecánicos, como por ejemplo raíles o vehículos.
En la filmación al hombro normalmente muestra el temblor del operador.	Se puede llevar a cabo también con la cámara en mano.

6.5. Control del movimiento a lo largo del eje de profundidad

Los planos dinámicos son el resultado de filmaciones que van desde la cámara en mano a otras que se obtienen con *widgents*, como el estabilizador de imagen, las grúas o las plumas. Todas estas posibilidades permiten conseguir imágenes dinámicas que combinan las características de los movimientos clásicos, las panorámicas, los *travellings* y los *zooms*. En un módulo posterior se describirán estos mecanismos.

Ahora, hablando concretamente de los movimientos que se pueden efectuar sin mecanismos sofisticados, se puede señalar alguna característica de la filmación cámara en mano.

La cámara en mano es un tipo de filmación especialmente interesante puesto que, sin unas dificultades especiales de realización, permite que la cámara se desplace por el eje de profundidad o eje z. Para su realización se recomienda colocar la óptica en posición angular con el fin de facilitar el seguimiento del móvil. El angular proporciona una profundidad de campo notable, lo cual evita tener que ajustar continuamente el foco. El movimiento a lo largo del eje z no es difícil de construir y resulta apropiado para trabajar los requisitos estéticos de la pequeña pantalla.

Cuando un motivo se desplaza a lo largo del eje z, es decir, hacia la cámara o desde la cámara, no resulta excesivamente complicado mantenerlo en un encuadre correcto. En cualquier caso, es algo menos complicado que cuando el seguimiento se debe hacer sobre un móvil que se desplaza horizontalmente.

Las imágenes conseguidas por el desplazamiento sobre el eje z no solamente son más sencillas de conseguir, sino que también presentan un impacto visual innegable.

7. El espacio del plano

7.1. Campo y fuera de campo

Campo y fuera de campo son conceptos importantes en cine y televisión. Los dos se oponen. Mientras que uno representa todo aquello que aparece en el encuadre, el otro se refiere a todo aquello que no aparece en el plano pero que tiene una presencia y una existencia evidentes tanto para los personajes como para el espectador.

El fuera de campo tiene una gran importancia compositiva y narrativa. Compositiva porque cuando, por ejemplo, un personaje habla mirando hacia fuera del plano, genera de manera implícita la presencia de otro personaje cuya existencia resulta clara también para el espectador. Narrativa porque la existencia del fuera de campo permite agilizar, enfatizar y sugerir realidades que pueden no estar filmadas. En una película de terror, ¿cuántas cosas ocurren únicamente en la mente del espectador? En las películas clásicas es notable lo que ocurre fuera de campo, que es lo que se sugiere pero que realmente el espectador no ve porque no se muestra.

Desde una perspectiva histórica, el cine es heredero del teatro y, en un principio, el fuera de campo era una cosa a la que los cineastas prestaban poca importancia. En el teatro, fuera de algunos hechos aislados, los actores y sus acciones tienen lugar en un espacio escénico que prácticamente siempre es visible para el espectador; la mayor parte de la trama se desarrolla en campo. En el cine, en cambio, el fuera de campo es un elemento de una importancia capital.

En fotografía, un personaje puede mirar hacia fuera del encuadre y quien ve la imagen puede imaginar la existencia del otro. En cine, cuando un personaje mira hacia fuera de campo en un plano, es muy probable que en el siguiente se inviertan los papeles de quienes están en campo y fuera de campo. En fotografía, el espectador elabora el personaje del fuera de campo. En cine, el personaje del fuera de campo lo es solo en una dimensión temporal, puesto que como resultado del ritmo narrativo suele ser explícito en un momento u otro. La combinación de los planos en el montaje y su sucesión temporal potencian la importancia narrativa del fuera de campo.

El campo y el fuera de campo continúan siendo importantes tanto en la ficción como en los documentales. En productos destinados a la web o a la televisión, en muchos casos, su papel se diluye.

En la web es frecuente que los clips de vídeo sean elementos que integran una entidad más grande, como por ejemplo, una página web. El fuera de campo del clip es, de hecho, un área de la página y pierde importancia o eficiencia comunicativa. Una página web audiovisual puede contener, como elementos integrantes del conjunto, diferentes clips de vídeo, de modo que no serán entidades autosuficientes en sí mismas, sino únicamente componentes de un conjunto más grande, que es la página.

Si llevamos este caso a la televisión, la presencia creciente de composiciones digitales de vídeo en las producciones televisivas constituye otro ejemplo del interés decreciente del fuera de campo en estos tipos de productos. Además, aparte de la composición digital de vídeo, hay numerosos programas en los que se hacen visibles los secretos de la producción. Así pues, son varios los programas que incluyen la estructura de platós, focos, fondo y objetos, o la hacen visible para llevar a cabo los efectos de clave que se utilizan para incrustar imágenes y construir las escenas finales.

El campo y el fuera de campo derivan del hecho de encuadrar y componer. La visión del entorno no tiene ni marco ni unos límites que definan lo que queda dentro y lo que queda fuera; estas fronteras las coloca el operador de cámara cuando encuadra.

Si el realizador la construye, el espectador tendrá la sensación de que existe la parte de la realidad que no está en campo. Las miradas, los movimientos, las direccionalidades y los sonidos de ambiente son elementos con los que se construye este espacio imaginario. En los films de terror o suspense, por ejemplo, el tratamiento de este espacio no explícito resulta primordial para construir una realidad que muchas veces no se muestra.

El fuera de campo puede llegar a crear una realidad en la mente del espectador que no se acaba exponiendo realmente en ningún momento. Las salidas o las entradas de cuadro de los personajes también son elementos que construyen esta realidad que existe más allá del cuadro.

Como principio clásico, se intenta que lo que aparece en campo cree la impresión de máxima realidad, para lo cual se procura eliminar del producto acabado todo aquello que denote el artificio y los recursos que se han utilizado para crear la imagen. Pero hay que recordar que esto es solo el paradigma tradicional y que la innovación y la investigación de pautas nuevas en el lenguaje suponen abandonar muchas veces las ideas que se aceptan comúnmente.

El fuera de campo facilita la creación de los mensajes audiovisuales gracias a su poder de sugerencia y a su capacidad de crear en la mente del espectador acciones y hechos que, sin ser explícitos, forman parte de la historia.

El fuera de campo se construye a partir de algunos elementos, como por ejemplo:

- Las miradas de los personajes.
- Los movimientos de entrada y salida de campo y los periodos de espera en los que el espectador percibe que el personaje hace algo mientras está fuera de campo.
- Los sonidos de ambiente.
- Las sombras y los reflejos. Una sombra puede entrar en campo sin que lo haga el motivo que la origina, o un espejo puede reflejar aquello que está fuera de campo.

En general, en todos los procesos relacionados con la composición o el montaje entran en juego los complejos procesos perceptivos humanos. La habilidad para combinar estímulos audiovisuales a la hora de crear realidades más o menos reales, más o menos sugeridas o explícitas, es algo que el realizador, el operador de cámara, el fotógrafo y el editor ponen constantemente en juego.

7.2. Procesos perceptivos

La mente intenta dotar de sentido la multitud de sensaciones que llegan constantemente del entorno y las tiende a organizar en esquemas. Los mecanismos perceptivos trabajan evitando las informaciones que no son especialmente relevantes e integrando las que son más significativas en realidades que pueden ser perfectamente imaginarias y que existen únicamente como producto virtual.

Los procesos perceptivos ejercen una función importantísima en la composición mental de las imágenes, especialmente cuando la realidad se muestra fragmentada tanto de manera espacial como temporal.

En los primeros planos, el espectador completa su imagen mental de la situación a partir de la información parcial que recibe; trata de reconstruir la totalidad de la situación y llegar así a hacerse una configuración estable.

En la lectura de los sucesivos planos fragmentados de una secuencia (primeros planos, planos medios) se combinan las partes incompletas de aquello que representan para construir la totalidad. El espectador percibe la actuación del actor en su globalidad aunque esta se construya por medio de sucesiones de planos parciales.

En la construcción del mensaje audiovisual se ponen constantemente en juego los procesos perceptivos. La composición, por ejemplo, se relaciona con el espacio del fuera de campo. Un encuadre central invita a cerrarlo perceptiva-

mente dentro del cuadro. El espectador tiende a percibir un círculo y, en este caso, la importancia del fuera de campo se reduce. En cambio, en composiciones construidas siguiendo la ley de los tercios y, por lo tanto, con los motivos principales no centrados, la relación de los motivos en cuadro con el fuera de campo se incrementa.

7.3. Sobre la profundidad del plano

La composición del plano sigue unas normas básicas que, en el fondo, implican convertir la imagen tridimensional de la realidad en una superficie plana. Los límites en anchura y altura son concretos y quedan definidos por el marco. En cambio, el eje de profundidad es un parámetro que se construye. Se puede conseguir una sensación de profundidad a partir de la perspectiva. Se puede construir la sensación de profundidad mediante el desplazamiento de la cámara a lo largo del eje z , que es el eje imaginario que parte de la lente y llega hasta el horizonte. Se trata del eje de profundidad. Siguiendo el modelo matemático que define el eje x como el de abscisas y el eje y como el de ordenadas, el eje de profundidad se denomina eje z .

La composición de un plano es poner en práctica una serie de normas básicas para construir la imagen. El plano es una construcción que resulta de la plasmación de una realidad tridimensional en una composición que, inevitablemente, tiene solo dos dimensiones. La perspectiva y la profundidad de campo son convenciones aceptadas en general para recrear la sensación de profundidad en el plano. En este caso, la composición es un medio para construir un plano con profundidad y huir de una mera imagen plana. A pesar de que la tercera dimensión no existe en realidad en el fotograma de vídeo, es importante tenerla en cuenta y reconstruir una sensación de profundidad siempre que sea posible. La construcción de la profundidad es un recurso con unas posibilidades creativas muy amplias.

La busca de la profundidad en el plano es una convención clásica que, en parte, se puede poner en cuarentena cuando se analiza la producción audiovisual contemporánea. La concepción del arte abstracto que se da a partir del siglo XX considera la perspectiva y la profundidad de campo como convenciones para la recreación de la profundidad en el plano y no como preceptos inmutables que se deben seguir. Parte de las producciones audiovisuales actuales se sitúan en esta línea, puesto que no intentan recrear la profundidad compositiva en el plano. Los productos resultantes de la composición digital y destinados a la producción televisiva o al audiovisual en la web no buscan una composición basada en la profundidad del plano.

Algunos ejemplos de composición digital de vídeo combinan en un único plano elementos que provienen de fuentes de imagen en movimiento o de imagen estática, y que pueden tener un origen sintético o proceder de la reali-

dad. En la composición digital de vídeo, la profundidad del plano puede no tener la misma importancia que la que tienen en el cine o en programas de televisión.

Del mismo modo, buena parte de la producción audiovisual para la web no prioriza la busca de la profundidad del plano. También aquí, y de manera similar a los casos de composición de vídeo, la escena audiovisual puede ser el resultado de la integración de elementos audiovisuales más simples.

Después de esta disquisición introductoria, ahora nos centraremos en atender la concepción tradicional de trabajar la profundidad del plano y potenciarla.

7.4. La construcción de la profundidad del plano

En la construcción de la profundidad del plano se tienen en cuenta dos ópticas o dos enfoques básicos:

- **La profundidad de campo y la perspectiva.** Se trata de un enfoque relativo a la profundidad en relación con la composición del fotograma. Es decir, la utilización de recursos como la profundidad de campo y la perspectiva para crear la ilusión de profundidad en una composición. Hay que señalar que la base para ello se encuentra en una interrelación de aspectos que van desde los ángulos de cobertura de la óptica hasta la profundidad de campo o la distribución de los elementos en la composición. Todos estos elementos son comunes a la fotografía, al vídeo, al cine y a la parte de la animación 2D que se crea con el objetivo de simular la profundidad del cuadro.
- **La movilidad de la cámara por el eje de profundidad (el eje z)** representa otra manera de trabajar la profundidad de la imagen. Se trata de un recurso específico de la imagen en movimiento del cine, el vídeo y la animación 3D.

7.5. Profundidad y perspectiva

Cuando en una imagen no se definen planos de profundidad, el resultado es una composición plana y poco atractiva. La colocación de elementos cercanos a la cámara, a media distancia y en la lejanía rompe con la monotonía visual y genera interés en el espectador.

Tanto en exteriores como en interiores, colocar elementos a partir de una distribución que siga las leyes de la perspectiva, o utilizar los recursos propios de la profundidad de campo, como el foco selectivo, son procedimientos que hay que tener en cuenta a la hora de la realización. La combinación de varios grados de aproximación y lejanía sugiere profundidad.

Un motivo cercano a la cámara se representa en el fotograma con un tamaño mayor que si se encuentra lejos. Los tamaños de los motivos en el cuadro son relativos, puesto que están relacionados con la distancia a la que se encuentran de la óptica. Los tamaños relativos de los objetos generan profundidad. Saberlos distribuir en composiciones visualmente atractivas es una habilidad importante del operador de cámara.

La distancia focal de la óptica influye en la manera de representar los motivos en el cuadro. Los objetivos de focal corta y focal larga generan efectos contrapuestos de perspectiva.

- En los **objetivos de focal corta** (gran angular) el efecto es de perspectiva **acentuada**. Los objetos cercanos a la óptica se ven con unos tamaños considerables, mientras que los lejanos se empequeñecen rápidamente. La profundidad parece mucho más grande de lo que es en realidad.
- En cambio, cuando se pasa el *zoom* hacia una **focal larga** (teleobjetivo) se produce el efecto contrario, que es el de perspectiva **comprimida**. La distancia entre los motivos parece más pequeña de lo que es en la realidad. Los objetos situados lejos parecen aplanarse y estar colocados unos sobre los otros. El espacio se comprime.



Una técnica bastante usada para exagerar este efecto es el *tilt shift*, que consiste en llevar al extremo el enfoque en una sola parte de la imagen, lo que da como resultado la sensación de mirar una maqueta.

La profundidad por desplazamiento en el eje z

Los elementos que se pueden situar a lo largo del eje de profundidad son mucho más numerosos que los que caben dentro del marco definido por los bordes del cuadro. Cuando la cámara está en movimiento puede pasar junto a elementos sucesivos, o también los motivos se pueden mover hacia la cámara o desde la cámara. El eje z ofrece unas posibilidades creativas enormes en la construcción de la imagen.

