

1.- LA SINTAXIS VISUAL.

1.1. - OBJETIVO: LOGRAR COHERENCIA NARRATIVA.

A. - ORGANIZAR LOS PLANOS (*PALABRAS*) PARA
LOGRAR UNA SECUENCIA (*FRASE COMPLETA*)

B.- POTENCIAR SU FUERZA EXPRESIVA AL MÁXIMO,

1.2.- MONTAJE: (EN POSTPRODUCCIÓN)

A.- TÉCNICA DE UNIR LOS PLANOS “ESCOGIDOS” EN EL RODAJE.

B. - MODIFICANDO (CORTANDO, MEZCLANDO) PARA LOGRAR:

- MAYOR EFICACIA NARRATIVA E INTENSIDAD DRAMÁTICA

(SE PUEDEN CORREGIR ASPECTOS DEL GUIÓN)

1.3.- EL TRATAMIENTO DEL TIEMPO: - RELACIÓN ENTRE EL:

TIEMPO de la HISTORIA TIEMPO de la NARRACIÓN AUDIOVISUAL

A.- TIEMPO HISTORIA IGUAL QUE TIEMPO NARRACIÓN

(ES INUSUAL)

B.- TIEMPO de la HISTORIA. MENOR QUE el TIEMPO de NARRACIÓN

C.- TIEMPO HISTORIA es MAYOR QUE el TIEMPO de NARRACIÓN

- “FLASH BACK”: VUELTA AL PASADO

2. - ESPACIO Y COMPOSICIÓN.

2.1.- EL PLANO.

A.- EL PLANO

- ES EL CONJUNTO DE IMÁGENES QUE CONSTITUYEN

UNA MISMA TOMA.

- ES EL ELEMENTO BÁSICO DE LA NARRACIÓN

AUDIOVISUAL: PALABRA

B.- EL PLANO

- ES LA TOMA COMPRENDIDA ENTRE
DOS CORTES DE MONTAJE.

- LAS TOMAS SE AJUSTAN :

PUEDEN ACORTARSE O ALARGARSE EN
MEZCLANDO PARTES DE OTRAS TOMAS)

MONTAJE. (

PLANO 1 PLANO 2 PLANO 3 PLANO 2

2.2.- LA SECUENCIA

2.2.1.- SON UNA SERIE DE ESCENAS QUE FORMAN PARTE
DE UNA MISMA UNIDAD NARRATIVA.

- UNO o VARIOS PLANOS FORMAN LA SECUENCIA (FRASE)

2.2.2.- PLANO-SECUENCIA:

A.- ES UN PLANO DE MUCHA DURACIÓN QUE SE CONVIERTE
POR SI MISMO EN UNA SECUENCIA.

B. - ES UNA SECUENCIA QUE SE RUEDA EN:

- UN SOLO PLANO.

- EN UNA ÚNICA TOMA .

- QUE CONSERVA LA UNIDAD ESPACIAL Y TEMPORAL.

3. – ENCUADRE.

3.1.- LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA.

A.- EL CINE TIENE SU PROPIA IMAGEN.

DIFERENTE DE LAS IMÁGENES PICTÓRICAS, FOTOGRÁFICAS.

B.- LA IMAGEN FÍLMICA NO ACABA EN SÍ MISMA, EXIGE EL PASO

DE UNA IMAGEN A OTRA, ESTÁ EN MOVIMIENTO.

3.2.- LA IMAGEN FÍLMICA ESTÁ CONSTITUIDA POR DIVERSOS ELEMENTOS:

A.- LOS ESENCIALES: LA ESCALA, EL ÁNGULO Y LA ILUMINACIÓN

B.- LOS INTEGRALES: EL COLOR, EL SONIDO...

3.2.1.- LA ESCALA ES LA RELACIÓN:

A. - ENTRE la SUPERFICIE DEL CUADRO DE LA PANTALLA

OCUPADA POR LA IMAGEN DE UN OBJETO DETERMINADO

y la SUPERFICIE TOTAL del MISMO CUADRO.

B.- VIENE DETERMINADA por el TAMAÑO DEL OBJETO,

por la DISTANCIA ENTRE ÉSTE Y LA CÁMARA,

y por el OBJETIVO usado.

4.- TIPO DE PLANOS.

SI TOMAMOS LA FIGURA HUMANA COMO MEDIDA,

SEGÚN OCUPE UNA MAYOR O MENOR ESCALA EN LA PANTALLA

EL PLANO SE DENOMINA:

4.1.- PLANO DETALLE.

- MUESTRA UN OBJETO O UNA PARTE DE UN OBJETO.

- PUEDE TENER UN VALOR DESCRIPTIVO, NARRATIVO, SIMBÓLICO O DRAMÁTICO.

4.2.- PRIMERÍSIMO PLANO.

- MUESTRA UNA PARTE DEL ROSTRO O DEL CUERPO:

POTENCIA LOS VALORES DEL PRIMER PLANO.

- TAMBIÉN PUEDE SER MERAMENTE DESCRIPTIVO PRIMERÍSIMO PLANO

4.3.- PRIMER PLANO.

EL ROSTRO ENTERO DE LA PERSONA. TIENE UN VALOR EXPRESIVO, PSICOLÓGICO Y DRAMÁTICO.

4.4.- PLANO MEDIO.

- PRESENTA LA FIGURA HUMANA CORTADA POR LA CINTURA,

DE MEDIO CUERPO PARA ARRIBA.

- TIENE UN VALOR EXPRESIVO Y DRAMÁTICO, PERO TAMBIÉN NARRATIVO.

VARIACIONES:

A.- EL PLANO MEDIO LARGO

- DE LA PANTORRILLA PARA ARRIBA

B.- PLANO MEDIO CORTO .

EL BUSTO.

4.5.- PLANO AMERICANO (o 3 / 4).

LOS LÍMITES INFERIOR Y SUPERIOR DE LA PANTALLA COINCIDEN CON LA CABEZA Y LAS RODILLAS DE LA PERSONA. TIENE UN VALOR NARRATIVO Y DRAMÁTICO.

4.6.- PLANO DE CONJUNTO,

- REUNE UN PEQUEÑO GRUPO DE PERSONAS O UN AMBIENTE DETERMINADO.
- INTERESA LA INTERACCIÓN Y LA SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES.

4.7.- PLANO GENERAL,

- MUESTRA UN ESCENARIO AMPLIO EN EL CUAL SE INCORPORA LA PERSONA.
- OCUPA ENTRE UNA 1/3 Y UNA 1/4 PARTE DEL ENCUADRE.
- TIENE UN VALOR DESCRIPTIVO

4.8.- GRAN PLANO GENERAL:

- MUESTRA UN GRAN ESCENARIO O UNA MULTITUD.
- LA PERSONA NO ESTÁ O BIEN QUEDA DILUIDA EN EL ENTORNO, LEJANA, PERDIDA, PEQUEÑA, MASIFICADA.
- TIENE UN VALOR DESCRIPTIVO .
- PUEDE ADQUIRIR UN VALOR DRAMÁTICO. GRAN PLANO GENERAL

4.9.- PLANO FIGURA,

- CUANDO LOS LÍMITES SUPERIOR E INFERIOR DEL CUADRO CASI COINCIDEN CON LA CABEZA Y LOS PIES DE LA FIGURA HUMANA.
- TIENE UN VALOR NARRATIVO, EXPRESIVO O DRAMÁTICO.

5.- POSICION DE CÁMARA.

5.1.- EL EJE ÓPTICO.

A.- ES LA LÍNEA IMAGINARIA QUE UNE

EL CENTRO DEL ENCUADRE CON

EL CENTRO DEL OBJETIVO DE LA CÁMARA.

B.- COINCIDE CON LA LÍNEA RECTA QUE VA DESDE NUESTRO PUNTO DE VISTA
HASTA EL HORIZONTE.

5.2.- LA ANGULACIÓN

A.- ES LA DIFERENCIA QUE HAY ENTRE:

- EL NIVEL DE LA TOMA Y
- LA ESCENA QUE SE FILMA.

B.- PUEDE FORMAR DIVERSOS ÁNGULOS RESPECTO AL HORIZONTE.

5.2.1.- NORMAL.

A.- EL NIVEL DE LA TOMA COINCIDE

- CON EL CENTRO GEOMÉTRICO DEL OBJETIVO O
- CON LA MIRADA DE LA FIGURA HUMANA.

B.- LA CÁMARA ESTÁ SITUADA A LA ALTURA DE LOS OJOS

DE LOS PERSONAJES, INDEPENDIEMENTE DE SU POSTURA.

5.2.2.- PICADO.

LA CÁMARA INCLINADA HACIA EL SUELO. SIRVE PARA:

- DESCRIBIR UN PAISAJE
- UN GRUPO DE PERSONAJES.

5.2.3.- CENITAL.

EL EJE ÓPTICO PUEDE LLEGAR A SER TOTALMENTE PERPENDICULAR AL EJE

HORIZONTAL, MIRANDO LA CÁMARA HACIA ABAJO ("VISTA DE PÁJARO").

- CENITAL / PICADO

5.2.4.- CONTRAPICADO.

CÁMARA INCLINADA HACIA ARRIBA.

- FÍSICAMENTE ALARGA LOS PERSONAJES.
- CREA UNA VISIÓN DEFORMADA.
- EXPRESA EXALTACIÓN, SUPERIORIDAD, TRIUNFO,...

5.2.5.- INCLINADO.

SI LA CÁMARA ESTÁ INCLINADA, ENTONCES LA ANGULACIÓN TAMBIÉN

LO ESTÁ Y EL PLANO QUE SE OBTIENE TAMBIÉN.

5.2.6.- ÁNGULO IMPOSIBLE.

SE CONSIGUE POR MEDIO DE EFECTOS, TRUCAJES, MANIPULACIÓN DEL DECORADO...

5.2.7.- SUBJETIVO:

DESDE LA VISIÓN DE UN PERSONAJE.

- EN EL ROSTRO HUMANO, LA PERSPECTIVA FAVORABLE NO ES NI LA POSICIÓN FRONTAL, NI LA DE PERFIL A LA CÁMARA, SINO LA POSICIÓN DE 3/4.

6.- MOVIMIENTOS DE CÁMARA. (TIPOS DE MOVIMIENTO):

6.1.- EL MOVIMIENTO DENTRO DEL ENCUADRE:

6.1.1.- CÁMARA INMÓVIL

MIENTRAS LOS PERSONAJES SE MUEVEN
DENTRO DEL CUADRO.

6.1.2.- ROTACIÓN SOBRE SU EJE (HASTA 360º)

EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA SE OBTIENE A PARTIR
DE SU PROPIA ROTACIÓN, SIN QUE SE DESPLACE SU EJE.

6.1.3.- PANORÁMICA VERTICAL:

- ASCENDENTE o DESCENDENTE.

6.1.4.- PANORÁMICA OBLICUA,

- COMBINACIÓN DE LAS DOS ANTERIORES

6.1.5.- PANORÁMICA CIRCULAR.

- EN UN ÁNGULO DE 360 GRADOS.

6.1.6.- BARRIDO:

- A GRAN VELOCIDAD, DIFUMINANDO LA IMAGEN.

6.2.- MOVIMIENTOS DE TRANSLACIÓN

- LA CÁMARA PUEDE TENER DIVERSOS MOVIMIENTOS

"TRAVELLINGS" SE PUEDEN REALIZAR:

- FÍSICAMENTE (DESPLAZANDO LA CÁMARA) 1

- ÓPTICAMENTE (POR MEDIO DEL "ZOOM") 2

6.2.1.- TRAVELLING DE PROFUNDIDAD DE APROXIMACIÓN

- DONDE LA CÁMARA SE TRASLADA DE UN

PLANO LEJANO A OTRO MÁS CERCANO.

**- SUELE TENER UNA FUNCIÓN PSICOLÓGICA Y
DRAMÁTICA : INICIAR UN "FLASH BACK",...**

6.2.2.- TRAVELLING DE PROFUNDIDAD DE ALEJAMIENTO,

- DONDE LA CÁMARA SE ALEJA DE UN MOTIVO ENCUADRADO MUY CERCANO.**
- TIENE UNA FUNCIÓN DESCRIPTIVA, DRAMÁTICA(FINALIZAR UN "FLASH BACK").**

6.2.3.- TRAVELLING VERTICAL:

LA CÁMARA SUBE O BAJA ACOMPAÑANDO AL SUJETO.

6.2.4.- TRAVELLING PARALELO:

LA CÁMARA ACOMPAÑA EL MOTIVO LATERALMENTE.

6.2.5.- TRAVELLING CIRCULAR:

DESCRIBE 360 GRADOS ALREDEDOR DEL MOTIVO.

6.2.6.- TRAVELLING DIVERGENTE:

**MODIFICA LA PERSPECTIVA DEL ESPECTADOR DISTORSIONANDO LA RELACIÓN ENTRE
CÁMARA Y MOTIVO.**

GRÚA: SE UTILIZA EL EJE VERTICAL Y PUEDE CONSEGUIR

TODA CLASE DE COMBINACIONES DE MOVIMIENTOS.

6.3.- LA FUNCIÓN DESCRIPTIVA DE LA CÁMARA.

- ACOMPAÑAMIENTO DEL MOTIVO EN MOVIMIENTO,**
- CREACIÓN DE UN MOVIMIENTO ILUSORIO EN UN OBJETO ESTÁTICO.**
- DESCRIPCIÓN DE UN ESPACIO O DE UNA ACCIÓN**

6.3.1. - CAMARA EN MANO.

6.3.2. - STEADYCAM SUJETO CON ARNESES Y ESTABILIZADOR.

6.4.- LA FUNCIÓN DRAMÁTICA DE LA CÁMARA.

A.- DEFINE LAS RELACIONES ESPACIALES ENTRE DOS ELEMENTOS DE LA ACCIÓN.

B.- REMARCA EL CARÁCTER DRAMÁTICO DE UN PERSONAJE

O DE UN OBJETO IMPORTANTE,

C.- EXPRESIÓN SUBJETIVA DEL PUNTO DE VISTA DE UN PERSONAJE, EXPRESIÓN DE LA TENSIÓN MENTAL DE UN PERSONAJE.

6.5.- MOVIMIENTO INTERNO:

- Mediante “**ZOOM**” o **TRAVELLING ÓPTICO**

(OBJETIVO MOVIL).