

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO



**Esta presentación electrónica es copyleft.
Creative Commons BY 3.0 ES**

2.

**TERMINOLOGÍA
DE LOS
ELEMENTOS
NARRATIVOS**

UNIDADES TIEMPO y ESPACIO

Secuencia: Unidad narrativa amplia. Bloque de acción con comienzo y fin.

Escena: Conjunto de planos unidos por un criterio de unidad de E/T

Plano: Encuadre sobre una acción. Las escenas están divididas en planos. Cada vez que cambia el encuadre, es un nuevo plano.

Toma: De acción a corte. Las diferentes veces que se repite un plano sin cambiar ningún elemento de cámara.

Pick up: Cuando se hace una toma de sólo una parte de un plano

UNIDADES TIEMPO y ESPACIO

CUADRO

- Espacio imaginario que seleccionamos del todo para enmarcar lo que queremos que se vea. Utilizamos planos para ello.

FUERA DE CAMPO

- El cuadro está delimitado por sus cuatro lados, más el fondo, más el límite de la cámara. Todo lo que está fuera del cuadro se entiende como fuera de campo
- Lo que está fuera de campo lo percibimos imaginariamente por las claves del cuadro, por el sonido y por el resto de planos de la secuencia.



TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **por tamaño**:

- **Plano General** (P.G.) Plano descriptivo de la acción y su entorno. Se ve a los personajes con bastante espacio a su alrededor
- **Plano General largo** (P.G.L.) Plano mayor que el general. Se usa para situaciones que necesitan más elementos para describirlas...
- **Plano General corto** (P.G.C.) Plano general en el que se ve la figura humana completa que cubre todo el cuadro. Tiene menos fondo que el plano general.



TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **por tamaño**:

- **Plano americano** (P.A.) Corta al personaje por encima de las rodillas. Descriptivo de la expresión del actor y de sus acciones. Viene del western, había que incluir las pistolas
- **Plano medio** (P.M.) es el más utilizado. Corta al personaje por la cintura. Puede ser medio largo (P.M.L.) o medio corto (P.M.C.) según sea por debajo de la cintura o por encima



TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **por tamaño**:

- **Primer plano (P.P.)** Corta la figura por los hombros
- **Primerísimo primer plano (P.P.P.)** Detalles del rostro del personaje: ojos, boca, orejas...
- **Plano detalle o inserto.** Objetos que ocupan todo el cuadro.



TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **según ángulo**:

- **Normal o Ángulo Neutro**: A la altura de los ojos del personaje.
- **Picado**: Cámara inclinada hacia debajo, personajes y objetos vistos desde arriba
- **Contrapicado**: Cámara inclinada hacia arriba, personajes y objetos vistos desde abajo
- **Cenital**: Es una posición de cámara desde la vertical superior del objeto o persona.
- **Nadir**. Es una posición de cámara desde la vertical inferior del objeto o persona.

- **Aberrante**. La cámara se inclina para recoger la imagen
- **Subjetiva**. La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo.

TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **según duración y posición:**

- **Plano master:** Toda la acción de la escena rodada en un plano más o menos general
- **Plano secuencia:** Toda la acción de la escena rodada en un solo plano, sin cortes, o, al menos, la mayor parte de la escena

- **Plano y contraplano:** Cuando se rueda a dos personajes enfrentados y se hace un plano de cada uno con la misma relación de inclinación, y altura de cámara y un tamaño correspondiente de plano. Puede ser con o sin escorzo
- **Plano con escorzo:** cuando se rueda un plano de un personaje y tenemos la espalda del otro personaje en primer término

- **Contracampo.** Cuando se ha rodado un plano y al siguiente, se coloca la cámara exactamente en el lado opuesto de la acción, justo enfrentada con la posición anterior

TIPOS DE PLANOS

Tipos de planos **según movimientos:**

- **Cámara al Hombro.** Se utiliza en televisión de manera habitual. También subjetivo
- **Cámara en Mano.** Movimientos bruscos, connotan torpeza o velocidad y riesgo
- **Barridos.** Movimiento más brusco y rápido
- **Panorámicas.** Movimiento de arriba, abajo, izquierda, derecha sobre su eje. Trípode.
- **Travelling.** Movimiento de la cámara

- **Movimientos utilizando Grúa**
 - Dolly
 - Cabeza Caliente
 - Steady-cam
 - Wes-cam y Camera-car

- **Movimientos ópticos** a través del ZOOM

DECORADOS LOCALIZACIONES

DECORADO: Lugar que aparece en la secuencia del guión
LOCALIZACIÓN: lugar donde se rueda la secuencia

Hay tres tipos de localizaciones:

NATURALES

- Decorados que se ruedan en lugares ya existentes.
- En el cine europeo se tiende a intentar encontrar primero el sitio más apropiado.
- En el cine americano, se tiende más a construir
- Cuando un decorado es de época o contiene elementos de alto lujo, suele ser mucho más realista y más rentable rodar en localizaciones naturales

DECORADOS LOCALIZACIONES

DECORADO: Lugar que aparece en la secuencia del guión
LOCALIZACIÓN: lugar donde se rueda la secuencia

Hay tres tipos de localizaciones:

CONSTRUIDOS

- Se construyen decorados. Cuando se necesita mucha movilidad para la cámara
- También se construyen cuando son decorados irreales, futuristas.

MIXTOS

- Es la opción que más se utiliza en cine europeo. Pequeñas Intervenciones en la localización natural.



TREITUM - Javier Ruiz Caldera 15 min 35mm 2000 http://www.filmin.es/corto_42011_treitum.html

BLOG NO OFICIAL

<http://www.filmica.com/zemos98>

Pedro Jiménez - pedro@zemos98.org