

## LA IMAGEN EN MOVIMIENTO



# 1 UNIDADES NARRATIVAS



La **fotografía** (imagen fija) cuenta una historia en un tiempo y en un espacio determinado.

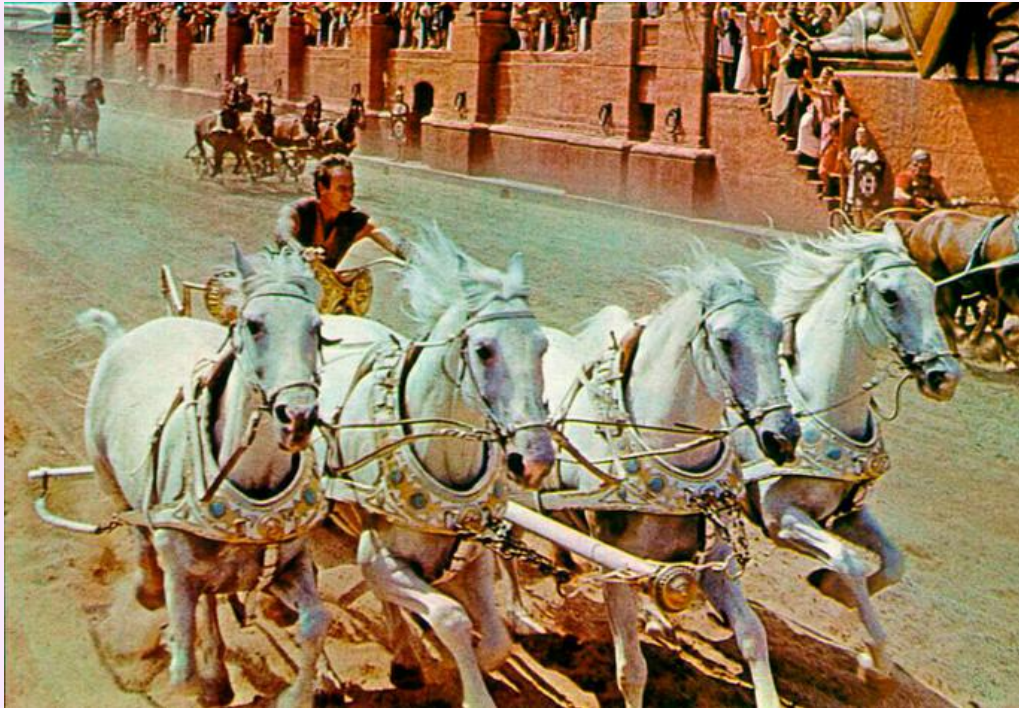


El **cómic** (imagen secuenciada) nos sitúa en distintos tiempos y espacios.



## 1 UNIDADES NARRATIVAS

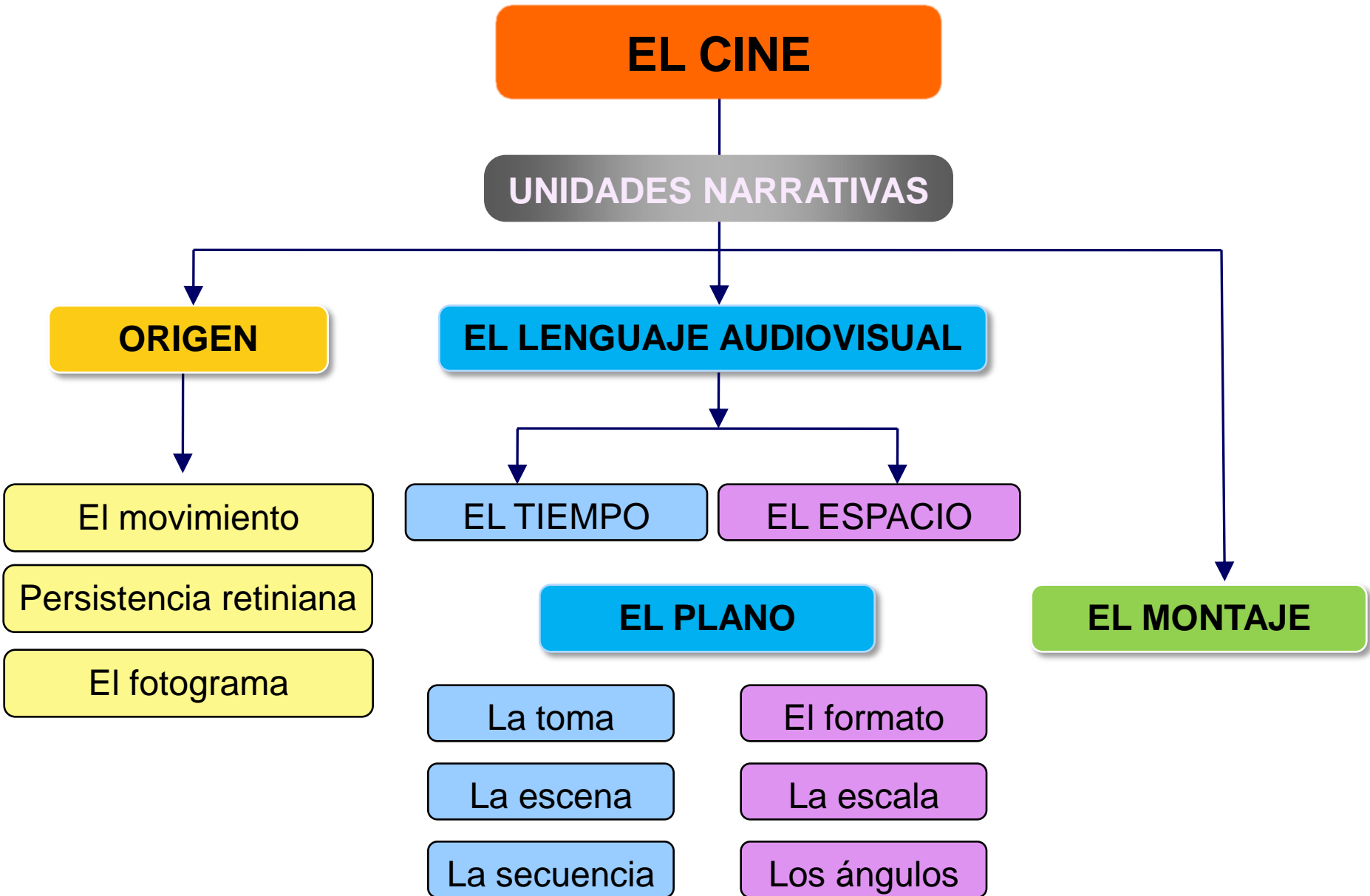
El **cine** (imagen en movimiento) cuenta una historia en diferentes tiempos y espacios, en un proceso continuo.



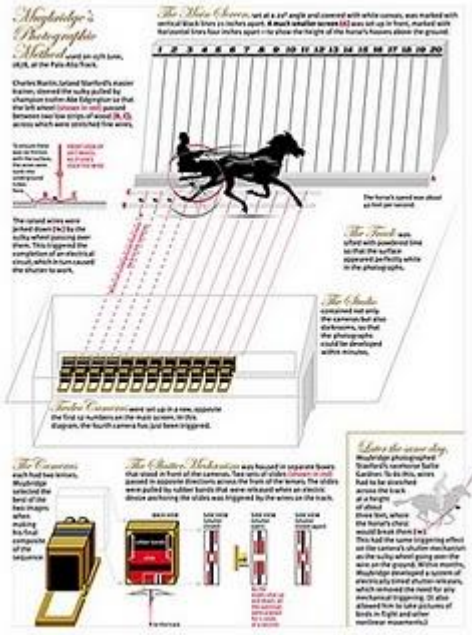
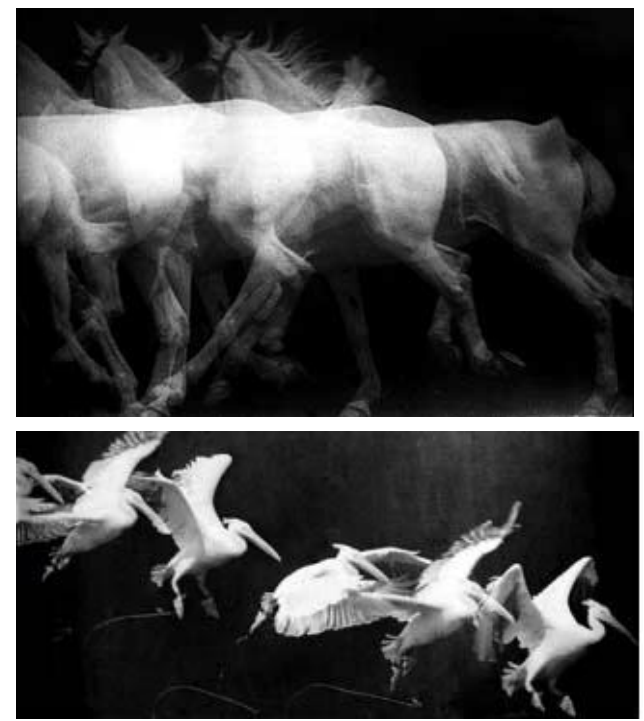
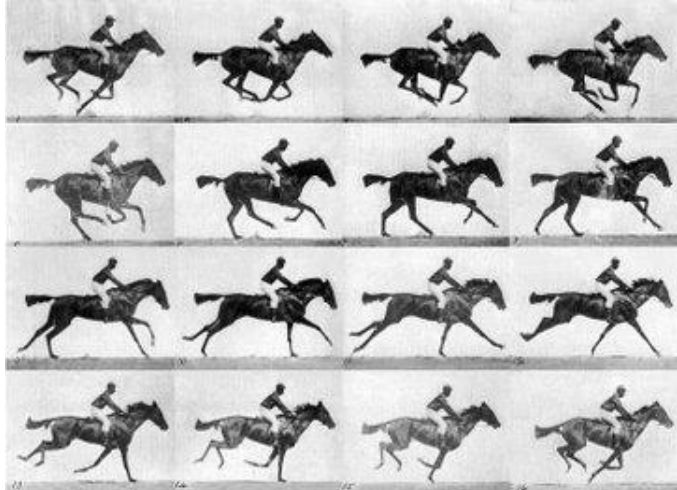
**Ben-Hur** es una película de 1959 dirigida por William Wyler. Fue la primera película en la historia en recibir 11 Premios de la Academia, número igualado más tarde por **Titanic** y **El Señor de los Anillos: el retorno del Rey**.

**Avatar** es una película de ciencia ficción, escrita, producida y dirigida por James Cameron. 2009





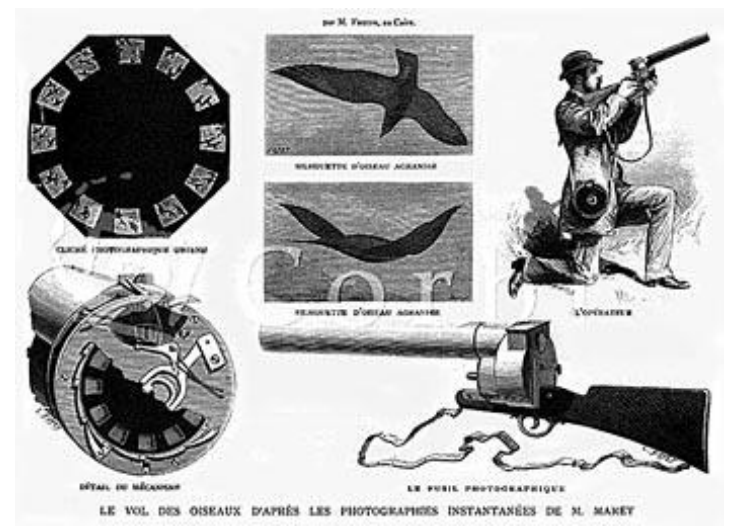
1 EL ORIGEN



Eadweard Muybridge

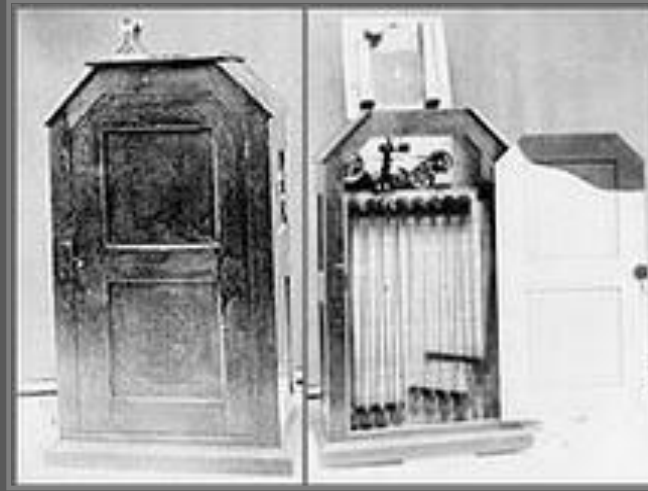


É. J. Marey. Fusil photographique que dispara 12 imágenes por segundo.





## 1 EL ORIGEN



Edison, que inventó el **kinetoscopio**, no supo ver la ventaja comercial de las proyecciones en masa y habilitó una máquina de monedas, con un sistema de visionado Individual con dos orificios por los que se veía una pequeña imagen.

Estas primeras películas eran rollos de un minuto de duración, que tomaban la realidad de manera continua..

Técnicamente, la imagen cinematográfica es una ilusión óptica que se crea a partir de un doble movimiento:

- **El movimiento de grabación:** la cámara de cine capta la realidad y descompone su movimiento en una sucesión de imágenes estáticas (fotogramas)
- **El movimiento del proyector:** esa sucesión de fotogramas se ilumina y proyecta a gran velocidad, lo que permite la recomposición del movimiento de la realidad.



## 1 EL ORIGEN

La **persistencia retiniana**, es el tiempo que tarda en desaparecer una imagen de nuestra retina.

Se produce porque las imágenes que percibe el ojo, se graban en la retina donde persiste durante  $1/5$  segundos, después se borran lentamente juntándose con la siguiente antes de pasar al cerebro.

El **movimiento** es una ilusión óptica producida por la persistencia de la imagen. En realidad es una sucesión de imágenes (12 imágenes) pasadas a más velocidad de la que nuestro ojo puede apreciar como imagen fija.



El **fotograma** es la unidad mínima en la que se divide un filmación.

## 2 EL LENGUAJE AUDIOVISUAL



Letras



Frases



Encuadre



Planos



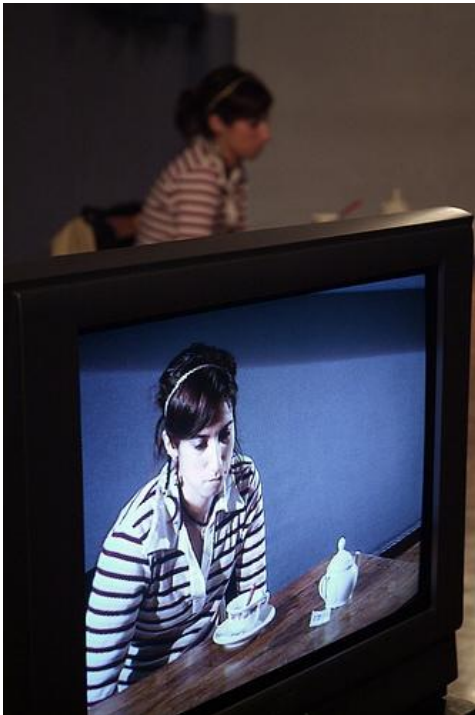
Escenas



## 2 EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

### EL PLANO

Desde el punto de vista del **tiempo**, el **plano** es la toma de imágenes que está comprendida entre dos cortes de montaje.



El tiempo real



El tiempo fílmico

## 2 EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

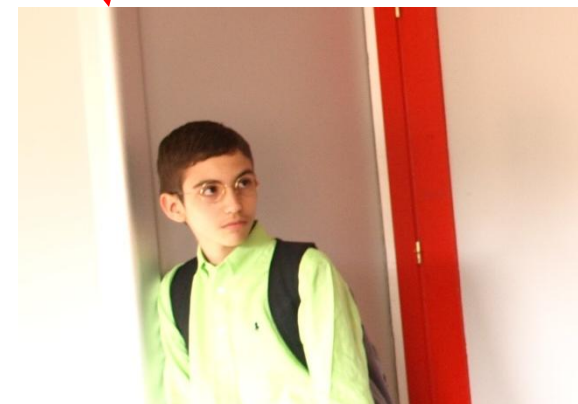
### EL PLANO

Desde el punto de vista del **espacio**, el **plano** es el contenido de la imagen.

Al **ENCUADRAR** recortamos lo que tenemos delante, seleccionando lo que nos interesa.

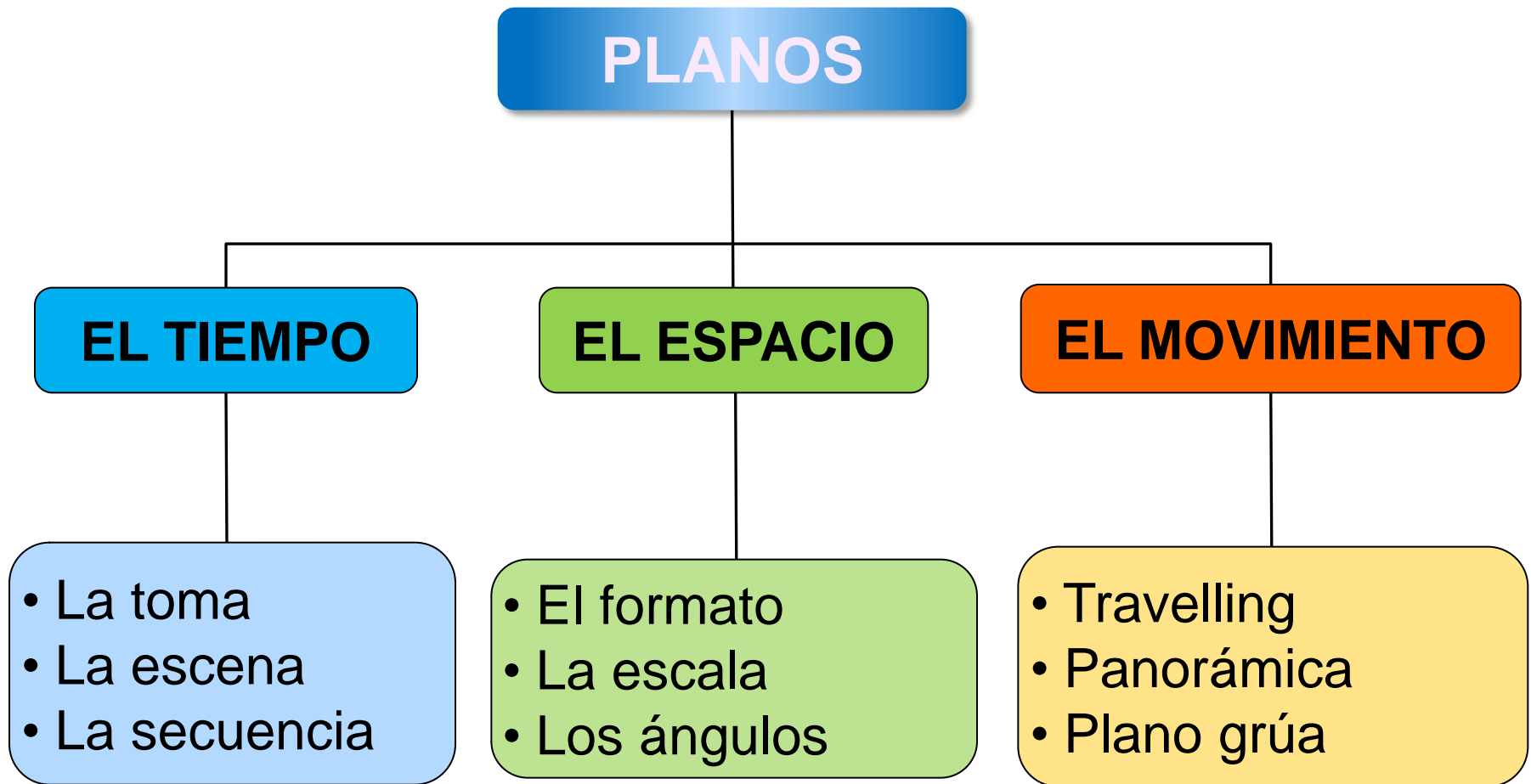


Fuera de campo



Dentro de campo

Los elementos narrativos tienen la propiedad de trabajar en tres dimensiones: **Tiempo, espacio y movimiento**.





## Planos temporales: LA TOMA

Es la grabación obtenida en el tiempo transcurrido desde el momento en que la cámara empieza a funcionar hasta que se detiene.



### Sabias que:

La claqueta se utiliza para anotar los datos de cada toma cinematográfica, por ejemplo, el nombre de la película, el número de la escena, el indicador de plano y el número de toma.

## Planos temporales: LA ESCENA

Una escena relata una acción que transcurre en un mismo tiempo y lugar, manteniendo una continuidad en la narración.



## Planos temporales: LA SECUENCIA

**Es la narración completa de una acción concreta dentro de una historia.**

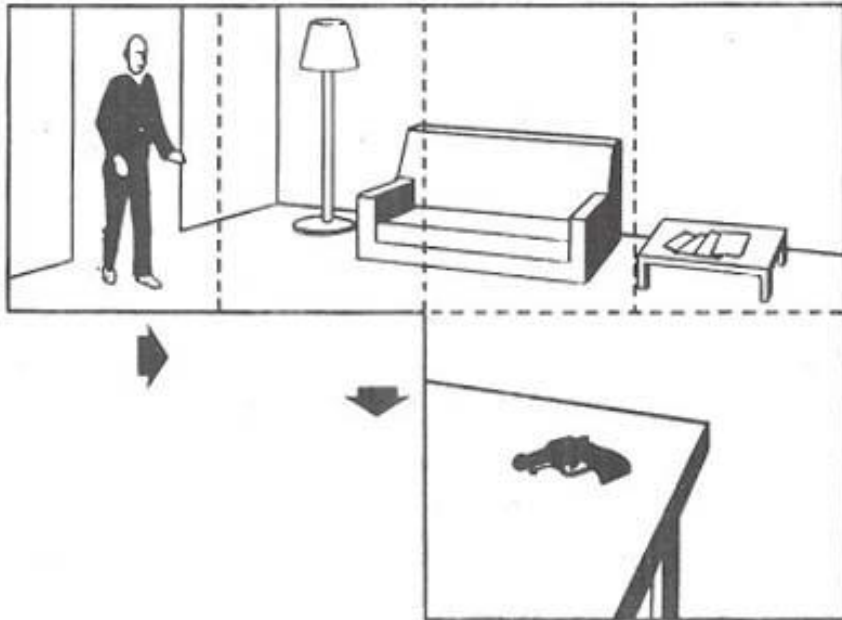
Aunque la acción sucede en diferentes momentos y lugares, siempre mantiene una línea argumental para comprender lo que se narra.



**La secuencia se compone de escenas.**



## PLANO SECUENCIA



*La acción se desarrolla sin interrupción gracias al movimiento de la cámara que va recorriendo el escenario.*

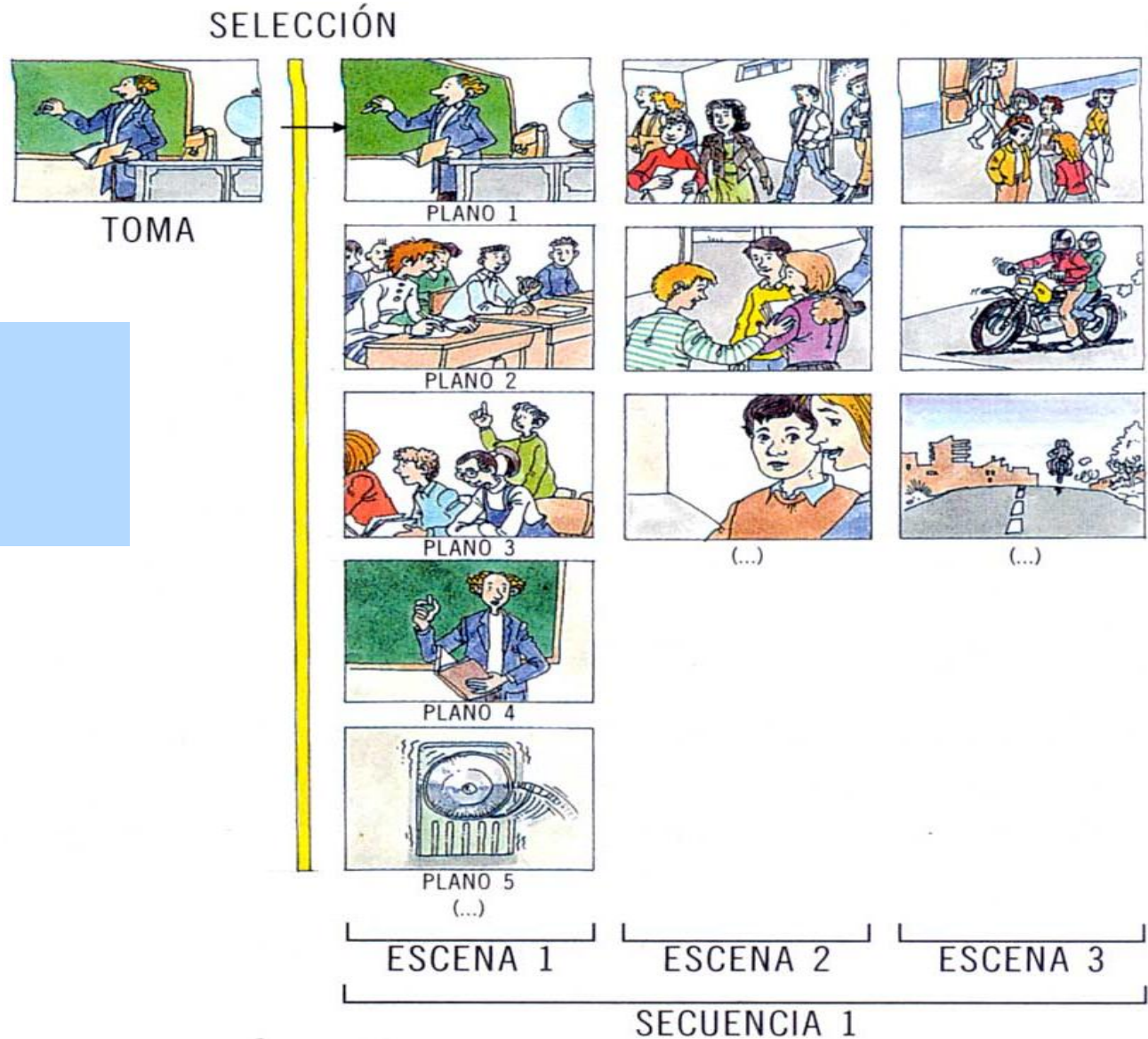
*Dura lo mismo que una secuencia y su duración depende de la importancia que tenga para el guión.*



**Es un plano que no tiene cortes.**

# EL TIEMPO

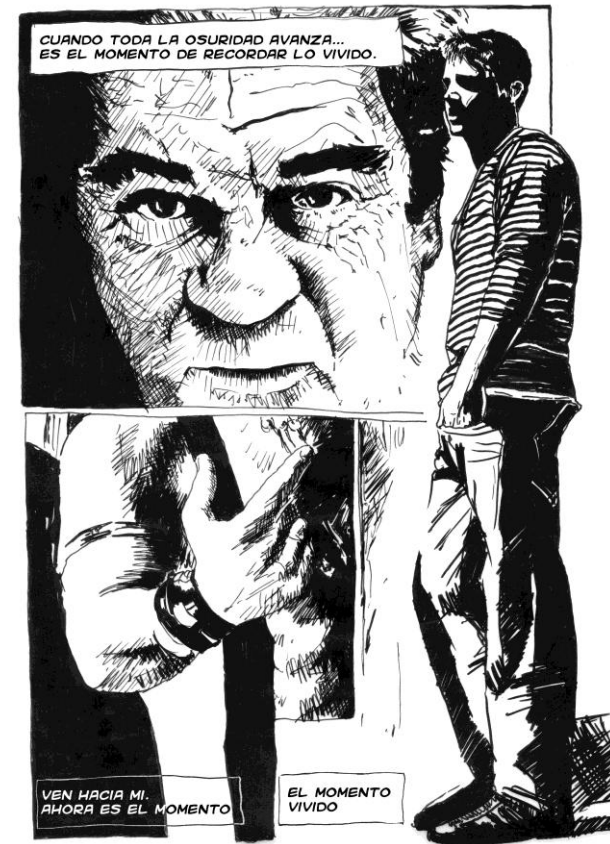
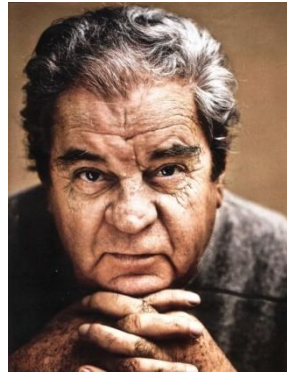
- ✓ Toma - Plano
- ✓ Escena
- ✓ Secuencia



### 3 EXPERIENCIA

En el experimento cinematográfico de L. W. Kulechov (1920), la escena es la siguiente:

- Un joven avanza de derecha a izquierda.
- Una mujer va de izquierda a derecha.
- Se encuentran y se dan la mano. El joven señala con la mano cualquier cosa.
- Un gran edificio blanco con una escalera.
- Ambos suben la escalera.



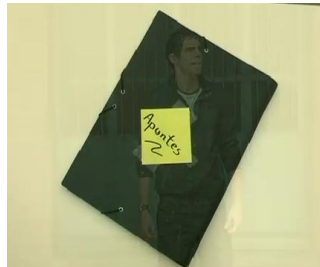
Cada fragmento fue filmado en lugares y en tiempos diferentes, pero el montaje creó un **tiempo** nuevo inexistente en la realidad pero que para el espectador resulta real.



## 3

## ACTIVIDAD

La suma de varios planos, independientemente entre sí, forma una **SECUENCIA**.



A partir de una misma escena, monta tres secuencias diferentes.



## Planos espaciales: EL ENCUADRE



**ENCUADRE**

**SELECCIÓN DE LA REALIDAD**

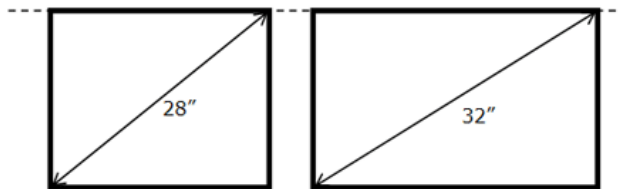
## Planos espaciales: EL FORMATO

El **formato** o la **relación de aspecto** de una imagen es la proporción entre su ancho y su altura. Se calcula dividiendo el ancho por la altura de la imagen visible en pantalla, y se expresa normalmente como «X:Y».

4:3 (1.33:1)



16:9 (1.78:1)



Pantalla 4:3

Pantalla 16:9



### FORMATO

- CLÁSICO es de 4/3 se utiliza para la TV.
- PANORÁMICO es de 5/3 se utiliza en el cine
- PALPLUS es de 16/9 para la TV.
- SCOPE es de 7/3, para el cine.



## Planos espaciales: EL PLANO

**E  
S  
C  
A  
L  
A**



- **Planos lejanos y abiertos:**
  - Gran plano General (GPG)
  - Plano General (PG)
  - Plano de Conjunto (PC)
  - Plano Entero (PE)
- **Planos intermedios:**
  - Plano Americano (PA)
  - Plano Medio (PM)
- **Planos cercanos y cerrados:**
  - Primer Plano (PP)
  - Primerísimo Plano (PPP)
  - Plano Detalle (PD)



## Planos espaciales

## EL PLANO

# P L A N O S A B I E R T O S

- **GRAN PLANO GENERAL (GPG)**
- **PLANO GENERAL (PG)**

**Abarca:** Gran decorado

**Figura humana:** Ausente, perdida, no se ven rasgos, sin identidad ...

**Interesa:** Decorado, ambiente, naturaleza ...

**Uso:** Descriptivo / Narrativo / Psicológico



## Planos espaciales

### P L A N O S A B I E R T O S

- **PLANO DE CONJUNTO (PC)**
- **PLANO ENTERO (PE)**

**Abarca:** Buena parte del decorado. Varios personajes.

**Figura humana:** Enmarcada en su ambiente social. Relación con otros.

**Interesa:** Decorado, ambiente y la acción que se desarrolla en él.

**Uso:** Narrativo / Dramático /  
Descriptivo

## EL PLANO



## Planos espaciales

## EL PLANO

# PLANOS INTERMEDIOS

- **PLANO AMERICANO (PA)**
- **PLANO MEDIO (PM)**

**Abarca:** Uno o varios personajes puestos en pie y cortados por las rodillas (llamado también Plano  $\frac{3}{4}$ ) o por la cintura.

**Figura humana:** Predomina la acción sobre el espacio.

**Interesa:** La acción o los diálogos.

**Uso:** Narrativo / Dramático.



## Planos espaciales

## EL PLANO

### P L A N O S C E R C A N O S

- **PRIMER PLANO (PP)**
- **PRIMERÍSIMO PLANO (PPP)**

**Abarca:** Un personaje por la cintura / hombros / rostro.

**Figura humana:** Total importancia, el decorado prácticamente desaparece.

**Interesa:** La reacción de los personajes, el mundo interior, los gestos, aspectos psicológicos.

**Uso:** Dramático / Expresivo





## Planos espaciales

## EL PLANO

P  
L  
A  
N  
O  
S

C  
E  
R  
C  
A  
N  
O  
S

- **Plano Detalle (PD)**

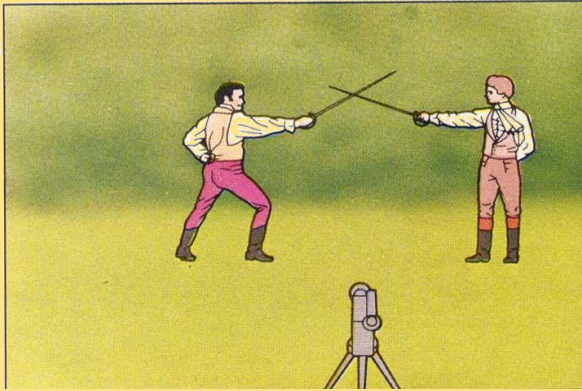


**Abarca:** Un fragmento del rostro o del cuerpo humano, un objeto, ...

**Figura humana:** No se distingue en sí, sólo un fragmento del cuerpo.

**Interesa:** Un aspecto destacado de una acción. Algo que es necesario subrayar.

**Uso:** Narrativo / Expresivo / Dramático.

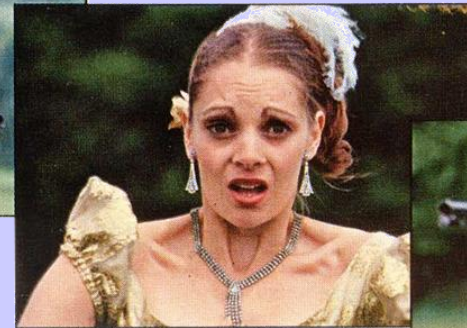


## PLANO MASTER

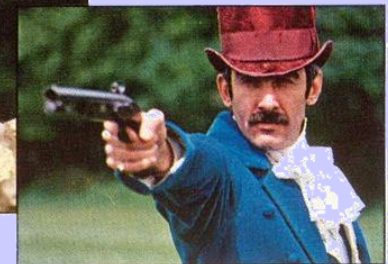
## CUTAWAY



Plano master



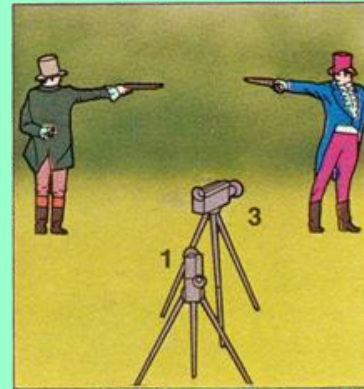
Cutaway



Plano master



Inserto desde la posición 2



Inserto desde la pos



Plano master



Plano master



Plano master



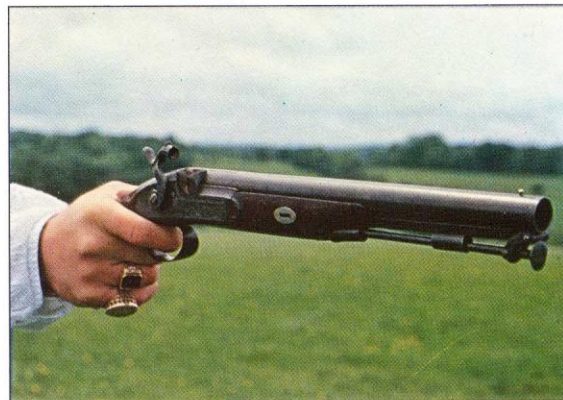
Plano master



Plano master

INSERTO





Plano master



Plano de reacción



Plano master

# PLANO REACCIÓN



## Planos espaciales

### EL PLANO

- **PLANO SUBJETIVO**

**Abarca**: La visión a través de otra persona.

**Interesa**: La reacción de los personajes, el mundo que nos rodea, lo que tenemos en frente, aspectos psicológicos.

**Uso**: Dramático / Expresivo



## Planos espaciales: EL ÁNGULO

La colocación de la cámara define un **punto de vista** al espectador que determina el significado de la escena.



Picado



Contrapicado

Recuerda los ángulos de visión que has estudiado:

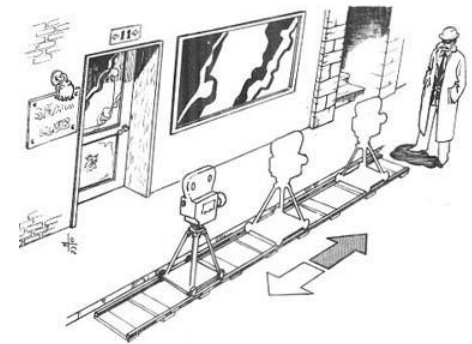
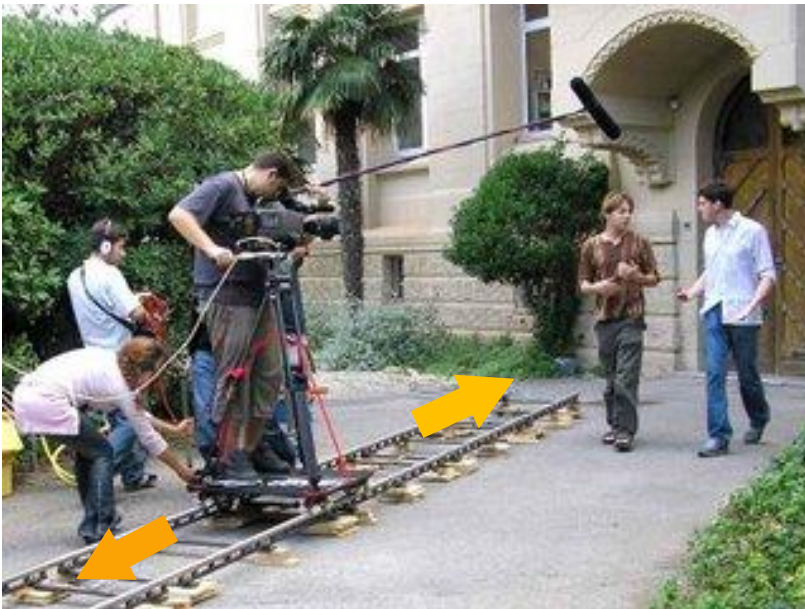
### Ángulos:

Horizontal, picado, contrapicado, nadir, aberrante, subjetivo, etc.

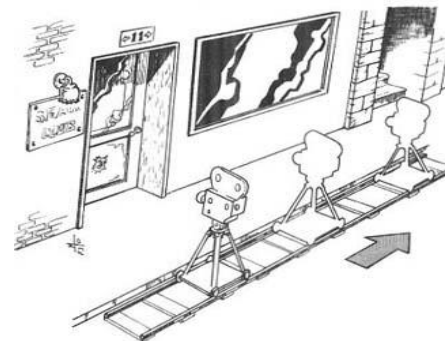
## Planos en movimiento: TRAVELLING

Es el plano que muestra la cámara cuando acompaña a un personaje o elemento durante su desplazamiento de un lugar a otro.

Se produce por traslación.



*Travelling de avance y retroceso*



*Travelling lateral*

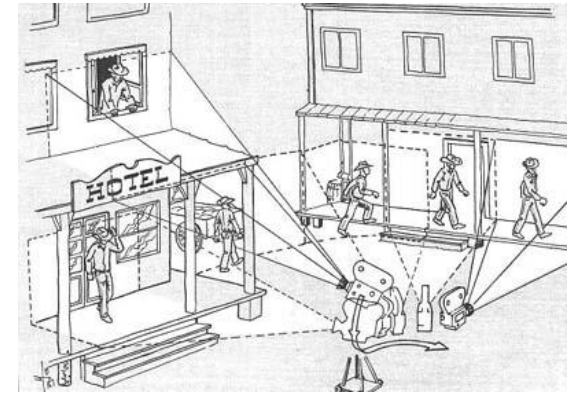


## Planos en movimiento: PANORÁMICA

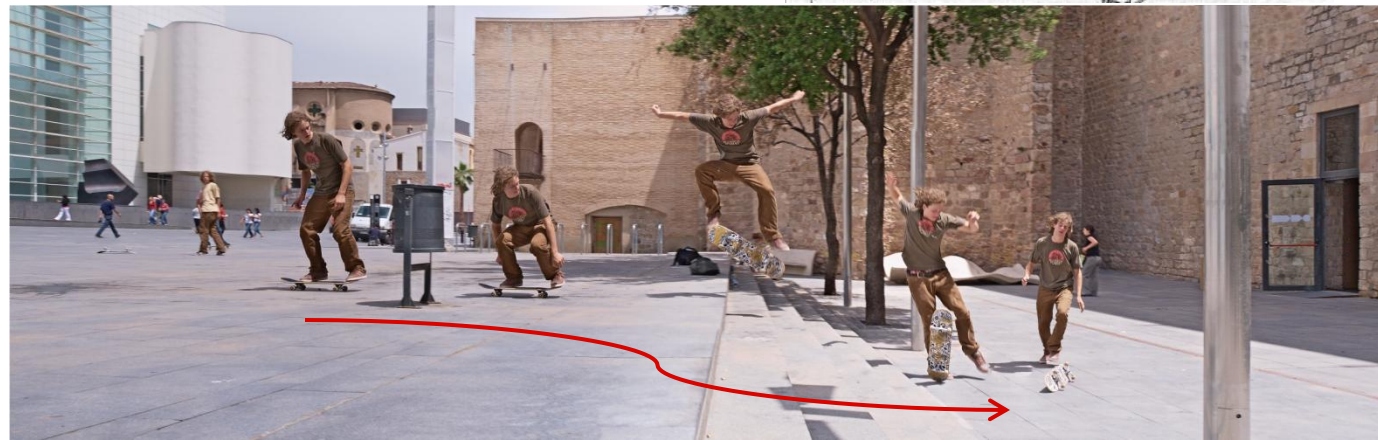
Este plano se consigue moviendo la cámara sobre su propio eje (rotación) para mostrar una visión general del espacio.



*La cámara explora un escenario.*



*La cámara acompaña los movimientos de un personaje.*





## Planos en movimiento: PLANO GRÚA

Es el plano que se obtiene cuando la cámara se coloca sobre una grúa elevada para tomar la imagen cenital, desde lo alto y en todas las direcciones.



## STEADYCAM

Es un aparato estabilizador que compensa los movimientos del operador.

