

Taller práctico de televisión comunitaria

Hacker Space Rancho Electrónico
Febrero 2017

Ehécatl Cabrera (tallerista)

Lenguaje audiovisual

Elementos del lenguaje

- **Imagen** : Composición, tipos de planos, angulaciones, movimientos de cámara, puntos de vista
- **Sonido** : Planos sonoros, Leitmotiv, atmósferas y banda sonora
- **Narrativa** : Curva dramática, guión y géneros literarios/periodísticos
- **Continuidad** : Espacio cinematográfico, tiempo cinematográfico, ley del eje
- **Montaje** : Tipos, Corte, encadenado, fundido, desenfoco, cortinillas

Unidades básicas

- **Plano:** Acción continua filmada sin interrupción
- **Secuencia:** serie de planos o escenas completa en sí misma (se plantea, desarrolla y concluye una situación)
- **Escena:** lugar/ set donde transcurre la acción (constituida por 1 plano o por varios)
- **Toma:** Accionar de la cámara en el mismo emplazamiento/acción (cuando se cambia el encuadre o el objetivo ya no es toma)

Tipos de planos

nombre	descripción	función	sub-planos
Plano general LONG SHOT	vista amplia y abierta	ubicar antes de entrar en situación	Plano medio lejano MEDIUM LONG SHOT
Plano entero FULLSHOT	Personaje de cuerpo entero	enmarcar personaje(s)	Plano en conjunto (varios personajes)
Plano medio MEDIUM SHOT	De la cintura a la cabeza del personaje	El acercamiento a un personaje le otorga poder	Plano americano (sobre las rodillas)
Primer plano CLOSE UP	encuadra el rostro del personaje	indica momento de máxima intensidad dramática	BIG CLOSE UP INSET

Tipos de angulaciones

nombre	posición	función
Picado	objetivo visto desde arriba	debilidad del personaje
Contrapicado	objetivo visto desde abajo	importancia y poder del personaje
Zenital	picado a 90° vista de pájaro	visión general de un espacio
Nadir	cámara a ras de suelo	expresiva

movimientos de cámara

nombre	descripción	dirección
Paneo	movimiento lateral o vertical a partir de un punto fijo	derecha -izquierda arriba-abajo
Travelling	cámara que se mueve	adelante-atrás circular lateral

nombre	descripción	herramienta
Cámara fija	cámara fija a un punto o pivote	tripie
cámara en mano	operación sin mecanismos	ninguna
Steady cam	la cámara se mueve de forma fluida	Steady cam
Grúa	la cámara se monta en una grúa para long shots en movimiento	Grúa/crane

Clasificación y series de planos

Clasificación de planos

- **Por encuadre:** LogShot (LS), FullShot(FS), MediumShot(MS), CloseUp(CU)
- **Plano holandés:** horizonte inclinado (inestabilidad, ambigüedad)
- **Tracking Shot:** seguimiento de un actor en movimiento
- **Low angle/ High angle:** contrapicado y picado
- **Cut In (plano de protección):** una parte del plano previo (detalle)
- **Cut Away:** registra un suceso secundario que ocurre en otro lugar
- **Plano de reacción:** toma silenciosa(CU) de un actor que reacciona a lo que otro actor dice
- **Two Shot/Three Shot/ Plano de grupo:** dos actores, tres actores, grupo
- **Over shoulder:** Se ve el frente de un sujeto y el perfil trasero(hombro y cabeza) de otro que interactúa con él

Series de planos/tamaño

- **Progresivas/regresivas:** imágenes aumentan o disminuyen de tamaño
- **Series contrastantes:** pares de imágenes de diferente tamaño en oposición
- **Series repetitivas:** imágenes del mismo tamaño (reacciones de una muchedumbre en closeups)
- Una secuencia puede utilizar diferentes series

Series de planos/angulación

- Progresiva/regresiva: cada ángulo es mayor/menor que el anterior. De una contrapicada al nivel de los ojos, de frente a un costado del sujeto
- Contrastante: ángulos opuestos entre sí. Una picada seguida de una contrapicada
- Ángulos repetitivos: ángulos similares aplicados al mismo o diferentes sujetos

Representación de la acción con planos

- No se debe tratar de contar toda la historia en un solo plano. Cada plano de una secuencia debe mostrar una parte específica de la historia de la mejor manera posible
- Primero se establece el área requerida (tamaño del sujeto) para el plano particular y luego la mejor perspectiva (angulación)
- Debe pensarse la impresión que el plano causará en el espectador ¿que emociones causará en pantalla?
- Todos los elementos, acciones y movimientos en cuadro deben justificarse

Cambio de angulación/lentes

- Cuando se requieran diferentes emplazamientos (posición de la cámara) debe cambiarse el ángulo/lente
- El uso del mismo ángulo/lente consecutivo provoca un brinco de imagen (jump cut)
- De plano a plano debe existir un cambio notable de tamaño de imagen y angulación

Continuidad direccional
dirección dinámica

Continuidad direccional

- El espectador siempre debe conocer la ubicación de la acción y la dirección del movimiento
- Elementos de la continuidad direccional:
 - Dirección del movimiento de sujetos
 - Dirección del movimiento de vehículos
 - Dirección de la mirada de un sujeto
- Cuando cambian repentinamente se rompe la continuidad

Tipos de dirección

- ESTÁTICA

- DINÁMICA

- Constante

Una sola dirección que no debe cambiarse (partida y llegada)

- Contrastante

Sujetos/vehículos en direcciones opuestas (ir y regresar/ personas que se encuentran)

- Neutra

Sujetos que se acercan o alejan de la cámara (frente, espalda, top). Puede usarse para hacer cambios deliberados de dirección

Eje de acción

- Método para establecer y mantener la dirección en pantalla: línea de movimiento
- Si todos los emplazamientos de cámara se colocan de un lado de ésta línea, la dirección en pantalla permanecerá igual durante la serie de planos
- Excepción para cruzar el eje:
 - Cuando dos o más personas se mueven lado a lado la cámara puede moverse por delante o por detrás (plano neutro)
 - Los planos con movimiento en dirección opuesta filmados desde el otro lado del eje quedan insertos entre dos series de planos con movimiento en dirección original

Invertir dirección en pantalla

- Mostrar a persona o vehículo dando la vuelta
- Filmar de un lado al otro del eje de acción en curva o esquina, para permitir que la acción salga del otro lado de pantalla
- Con la inserción de un closeup de reacción de un observador que ve el movimiento en la nueva dirección
- Usando un plano de frente que salga por el lado incorrecto del cuadro
- Se puede cortar al interior de un vehículo (auto, tren, avión) y luego cortar al plano exterior en movimiento en dirección opuesta

Continuidad direccional
dirección estática

Continuidad direccional estática

- La dirección hacia donde avanzan y miran los sujetos debe coincidir en toda una serie de planos consecutivos
- Para mantener la continuidad, debe trazarse un eje entre los actores más próximos a la cámara. La cámara puede desplazarse dentro de los 180° (un semicírculo completo) solamente de un lado del eje
- La cámara podrá cruzar al otro lado del eje para filmar a un sujeto al fondo del set, siempre y cuando su ángulo respete el eje establecido. Esto implica trazar un nuevo eje de acción paralelo al original