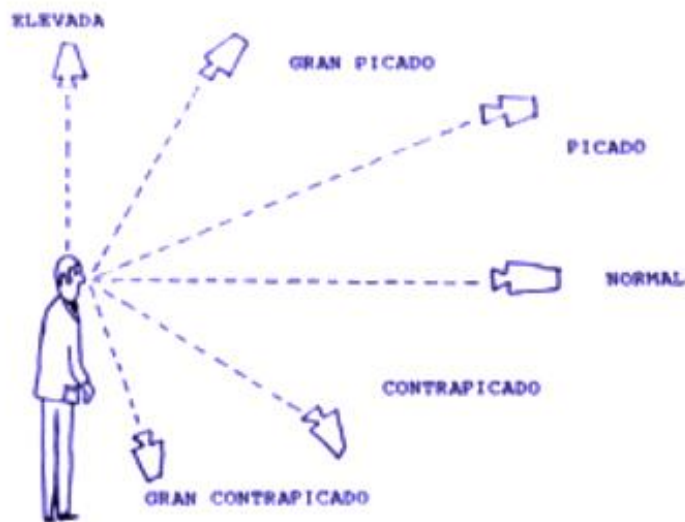
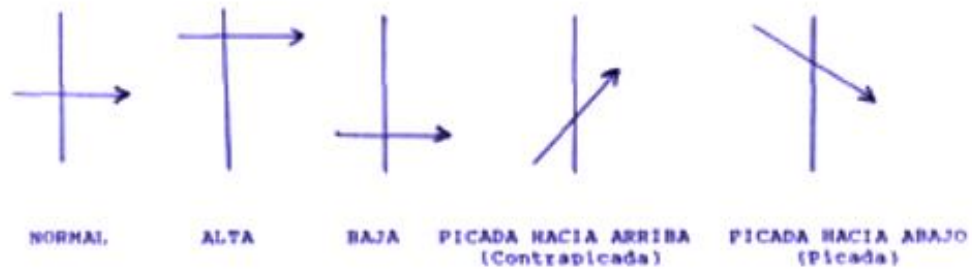


VI. SITUACIÓN DE CÁMARA



Si la cámara se desplaza hacia delante para acercarse a la acción, se denomina travelling hacia delante. Por el contrario si se desplaza hacia atrás para alejarse de la acción, se denomina travelling hacia atrás.

Si la cámara se desplazase lateralmente, equivaldría a caminar nosotros lateralmente, para recoger toda una acción de frente, se denomina travelling lateral, es algo así como pasar revista a soldados, o por poner un ejemplo menos bélico, cuando vemos los cuadros de exposición que atiborran las paredes en una galería de arte.

Cuando la cámara es desplazada en grúa, se denomina grúa, se utiliza para tomas de mucha altura o por ejemplo para seguir a un actor cuando sube una escalera. Con la grúa, la cámara puede estar siempre a su altura.

Tanto en cine como en televisión se utiliza el mismo lenguaje de encuadres. En el cómic varía ligeramente, en este caso no hay cámara pero los encuadres de las viñetas corresponden a una cámara en picado, en contrapicado, o normal. Los sombreados del rostro corresponden al efecto lumínico del plató. La composición simétrica o asimétrica es la misma que en rodaje. No se debe olvidar que la televisión es imagen, pero imagen animada y por tanto se parte de la imagen fija, en este caso no del dibujo, pero si de la fotografía.

Si el autor para televisión tuviese nociones de dibujo, ya no de dibujo artístico sino esquemático, le sería de una inestimable ayuda para materializar las composiciones y planos que él proyecta en abstracto, y sería también de inestimable ayuda al realizador, que tendrá además de la explicación en palabra, la explicación en imagen por medio de un dibujo en esquema que le serviría como punto de orientación y referencia.

En el dibujo del cómic se utiliza el gran plano general, donde la figura humana es prácticamente inapreciable.

El plano general, donde la figura humana se reproduce entera y en ambiente pero desde cierta distancia.

Plano americano, la figura humana se reproduce hasta las rodillas, en un cómic del oeste, que se vean las pistolas colgadas del cinturón.

Plano medio, la figura humana se reproduce hasta la cintura, se añade alguna nota ambiental para perfilar contexto.

Primer plano, se reproduce el rostro.

Gran primer plano, se reproducen los ojos, nariz y mentón, no hay sitio para ubicar texto.

Plano de detalle, se reproduce un detalle significativo de la acción, una mano cogiendo un cuchillo, una cerilla encendiendo la mecha de un cartucho de dinamita, etc.

En televisión los planos son los mismos:

Gran plano general: se utiliza más bien en cine, o en televisión si se ruedan exteriores. Muestra una situación global, en este plano entra todo, montañas, ríos valles ejércitos. Se utiliza con frecuencia al comienzo de Films para mostrar la situación general. También si se ubica a un hombre solitario en un valle, evoca una actitud filosófica con respecto a la naturaleza.

Plano general: similar en las características al gran plano general, pero es mucho más práctico ya que la acción humana y los personajes son fácilmente destacables y la visión de sus acciones es clara, aún situada en el entorno. Si en la escena participan varios actores, el espectador puede concretar su atención por separado.

Plano americano: también llamado plano Hollywood, debido al abusivo empleo que en Hollywood hicieron de este plano en la década de los años 1940. En este plano se reproduce al actor hasta las rodillas, o hasta por debajo de las pistolas.

Plano medio: en este plano se elimina la mayor parte del contorno, logrando que el cuerpo se convierta en el centro de atención.

La figura del actor se ve en cintura hacia arriba. Señala las características del personaje, siendo muy práctico para mostrar las relaciones entre los actores que quepan en ese plano.

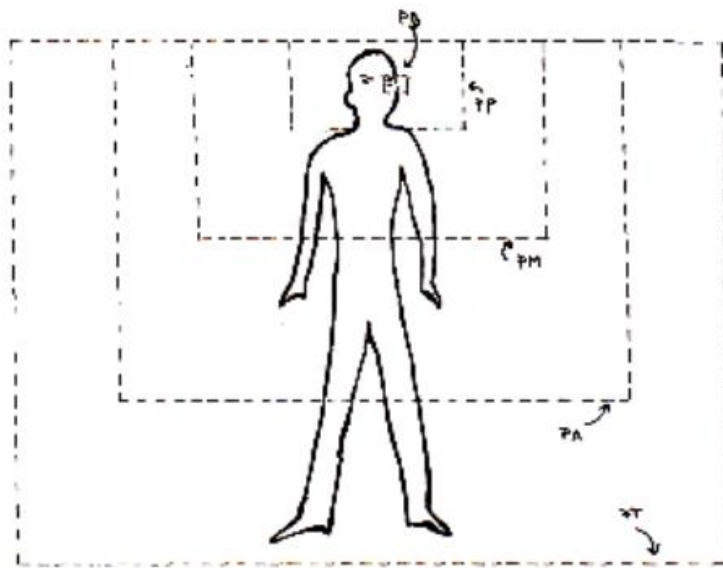
Primer plano medio: prácticamente se elimina el contorno del encuadre. El espectador con este plano se siente cerca de la imagen. La cercanía del actor y el alejamiento del entorno acentúan los caracteres dramáticos y psicológicos del actor. La

imagen del actor es representada desde la altura del pecho hacia arriba, es muy útil en las conversaciones y diálogos de los actores.

Primer plano de cabeza y hombros: en este plano hay más énfasis en el rostro del actor y la expresión necesita ser más meticulosa y comedida.

Primer plano muy cercano: en él se alcanza la mayor intensidad dramática. La expresión del actor es nítida. Con este plano se pueden revelar los pensamientos y actitudes mentales y espirituales del actor, por este hecho el actor debe concentrarse en la expresión y el realizador tener muy claro lo que quiere de esa toma.

Un primer plano muy cercano de las manos en una postura determinada, adoptan una fuerte expresividad. Los primeros planos en general son muy utilizados en televisión por la pantalla pequeña, pero el realizador y sobre todo el técnico de montaje o posproducción, deben tener presente que los primeros planos están ubicados dentro de un contexto, dentro de un entorno y el montaje de los primeros planos debe ser hecho con precisión dentro de la escena para lograr el mayor dramatismo y la mayor expresividad posible.



PLANO DETALLE	P D
PRIMER PLANO	P P
PLANO MEDIO	P M
PLANO AMERICANO	P A
PLANO TOTAL O ENTERO ...	P T ó P E
PLANO GENERAL	P G
PLANO GENERAL LEJANO ...	P G L

Si observamos las manos de la Gioconda en el cuadro de Leonardo da Vinci o el ligero rictus de los labios por separado, serían unos primeros planos muy cercanos y altamente expresivos. Leonardo había estudiado óptica y perspectiva así como el mecanismo del ojo y la reproducción de imagen, estos estudios están reflejados en muchos de sus bocetos y en especial en ese cuadro. Hay que decir que el conocimiento del corazón, del espíritu humano y de la naturaleza que Leonardo da Vinci tenía, unido a su buen gusto y a su sensibilidad, hicieron que pudiese reflejar esas cosas en un solo cuadro.

Plano de detalle: eleva el nivel de dramatismo y da un mayor interés visual, el plano de detalle no debe ser utilizado sin motivo, ni excesivamente, sólo en situaciones necesarias. Es un plano muy interesante pero su demasiado y mal uso puede causar y

hacer que no tenga fuerza. Un plano de detalle, es por ejemplo, una mano en el picaporte abriendo una puerta, un ojo a través de la cerradura, unas botas, etc. En el montaje debe ubicarse muy bien estos planos en el contexto de la escena.

No tiene sentido alguno hacer un plano de detalle de la acción de servir una bebida, sí lo tendría, si al servir la bebida se hecha en ella un tósigo. La primera toma es un acto que no tiene trascendencia ninguna, la segunda si.

Planos de corte o línea secundaria: es cuando se corta una toma y se realiza de otra cosa, para después volver a la primera toma. Este aparente alejamiento potencia el dramatismo de la escena. Es el ejemplo de un partido de tenis o de una actuación de trapecio en un circo, en un momento determinado la cámara abandona al jugador y enfoca a su mujer o al entrenador; la cámara abandona al trapecista y enfoca al público que está en tensión, seguidamente la cámara vuelve al trapecista. Otra variante en la narrativa de imagen es, por ejemplo, un grupo de profesores que hablan en torno a una mesa de suspenderle el curso a un alumno porque se enfrentó a uno de sus profesores, la cámara recoge las expresiones de desacuerdo y desagrado. Por medio de este hecho se nos hace reaccionar y adoptar una postura de comprensión.

El zoom: aleja o acerca el actor, el mecanismo es igual al fotográfico; este movimiento es cómodo ya que no es necesario cambiar de lentes, por otra parte realiza una distorsión de la imagen. Este movimiento puede llegar a excitar dramáticamente al espectador, pero debe ser consecuente con la estructura narrativa. El movimiento hacia delante y hacia atrás, rápido y utilizado en exceso, es cansador y mareante.

La distorsión: es como la palabra indica, distorsionar la imagen, puede ser aplicada con un efecto positivo, pero debe ser utilizado con sumo cuidado y con una bien determinada finalidad. La distorsión si está bien empleada, agrega mucho contenido y esclarece o aumenta el sentido dramático de la escena, pero si se emplea mal o se hace

mal uso de ella, aparece como un truco. Esto puede apreciarse en los video-clips, donde el excesivo empleo de la distorsión le quita fuerza y disminuye dramatismo, siendo para el espectador solamente trucos técnicos...

Para pasar de una escena a otra se emplean los cortes, los fundidos y las cortinillas.

Los cortes: es cortar un plano y poner otro plano seguidamente, algo así como pasar de una diapositiva a otra en el proyector muy rápido sin que apenas se notase.

Los fundidos: es pasar de un plano a otra separando a menudo escenas y puede finalizar la imagen en negro y aparecer otra imagen o puede abrirse la imagen desde el negro, en este caso sería apertura en negro.

Los fundidos y las aperturas en negro fueron muy utilizadas en el cine expresionista alemán; las películas “El Gabinete del doctor Galigari”, “Nosferatu” son un claro ejemplo, hay que tener presente que la técnica del cine en aquella época se estaba desarrollando, y la televisión con toda su tecnología electrónica no existía ni se imaginaba.

Cortinillas: son cortinas que barren la pantalla, con ellas se realiza la transición de planos. Las hay de todos los tipos imaginables, laterales, verticales, en ángulo, etc. La tecnología televisiva tiene una amplia gama que puede poner en práctica sin dificultad alguna.

Todo este deslizarse sobre el campo técnico, es por decirlo así el abecedario para la realización dramática, es cierto que hay muchas más cosas, pero también es cierto que todo se hace y puede hacerse a partir de este abecedario. Por otra parte la técnica y los medios técnicos, no son más que eso, técnica y medios técnicos, si no se le aporta nada más, nada dramático sale de ello.

Como en todo oficio o como en toda actividad solamente es necesario conocer lo esencial, y lo esencial se conoce o se acaba conociendo por si mismo y porque es esencial.

Una vez conocidos ciertos aspectos técnicos, el dramaturgo puede ejercitarse visualizando por segunda vez o por tercera vez, en video, programas dramáticos y analizar los planos y las secuencias. Necesario es el ver las películas clásicas y eje central de la historia del cine, ello le dará una mayor visión de imagen al acudir a las fuentes originales, cultivando por otra parte su buen gusto, su sensibilidad y aumentando por relación su capacidad de recursos. La misma recomendación es válida para técnicos y realizadores, porque la sensibilidad y el buen gusto en televisión brilla por su ausencia, destaca la técnica, pero al carecer el personal de buen gusto y de sensibilidad necesaria para tratar una escena, una secuencia o un plano a nivel lumínico, de imagen, de sonido, o de montaje, lo trata únicamente de un modo técnico.

No es la capacidad técnica del personal lo que falla, por el contrario, pienso que su capacidad es mucha, incluso más de la necesaria, y en base a esta formación de capacidad técnica se han olvidado de la formación cultural, artística y de la sensibilidad espiritual. Es necesario que los técnicos tiendan un poco su vista más allá de lo que les exige su actividad profesional. Mientras esto no ocurra, que serán muchos años en el buen caso de que suceda, apóyese el técnico en el creador, en el hombre de buen gusto, en el hombre sensible, y quite de él lo que de mejor tenga, porque el creador necesita apoyarse en el técnico, formen un tándem y en lugar de mostrar superioridades, muéstrense las debilidades que son muchas las de ambos y el recorrido de lo que hay que rodar es apasionante pero también plagado de dificultades.