

Introducción al lenguaje cinematográfico

Elementos de
la representación



Universidad
Nacional
de Quilmes

Coordinación académica y producción de contenidos: **María Valdez**
Colaboración en diseño de actividades y evaluación: **Pablo Planovsky**
Diseño instruccional y editorial: **Alejandro Jobad**
Asesor instruccional: **Ramiro Blanco**
Compilación y edición de capturas de imágenes: **Sebastián Mega Díaz**

Universidad Nacional de Quilmes

Rector:

Dr. Mario Lozano

Vicerrector:

Dr. Alejandro Villar

Secretaria Académica:

Dra. Sara Pérez

Secretario General:

Mg. Alfredo Alfonso

Secretaria de Posgrado:

Mg. Nancy Díaz Larrañaga

Secretario de Educación Virtual

Germán Dabat

www.unq.edu.ar



Introducción al lenguaje cinematográfico

Elementos de la representación

Introducción

El universo de imágenes que nos rodean no es inocente ni accidental. Las apreciaciones que postulamos respecto de películas, programas televisivos, videoclips o videojuegos responden a la lectura que de ellos hacemos. Esta lectura se basa en la capacidad y recursos que todo lector posee, y entra en relación con el discurso de audiovisual que se desarrolla frente a sus ojos. Es decir se aplica a un discurso organizado en base a elementos reconocibles de manipulación dentro del espacio y en un tiempo determinado.

El espacio audiovisual se ordena acorde a reglas establecidas. Dichas reglas fijan la planificación, la angulación, los movimientos de cámara y todo lo que vemos cuando nos enfrentamos a un relato audiovisual. A mayor competencia respecto de los elementos que arman la representación, mayor aptitud desarrollaremos a la hora de encontrar qué nos quieren decir las imágenes.

Para este recorrido, tomaremos a la película argentina *El abrazo partido* (2003), de Daniel Burman, como referente privilegiado para explicar estos conceptos.

Palabras claves

- > Planificación.
- > Angulación.
- > Movimientos de cámara.
- > Representación.
- > Puesta en escena.

Objetivo general

Conocer los elementos básicos de la representación audiovisual.

Los tipos de planos

La planificación toma en cuenta la relación proporcional de la figura humana en relación con el espacio: a partir de ella, se configuran los espacios que la albergan o a la que ella remite. En este sentido, los planos implican, por ende, cómo se construye y se ocupa el espacio, pero también el vínculo entre imagen y sonido en la duración del plano, la percepción temporal que todo plano genera y, por último, cómo los planos se vinculan con el conjunto integral de cada película.

Existen tres grandes agrupaciones de los planos:

[Los planos generales](#)

[Los planos intermedios](#)

[Los planos cortos](#)

Cada una de ellas, a su vez, permite variantes acordes con el plano que se considere modelo para cada categoría.

Los planos generales

Los planos generales son generalmente de referencia para el espectador y lo ubican en un espacio concreto. Son marcadamente informativos, en tanto sitúan los escenarios donde transcurre la acción. El plano modelo para esta categoría es el denominado [plano general \(P.G.\)](#).



Plano general
(P.G.)

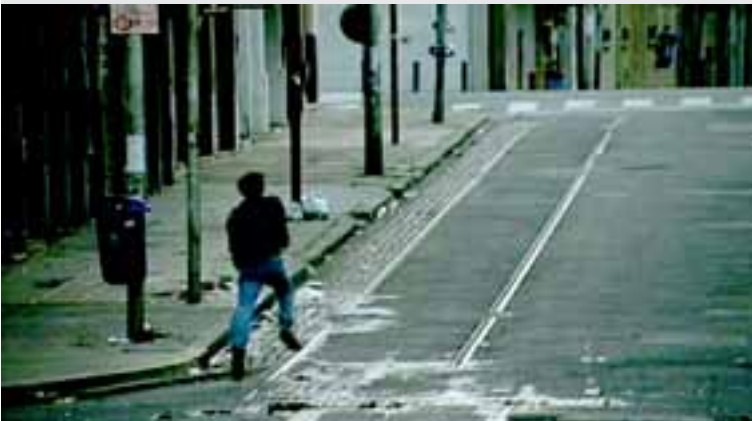
El abrazo partido

Este plano se construye a partir de la referencia de la figura humana con una porción de "aire" debajo y encima de su cabeza.. La noción de "aire" responde, en la terminología técnica de la planificación, al espacio que media entre la figura humana y los límites del encuadre. Teniendo en cuenta al P.G. como referencia, también podemos encontrar:



Gran plano general
(G.P.G.)

El abrazo partido



Plano general largo
(P.G.L.)

El abrazo partido



Plano general corto
(P.G.C.)

El abrazo partido

Los planos intermedios

El plano modelo para esta categoría es el **plano medio (P.M.)** que corta a la figura humana por la cintura. Ahora se aprecia mejor la expresividad del rostro del personaje, aunque la distancia de aproximación es respetuosa.



Plano
medio
(P.M.)

El abrazo partido

Otro tipo de plano intermedio es

Plano americano (P.A.), también denominado **plano tres cuartos**. Corta a la figura humana a la altura de las rodillas. Como el anterior, permite mostrar acciones físicas pero también agrega la posibilidad de observar los rasgos del rostro.



Plano
americano
(P.A.)

El abrazo partido

Los planos cortos

La función de los planos cortos es la de revelar el máximo de expresividad de los personajes y, en este sentido, poseen un alto índice de dramaticidad. El plano modelo para esta categoría es el **primer plano (P.P.)**, que corta la figura humana por los hombros y podemos acceder sin dificultad a la expresividad del rostro del personaje.



Primer
plano
(P.P.)

El abrazo partido

Otros planos cortos son:

Primerísimo primer plano (P.P.P.), también llamado **gran primer plano (G.P.P.)** que corta el rostro del personaje por la barbilla y por la frente en la parte superior. Los puntos de atención de la expresividad se centran en los ojos y en la boca y, por lo tanto, es un plano que concentra la emoción en forma más concreta.



Primerísimo
primer plano
(P.P.P.)

El abrazo partido

Plano detalle (P.D.). Recorta una parte pequeña del cuerpo humano. También es atribuible al recorte de detalle de un objeto o a una porción del mismo.



Plano Detalle (P.D.)

El abrazo partido

Los criterios de planificación acuerdan con los lineamientos estéticos de la propuesta audiovisual. Se trate de una publicidad, de una película o, simplemente, de una fotografía, el estilo visual se construye en base a las elecciones compositivas.

Hasta los géneros cinematográficos han sabido aprovechar esto. El *western*, por ejemplo, ha privilegiado los *grandes planos generales* (G.P.G.) y los *planos generales* (P.G.) acorde con la lógica narrativa de tramas que deban contar el avance y la conquista del territorio americano. Por otra parte, el surgimiento del plano americano (P.A.), concuerda con el momento de clímax propio de los westerns clásicos. El del duelo. En los melodramas, en cambio, el plano por antonomasia es el *primer plano* (P.P.), que comunica al espectador muy eficaz y subrayadamente las emociones de los personajes.

Veamos el siguiente ejemplo de *El abrazo partido*.



Primerísimo primer plano (P.P.P.)



<http://youtu.be/u4BHWocSCbk>

El abrazo partido



Primer plano (P.P.)



<http://youtu.be/u4BHWocSCbk>

El abrazo partido

Ariel ha descubierto por la calle a su ex novia, Estela. El fragmento reseñado, desarrollado a partir del uso de primeros planos y planos medios, compenetra al espectador con el sentir de Ariel, quien, en primera instancia, no quiere ser visto por Estela. Él la ha abandonado y no ha podido explicarle ni explicarse los motivos de la ruptura. El rostro del personaje busca transmitirnos esta confusión emocional (miedo, vergüenza, curiosidad) al reencontrarse con la joven. Nótese cómo el uso alternado de los planos -Ariel mirando; Estela siendo mirada- coloca al espectador en una posición de complicidad respecto de Ariel, al seguir los avatares del personaje. Solo en el final de este fragmento, un plano que va del rostro de Ariel al de Estela -el momento de encuentro- y mediado por un barrido rápido de la cámara de derecha a izquierda, los "une" dentro del mismo espacio. ¿Por qué? Por un lado, es el momento del encuentro, pero además permite que, siguiendo el sentir de Ariel, el espectador preste atención al recorte que va a subrayar la imagen:



Plano Detalle (P.D.)

El abrazo partido

Al plano detalle (P.D.) del vientre y la mano que lo acaricia, se agrega el inicio del diálogo y la constatación por parte Ariel de que Estela ya ha rehecho su vida y en breve será madre. Esta sumatoria de información sirve para contribuir a la confusión de Ariel respecto de su vida a la vez que anticipa el problema de la maternidad como uno de los temas que desarrolla el film.

Planos generales

- > Gran plano general
- > Plano general largo
- > Plano general
- > Plano general corto

Planos intermedios

- > Plano medio
- > Plano americano

Planos cortos

- > Primer plano
- > Primerísimo primer plano
- > Plano detalle

La angulación

Además del tamaño de planos, es relevante el posicionamiento de la cámara fotográfica o fílmica, a la hora del registro. Todo encuadre es modificado por el ángulo de visión, es decir, por el punto de vista físico desde el cual la escena es registrada. La angulación también es llamada «punto de vista» ya que, por convención, solemos tomar como ángulo medio de la realidad el correspondiente a la altura hipotética de los ojos del personaje.

A partir de ahí, diferentes ángulos permiten construir significaciones diferentes respecto de los hechos encuadrados, a saber:

Ángulo picado: la acción se registra desde arriba. Esta angulación «disminuye» visualmente al personaje, lo que ayuda a menoscabarlo o ridiculizarlo. Sirve para generar reacciones de desprotección, pequeñez o debilidad, aunque también puede utilizarse simplemente para dominar un campo visual muy grande. En este ejemplo, un picado leve toma a Josef, hermano del protagonista, Ariel. Josef es presentado en leve situación de “debilidad visual”, por debajo de la línea de la mirada convencionalizada, a la altura de los ojos: a lo largo del film, en definitiva, es el personaje sobre el que parecen abatirse un cúmulo los problemas, muy a pesar suyo.



Ángulo
picado

El abrazo partido

Ángulo contrapicado: la acción se registra desde abajo. Subjetivamente, se percibe la imagen de modo engrandecido. Si se trata de personajes, estos aparecen más grandes, majestuosos e incluso (depende del contexto y de la composición de la totalidad del encuadre), amenazantes. Los contrapicados leves que muchas veces pasan inadvertidos por los espectadores, suelen configurar un aplomo y presencia del personaje dentro de la imagen. En este caso, se trata de la figura del rabino Benderson, tomada en contrapicado: es la síntesis del saber y de la ley.



Ángulo contrapicado

El abrazo partido

Ángulo aberrante: la nivelación de la imagen respecto de la línea de horizonte es quebrada con fines estéticos. Muchas veces, la utilización de este tipo de angulación se encuentra acompañada por el punto de vista contrapicado con el objeto de reforzar la sensación de inquietud y/o de zozobra. El cine de terror y el de suspenso supieron abreviar muy bien de este recurso a la hora de generar sus climas tenebrosos o intimidantes. En este ejemplo tomado *Pecados capitales* (*Seven*, 1995), de David Fincher, el uso del ángulo aberrante más el contrapicado, subrayan el punto donde se inscribe la presencia del asesino, equiparado al horror.



Ángulo aberrante

Pecados capitales (Seven)

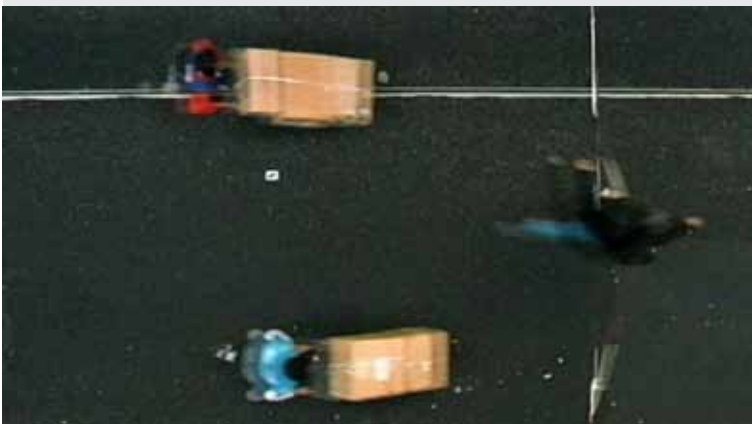
Ángulo nadir: es el contrapicado absoluto. Aquí, en *Pecados capitales*, es uno de los tantos recursos utilizados para dar cuenta de la supremacía en experiencia y habilidad del detective Somerset (Morgan Freeman) respecto de su joven compañero Mills (Brad Pitt).



Ángulo
nadir

Pecados capitales (Seven)

Ángulo cenital: el eje de visión se sitúa en la vertical del personaje, justo debajo. Acá se utiliza para reforzar la importancia de la huida de Ariel en relación con la competencia que juegan Ramón y el peruano.



Ángulo
cenital

El abrazo partido

Punto de vista subjetivo: como designa su nombre, coincide con la mirada del personaje. La narración clásica audiovisual privilegia la multiplicidad de puntos de vista a la hora de contar una historia. Es que contar desde la mirada de un solo personaje implica, necesariamente, la imposibilidad de que el espectador acceda alguna vez a su rostro. Y como la identificación es un elemento clave en el proceso discursivo, el uso del punto de vista subjetivo es reservado para momentos de alta dramaticidad.



Primer
plano de
Ariel

El abrazo partido



Punto
de vista
subjetivo

El abrazo partido

En el ejemplo señalado más arriba, la utilización de este recurso busca identificar al espectador con la mirada de Ariel: es él quien mira a Estela. ¿Cómo se logra esto? Primero se coloca un **primer plano** de Ariel: lo vemos mirar, pero no sabemos qué mira. Solo percibimos su estupor. El plano siguiente, ahora sí, es un **plano subjetivo** de Ariel. Estela es observada *desde* el personaje. Nosotros, como espectadores nos identificamos *esa* mirada. Podríamos decir que, virtualmente, somos los ojos de Ariel.

En la publicidad es muy frecuente la utilización del punto de vista subjetivo en la alternancia del plano y contraplano, para que el espectador se identifique con la mirada del personaje y así con el producto que éste desea.

Otro ejemplo habitual del uso de este recurso lo constituyen los videojuegos. En ellos, el usuario compromete doblemente su atención y su inmersión en ellos al, por ejemplo, tener sólo como referencia sus extremidades (brazos y/o piernas) o armas de distinto calibre para luchar.

Movimientos de cámara

Es importante señalar que tanto la planificación como la angulación se dan en series combinatorias que buscan generar un mayor ritmo narrativo a las acciones contadas. En este aspecto, también importan los movimientos que realiza la cámara para reforzar y sostener tanto el encuadre como la angulación elegidas. Existen dos tipos fundamentales de movimientos de cámara: los físicos y los ópticos.

Movimientos físicos de la cámara

Los movimientos de cámara principales son:

Panorámica: la cámara rota sobre su propio eje en sentido horizontal, oblicuo o vertical y también de balanceo. Es un movimiento sencillo de la cámara de fuerte valor descriptivo, pero también puede acompañar una acción o relacionar elementos y/o personajes. También se lo denomina paneo.



Panorámica de relación



<http://youtu.be/-0b7ig8hc6A>

El abrazo partido



Panorámica descriptiva



<http://youtu.be/mgqt5NYe0YY>

El abrazo partido

Travelling: aquí toda la cámara se desplaza mientras varía la posición de su eje. Nuevamente, como en el movimiento anterior, podemos encontrar *travellings* descriptivos, de seguimiento o acompañamiento, o de relación. Y en función de su dirección pueden ser laterales, de avance, de retroceso, ascendentes o descendentes o circular, también llamado en arco. El *travelling* respeta las dimensiones del espacio recorrido, en tanto y en cuanto no varía la distancia focal. El ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento permanece, así, invariable. Es de alto valor tanto expresivo como narrativo. Este movimiento se logra desplazando la cámara sobre rieles o vías diseñadas para tal fin. Para realizar los *travellings* ascendentes o descendentes, suele utilizarse grúas.



Travelling



http://youtu.be/LBE_uNjCPRw

El abrazo partido

Movimientos ópticos de la cámara

Como tal, el movimiento óptico más utilizado y convencional dentro de los relatos audiovisuales es el

Zoom: la cámara permanece fija pero varía la distancia focal, por lo que se produce un acercamiento al personaje o elemento que quiera destacarse. Para lograrlo se trabaja con cámaras que poseen objetivos de focal variable. Este recurso de movimiento óptico manipula tanto la perspectiva como la incorporación o sustracción de personajes y/o elementos dentro del encuadre.



Zoom



<http://youtu.be/-U4MTIm4C-A>

El abrazo partido

En *El abrazo partido*, el uso del *zoom* es frecuente, y se utiliza en relación con los choques emocionales que sufre Ariel ante determinadas situaciones.

Vemos cómo el manejo del recurso confiere una emotividad concentrada al proponer, en pocos segundos el desagrado de Ariel al comprobar el regalo que un pretendiente hace a su madre.

En función del registro estético que busque cada director, también existen variables en el uso de las distancias focales, donde hallamos enmascaramiento del punto de foco, movimiento de foco a partir de la distancia, profundidad de campo, manipulaciones de la perspectiva. Todos ellos funcionan merced al uso de lentes especiales o a la apertura o cierre del diafragma de la lente. Y todas sus posibles combinaciones. En tanto distinciones ópticas muy específicas, no suelen ser consideradas como básicas en los textos fundamentales sobre el análisis fílmico. Sí, en cambio, corresponden a las pormenorizaciones técnicas propias del estudio de la fotografía y de la labor de los directores de fotografía, piezas fundamentales en el armado visual de todo relato audiovisual.

En términos generales, los movimientos de cámara siguen las reglas de fluidez visual, sin brusquedad en el inicio y fin de los mismos y, preferentemente acompañando la acción de personajes. En las películas de género o en las publicidades muchas veces cuesta mucho distinguir un movimiento del otro, merced a la lógica del montaje que sutura y homologa todos los movimientos en una naturalidad acorde con la propuesta genérica del film.

Otro aspecto importante es la utilización de grúas o de la *steadycam*. La grúa o Dolly permite atravesar el espacio en sus tres dimensiones: sube, baja, se desplaza en forma oblicua. El carro puntal donde se emplaza la pluma que soporta la cámara a su vez puede realizar *travellings*. O panorámicas en cualquier dirección. La grúa, en este sentido, permite movimientos complejos y expresividad saliente.

La *steadycam*, a su vez, consiste en la cámara portátil, sostenida sobre el cuerpo del operador por medio de un arnés. Con ella, el operador puede seguir a personajes de modo continuo, y sin provocar zozobra en el equilibrio de la imagen. La *steadycam* suele tener mecanismos de suspensión sofisticados que evitan rebotes y tropezones bruscos.

Planificación, angulación y movimientos de cámara son dispositivos fundamentales de la composición visual que, además, deben seguir las leyes de continuidad en la ligazón de planos consecutivos.

La continuidad confiere cohesión y fluidez a la acción narrada. No debemos olvidar que, frente a las narraciones audiovisuales, se trata de que el espectador "lea" la ficción como un todo coherente y cohesionado. Sencillamente, que no perciba el corte ni la yuxtaposición de planos suturados.

Ningún espectador sale de la sala de cine dispuesto a recordar cuántos planos vio en un film o cómo estaban organizados. En todo caso, podrá dedicarse a «contar» la trama que lo atrapó o sedujo. La correcta elección de los materiales compositivos más el seguimiento de las leyes de continuidad coadyuvan a esta tarea.

Los saltos proporcionales entre escala de planos deben ser cuidados. Dos planos de tamaño relativamente semejante entorpecen la continuidad. Otro tanto sucede con planos demasiado alejados en la escala. Si bien las combinaciones de planos son muchas, la regla que prima es la de pasar armónica y suavemente de un plano a otro. En caso de cortes o saltos bruscos, estarán justificados si se sostienen en una propuesta estética acorde con esa «brusquedad visual»

Debemos recordar, asimismo, que se trata de convenciones sedimentadas a la par del desarrollo del lenguaje audiovisual.

Un espectador de 1896 hubiera hallado aberrante o incomprensible el salto de un plano general a un plano detalle. La historia del cine acredita los pasos de formación de una gramática audiovisual edificada en base a las pruebas y la experimentación.

En 1901, James Williamson (1855-1933) filmó *The Big Swallow*:



<http://www.youtube.com/watch?v=WxcVzs88xRg>

The Big Swallow

La historia del hombre que se traga a su fotógrafo permite ver cómo se va gestando la idea de modificación del tamaño de plano a partir del movimiento del personaje hacia la cámara. Los tres planos que componen el film dan señales fuertes de la búsqueda tanto de la modificación de la escala de planos (aún con la cámara fija) como de la continuidad fluida todavía no lograda (tal como muestra el salto brusco sobre el eje).

La puesta en escena

Todo universo audiovisual, sea de ficción o documental, adscribe a una puesta en escena que le da su contención. La noción de puesta en escena suele ser homologada a todos aquellos elementos de escenografía, vestuario, maquillaje o iluminación que se localizan dentro del encuadre.

El autor colectivo "Ramón Carmona", responsable del texto *Cómo se comenta un texto fílmico*, presenta de este modo a la puesta en escena:

"La puesta en escena engloba elementos diversos. Por una parte están aquellos que remiten al diseño global de producción (iluminación, decorados construidos o naturales, vestuario, maquillaje) por

otra, los que se refieren al componente humano (reparto y dirección y distribución de los actores en el encuadre); por último, también tiene que ver globalmente con la constitución de un espacio y tiempo determinados.”

Esta idea, si bien bastante amplia respecto de los alcances del término, introduce subrepticamente el concepto de acción. Ya en la *Poética*, Aristóteles señalaba la importancia de la puesta en escena en tanto y en cuanto lo que se pone en escena es acción. Las acciones se llevan a cabo por personajes en el marco de un espacio y con elementos que lo caracterizan. Pero lo importante es la acción registrada. En este sentido, la puesta en escena supera la mera escenografía y el vestuario para contemplar la articulación de todos esos recursos en función de los hechos narrados.

La organización de los elementos narrativos en función de un relato cohesionado han cimentado una sintaxis audiovisual que ya tenemos «naturalizada», es decir, incorporada a la vida cotidiana de modo tal que olvidamos que es una construcción discursiva. Se trata de un olvido aparente, de una suspensión de la conciencia respecto de las leyes narrativas audiovisuales muy fuertemente aquilataadas en nuestra memoria. Gracias a esa suspensión momentánea, podemos sumergirnos de lleno en las tramas sin culpa y gozar con los tropiezos y bondades que les suceden a los personajes. Aún así, somos someramente concientes respecto de la puesta en escena.

Por ejemplo, recordamos los climas lluviosos, la penumbra de la neblina o los interiores asfixiantes de *Pecados capitales* (1995, David Fincher). Es que la puesta en escena coadyuva a generar un espacio de desorientación y agobio visual que hace que el espectador entre en sintonía, sobre todo, con el personaje del detective David Mills (Brad Pitt), novato en la zona y, por lo tanto, ajeno y aturdido respecto de una geografía urbana que le resulta hostil.



Pecados capitales (Seven)

O queda en la memoria la última secuencia de baile a ritmo «cardíaco» en la coreografía novedosa de Bob Fosse en *All that Jazz* (1979), según agoniza su protagonista, Joe Gideon (Roy Scheider). Los espectadores recuerdan esa secuencia, justamente, porque condensa coreográficamente todos los conflictos desarrollados a lo largo del fin y los catapulta como pura espectacularidad.



All That Jazz

La secuencia de presentación de *El abrazo partido* es clara respecto de las elecciones de la puesta en escena.

Este fragmento, La galería, es presentado a través de la voz del principal protagonista, Ariel Makaroff, cuyo relato pauta la acción. Una paleta de colores cálidos domina la secuencia, homologando a los protagonistas bajo un mismo denominador común: además de sus locales en la galería todos ellos poseen una historia de familia o de pareja especial. Por otra parte, la cámara acompaña al protagonista, Ariel, de modo tal que el espectador, desde el inicio es invitado a ver el mundo a través de los ojos del muchacho. Al fin y al cabo, la historia se centra sobre su propio conflicto familiar y de pareja. Por eso el último y recóndito lugar de la galería es el negocio familiar donde pasa sus días la madre de Ariel, Sonia. Todos los locales de la galería y todos los personajes que en ella conviven, remedan desplazamientos solapados del conflicto de Ariel. Por algo, la galería es presentada como un “territorio de apariencias”. La película es hábil en el planteo, en tanto todo lo que de apariencia está postulado, será develado a lo largo de la trama.

En esta película y en cualquier otra que analicemos, no debe olvidarse que, en definitiva, se trata de cómo percibimos en términos de acción, la articulación de un sinnúmero de elementos compositivos que definen la puesta en escena. Y desde ella, entonces, aprendemos a diferenciar los rasgos de estilo que definen una propuesta narrativa audiovisual. ●

