

Universidad de Buenos Aires | UBA

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU

Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DIyS



FADU

Diseño Audiovisual 1 (DAV 1)



## Bibliografía Básica

Autor/es: BLANCO, Yago.

Título: **El plano cinematográfico. Movimientos de cámara**

Editorial: Apunte de Cátedra BLANCO

Origen: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2013

- El plano cinematográfico. Movimientos de cámara.

## **El Plano:**

### **Definición:**

El Componente fílmico primario es el Fotograma. Un conjunto de estas imágenes sucesivas que contienen fragmentos de una acción ininterrumpida dentro de un contexto determinado forman la unidad expresiva básica llamada Plano. Por medio del montaje se relacionan los planos entre si, por lo tanto el plano no puede concebirse como un elemento que tenga vida propia y aislada (como en la fotografía), sino que está en función directa de los que lo anteceden y de los que lo suceden. Debe estar siempre relacionado con ellos, ya sea dramática, conceptual o estructuralmente.

### **Clasificación de los planos y denominaciones:**

De la distancia que separe a la cámara del sujeto y de la focal del objetivo que se utilice dependerá el tamaño de la imagen (tamaño del plano) que se obtenga de aquel. Tomando como base la figura humana puede decirse que los planos se dividen básicamente en Largos, Medios y Cortos, existiendo entre ellos una escala de intermedios.

### **Valores de Planos:**

#### **Largos:**

En estos planos predomina el fondo sobre la figura. La figura es en un todo despreciable. Este tipo de planos es el que comúnmente se utiliza como plano de situación para mostrar la relación que existe entre el sujeto y su entorno. Puede sugerir la atmósfera que imperará a lo largo del film o de la secuencia. La gama de planos Generales se extiende desde el mayor en donde el ser humano se lo percibe como un minúsculo punto hasta aquél en que se llega a distinguir el rostro.

**PGP: Plano General Panorámico**

**PGL: Plano General Largo**

**PG: Plano General**

**PGC: Plano General Corto.** Se ven distintos elementos que forman parte de la acción

#### **Medios:**

En estos planos la figura y el fondo están equiparados. Son planos en los cuales ya reconocemos al personaje en cuestión y podemos llegar a ver mas en detalle ciertas acciones y/o gestos. Se suelen utilizar para ubicar a los personajes en el escenario, para relacionar personajes entre si y para desarrollar acciones mas físicas que de diálogos.

**PE: Plano Entero.** Se ve la figura humana de pies a cabeza.

**PC: Plano Conjunto.** Entran en cuadro dos o más personas.

**PA: Plano Americano.** Corta el cuerpo a la altura de las rodillas.

**PM: Plano Medio:** Corta el cuerpo por debajo de la cintura. Con este plano nos vamos acercando a la acción. Las actitudes corporales se ven mejor.

### **Cortos:**

En estos planos la figura es predominante. Nos acercan a la acción, ponen en relieve actitudes y gestos que enriquecen la narración. Permiten revelar detalles pero también nos dan una limitada visión de la escena.

**P.Pe: Plano Pecho.** Corta el cuerpo arriba de la cintura

**PPL: Primer Plano Largo.** Corta la figura arriba del pecho. Permite la confrontación

**PP: Primer Plano.** El rostro entero, con cuello.

**PPC: Primer Plano Corto.** El rostro entero, quizás perdiendo alguno de sus bordes (frente, pera o cuello).

**PPP: Primerísimo Primer Plano.** El Rostro sin sus bordes.

**PD: Plano Detalle.** En este plano no existe el fondo, es figura al cien por ciento. Fija la atención sobre algo. Muestra un detalle aislado.

El tamaño del plano siempre es en relación a la figura humana, de lo contrario se toma como **Plano Detalle**; Salvo que se trate de una película de animación de animales o de publicidad de productos donde hay que hacer los encuadres sobre objetos animados, animales y objetos.

### **Alturas de Cámara:**

**Cámara Normal:** La que tiene la altura de la cámara al nivel de los ojos (1,60 o 1,70 mts.)

**Cámara Alta:** Cuando se altera la altura a más alta que el nivel de los ojos. Cuando se altera la altura se suele cambiar den angulación. Obliga a que la relación entre la línea del horizonte y la de la tierra cambien al sentido visual.

**Cámara Baja:** La cámara está bajo el nivel de la altura de los ojos de una persona parada. Si mi línea del horizonte y mi plano de tierra son muy próximos esto nos da otra determinación angular de cámara.

### **Ángulo de Cámara:**

La altura tiene que ver con la **angulación**. La altura puede ser normal pero la angulación puede variar de acuerdo al objetivo que estemos tomando y en que posición esté con respecto a la altura de la cámara.

**Angulación Normal:** La cámara esta normal. La Angulación equivale a cero.

**Angulación Picada:** Si cambio la dirección de mirada creo un ángulo de mirada con relación a la línea normal. Si la mirada va hacia abajo, creo n ángulo en picado.

**Angulación Contrapicada:** Si la mirada va hacia arriba, creo un ángulo en contrapicado.

También existen Angulaciones extremas que son de 180°

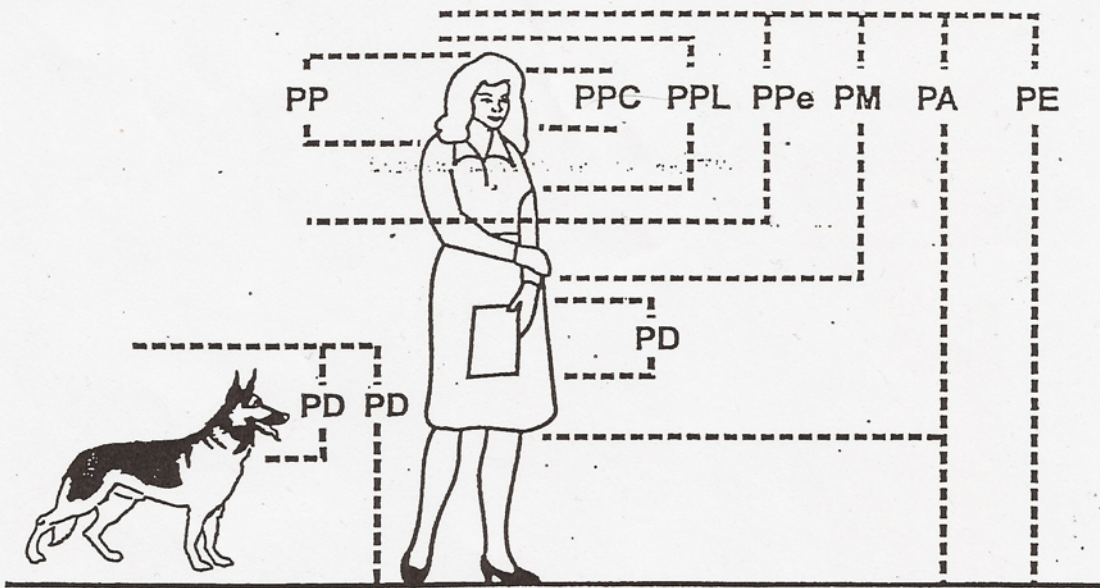
**Cenital:** Si la mirada es de arriba y está perpendicular al suelo.

**Supina:** Si la mirada es de abajo (como el piso que está debajo de la suela de nuestros zapatos)

En definitiva tenemos los siguientes parámetros:

<b>PERSPECTIVA</b>	<b>ALTURA</b>	<b>ANGULACIÓN</b>
Aérea	Alta	Picada
Horizonte	Normal	Normal
De Suelo	Baja	Contrapicada

# Distancia de Encuadre



**PD**  
Plano Detalle



**PPP/PPC**  
Primerísimo Primer plano  
Primer Plano Corto



**PP**  
Primer Plano



**PPL**  
Primer Plano Largo



**PPe**  
Plano Pecho



**PM**  
Plano Medio



**PA**  
Plano Americano



**PE/PGC**  
Plano Entero  
Plano General Corto



**PGM**  
Plano General Medio



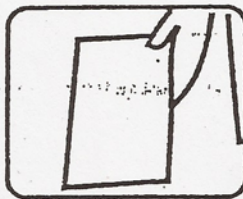
**PGL**  
Plano General Largo



**PD**  
Plano Detalle



**PD**  
Plano Detalle



**PD**  
Plano Detalle


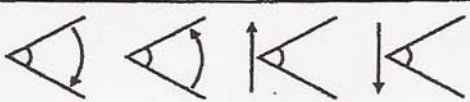
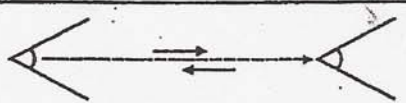
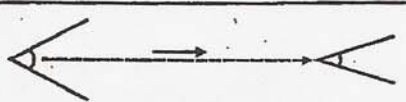
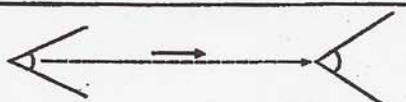


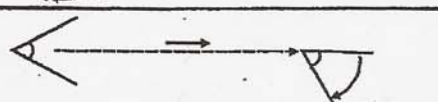




**PC**  
Plano Conjunto



**GPP**  
Gran Plano Panorámico  
Panorámica

## SIMBOLOS Y SIGNOS: Su representación

1		Cámara
2		Paneo hacia derecha, izquierda, hacia arriba y hacia abajo
3		Travelling hacia adelante Travelling hacia atrás
4		Travelling con combinación de zoom que cierra adelante
5		Travelling con combinación de zoom que abre adelante
6		Travelling lateral hacia derecha
7		Travelling oblicuo hacia derecha
8		Travelling hacia adelante combinado con paneo
9		Travelling descendente
10		Travelling ascendente