

Nociones Básicas de Filmación

Luis Manuel Martín Martín

04/12/2008

Copyright 1996-99 © Dale Carnegie & Associates, Inc.

1

Encuadre

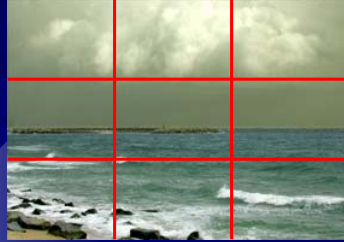


Encuadrar es la acción de seleccionar, a través del visor, aquello que se desea captar en una imagen. Encuadrar significa, por tanto, establecer los límites de la imagen y decidir qué elementos aparecerán en la pantalla.

04/12/2008

2

Los tres tercios



La regla de los tercios es una excelente fórmula para crear la composición y ayuda a situar los elementos dentro del encuadre. Ésta consiste en dividir, de forma imaginaria, el visor en tres partes horizontales y tres verticales. Las líneas horizontales sirven de guía para situar los horizontes en las fotografías de paisaje, mientras que las verticales son la referencia para situar los elementos verticales de la composición.



04/12/2008

3

Los tres tercios



Situar el motivo principal a un lado del encuadre facilita la composición asimétrica.

En este caso, la bandera que enarbola el personaje impone la dirección de la mirada hacia los músicos del fondo de la escena. En las escenas con fondos confusos, el uso del angular te puede permitir potenciar el motivo protagonista, gracias a la posibilidad de enfocar a cortas distancias y de magnificar su tamaño.

04/12/2008

4

Balance de Blancos



Las cámaras permiten ajustar el blanco de la escena mediante el control de balance de blancos. Este ajuste es absolutamente necesario cuando se graba con varias cámaras, para mantener el record de luz al cambiar de cámara .



04/12/2008

5

Alterar el color a voluntad



La manipulación del balance de blancos puede resultar de gran utilidad no sólo cuando se quiera corregir una determinada dominante, si no también cuando se desee potenciar o alterar el color de la escena.

04/12/2008

6

Alterar el color a voluntad



En este caso, una masa de nubes iluminada por la luz del atardecer adquiere gran espectacularidad si se potencian los tonos, ya de por sí intensos, del original. Utilizamos un balance de blancos para luz fluorescente o día.



Esta tendencia colorimétrica se consigue utilizando un balance de blancos para el tungsteno.

04/12/2008

7

El zoom



El zoom permite ajustar, en cada toma, la distancia focal necesaria.

En posición de angular obliga a aproximarse al motivo, potencia la perspectiva y puede causar distorsión en los motivos.

En posición de teleobjetivo disminuye la sensación de perspectiva. Es la mejor opción para tomas de primer plano, ya que no provoca distorsión en el rostro. Facilita los fondos desenfocados .

04/12/2008

8

El zoom

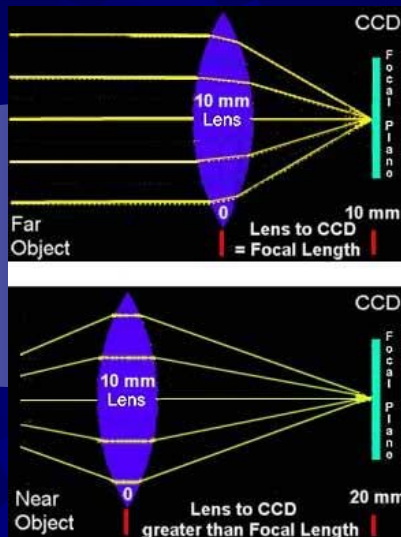


En estas dos escenas puedes apreciar el efecto de las diferentes distancias focales sobre la representación de la perspectiva. En todas ellas el punto de fuga de la perspectiva se mantiene en la zona central de la imagen (justo detrás de la figura). La diferencia fundamental se encuentra en la escala, es decir, en el tamaño de los elementos que rodean la figura.

04/12/2008

9

Distancia focal



La distancia focal es comúnmente definida como *la distancia existente desde el centro óptico del lente al plano focal (CCD o target) de la cámara.*

La distancia entre el centro óptico y el target es medida generalmente en milímetros. En el caso de lentes con distancia focal fija (lentes primarios), podemos hablar de lentes de 10 mm, de 20 mm, de 100 mm, etc.

Un objetivo zoom puede variar continuamente su distancia focal desde gran angular hasta telefoto (28mm – 200mm).

04/12/2008

10

Profundidad de campo



La profundidad de Campo es la distancia por delante y por detrás del sujeto enfocado que aparece nítida. A mayor apertura de diafragma (número f menor) la profundidad de campo es menor. La profundidad de campo se acentúa todavía más cuanto mayor es la distancia focal, que se ajusta con el zoom.

04/12/2008

11

Ganancia



Si para conseguir una imagen más clara optamos por subir la ganancia en vez de abrir el diafragma, deberemos cuidar el nivel de ruido en la imagen. Será preferible abrir el diafragma y si esto no es posible aumentar la iluminación de la escena.

04/12/2008

12

El plano (Unidad mínima audiovisual).

La obra audiovisual tiene su unidad mínima en el plano. Una sucesión de planos conforma una secuencia.

Cualquier narración o exposición audiovisual se basa en la sucesión y concatenación de planos.

Cada tipo de plano se diferencia de los demás por aquello que encuadra y cada tipo de encuadre determina el centro de atención y posee unas determinadas capacidades para la sugerencia emocional (basadas en la convención, esto es, en el hecho de que el espectador ya reconoce su particular lenguaje debido a su utilización reiterada).

04/12/2008

13

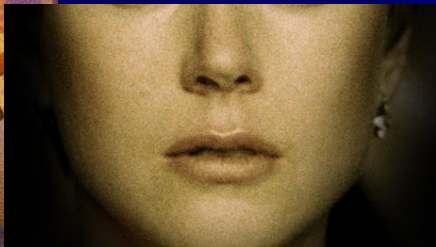
Tipos de planos



04/12/2008

14

Tipos de planos



Plano Detalle o Primerísimo Primer Plano (PD ó PPP).-

Es un plano muy cercano en el cual la cámara nos muestra un objeto, un detalle del mismo o un detalle de una persona o animal. Sirve para recalcar la presencia de una cosa (generalmente de reducido tamaño) de forma que no pase desapercibida por el espectador pues su importancia para la trama que se está contando es capital.

04/12/2008

15

Tipos de planos



Primer Plano (PP).-

Enmarca el rostro del personaje y parte de los hombros. Puede ser de dos tipos. se le llama primer plano corto (PPC) cuando enmarca únicamente la cara y primer plano largo (PPL) cuando muestra una porción significativa de los hombros.

04/12/2008

16

Tipos de planos



Plano Medio (PM).-

Encuadra al personaje por encima de la cintura. Nos lo muestra cercano pero nos da más pista sobre su persona (como viste) y le resta, en ocasiones, protagonismo. También permite la inclusión de más elementos en el cuadro (una segunda persona por ejemplo). Es también un plano muy televisivo (los famosos bustos parlantes de los telediarios) e ideal para mostrar conversaciones.

04/12/2008

17

Tipos de planos



Plano Americano (PA).-

También llamado plano 3/4. Encuadra al actor desde la cabeza hasta las rodillas (aprox.) y se llama americano porque se utilizó con profusión en los westerns ya que servía a la perfección para encuadrar al pistolero de turno hasta la altura a la que llegaba su pistolera atada al muslo. En este plano, además de varios personajes, pueden aparecer más detalles del entorno en el que se halla el personaje si bien el interés está en la acción que desarrolla el actor (más que en él mismo).

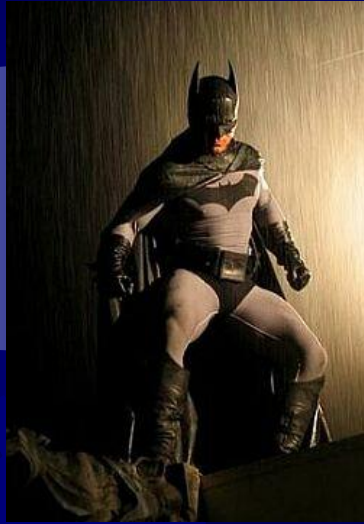
04/12/2008

18

Tipos de planos

Plano General (PG).-

El personaje aparece de cuerpo entero y rodeado por su entorno. Puede o no haber más personajes. Puede ser un plano general corto (PGC) o largo (PGL) o gran plano general, (GPG) según la amplitud de lo que se encuadre. Un plano general largo es muy adecuado para mostrar una gran escena de batalla o un paisaje majestuoso. Necesariamente, el interés en estos planos tan abiertos tiende a abandonar las figuras de los personajes y a quedarse con el todo. Sin embargo, en ocasiones, pueden ser usados como recurso expresivo para destacar, por ejemplo, la soledad de un personaje situando su pequeña figura vista a lo lejos caminado por un desierto.



04/12/2008

19

Tipos de planos

Espacio off.-

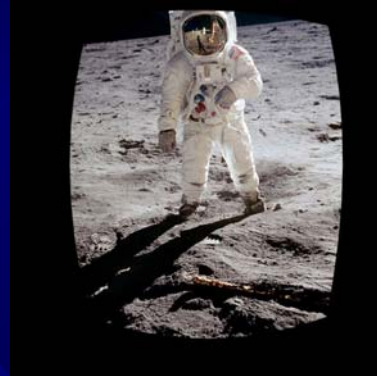
Aparte de estos encuadres fundamentales, un realizador debe saber utilizar el espacio off. Este espacio es aquello que no aparece en la pantalla pero cuya existencia se puede suponer o sugerir mediante el sonido, las miradas de los personajes, etc. Así, si vemos a un personaje mirando desde una ventana a la calle (mientras oímos gritos de muchedumbre) y éste dice "Por ahí viene la manifestación", sin necesidad de mostrar nada más, el espectador completará en su mente el resto.



04/12/2008

20

Tipos de planos



Plano subjetivo.-

Muestra lo mismo que ven los ojos de un personaje. A veces el plano tiene el mismo movimiento que el intérprete.

En la imagen de la derecha situamos la acción en la superficie de la luna y seguidamente, grabamos un plano a través de la ventanilla, que bien podría ser el segundo astronauta que se encuentra en el interior de la nave

04/12/2008

21

Angulación

La cámara no tiene porque permanecer inmóvil. De hecho, permite grandes variaciones de angulación y movimiento tanto apoyada en un trípode, una grúa, sobre un travelling o sobre el hombro del operador. Es importante conocer estas posibilidades para su empleo con diferentes fines expresivos.

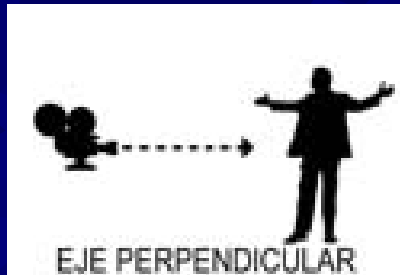
LA ANGULACIÓN

- 1.-Eje Perpendicular
- 2.-Picado
- 3.-Contrapicado
- 4.-Angulación aberrante

04/12/2008

22

Eje perpendicular



Es la más convencional y utilizada. La cámara se coloca perpendicularmente a la acción que pretende captar. Está situada a la misma altura que los personajes. Es la angulación más realista y estable.

04/12/2008

23

Picado



Se denomina picado cuando la posición de la cámara es más alta que la del motivo. Aplicado en las personas, el picado es una mirada que puede ser entendida como de superioridad. Minimiza y empequeñece al modelo. Es un punto de vista que debes utilizar con precaución en las capturas en las que los protagonistas sean personas.

El uso de la distancia focal puedes exagerar o minimizar este efecto. Con el gran angular el efecto queda exagerado mientras que con el teleobjetivo se disimula.

04/12/2008

24

Contrapicado



El uso de la distancia focal puedes exagerar o minimizar este efecto. Con el gran angular el efecto queda exagerado mientras que con el teleobjetivo se disimula.

04/12/2008

25

Contrapicado



En el retrato, el contrapicado moderado es un excelente recurso para potenciar el modelo. No son recomendables los contrapicados extremos ya que la barbilla y las fosas nasales suelen producir resultados poco estéticos.

En las tomas de arquitectura, el contrapicado extremo suele proporcionar imágenes espectaculares. En este caso, la contraposición de líneas diagonales contribuyen al interés de la imagen.

04/12/2008

26

Angulación aberrante



No se emplea demasiado salvo en video-clips o cuando se pretende provocar sensaciones muy concretas y, habitualmente, extremas o desconcertantes. La cámara se ladea lateralmente además de por encima o debajo de la perpendicular produciendo un punto de vista insólito y que sugiere inestabilidad, ruptura, desequilibrio...

04/12/2008

27

Movimientos de cámara

Existen dos movimientos básicos de cámara (panorámica y travelling). Mover la cámara porque sí carece de sentido y confunde al espectador. Un movimiento de cámara siempre debe llevarnos de un punto de interés a otro. Si abandonamos a un personaje para realizar una panorámica que acaba en una piedra, mejor será que esa piedra sea pertinente en la acción porque de lo contrario habremos perdido el tiempo y se lo habremos hecho perder al espectador.

En cine, el EJE es una línea imaginaria que la cámara no puede cruzar.

EL MOVIMIENTO

- 1.-Panorámica
- 2.-Travelling
- 3.-Cámara al hombro
- 4.-El Zoom

04/12/2008

28

Panorámica



La cámara efectúa un movimiento de rotación, es decir, gira sobre su propio eje horizontal, sobre sí misma en definitiva. Las panorámicas pueden ser meramente descriptivas, es decir, servir para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción pero, por definición, deben conducirnos de un punto de interés relevante que sirva a la narración a otro.

04/12/2008

29

Travelling



La cámara efectúa un movimiento de traslación, es decir cambia su situación sobre el suelo (o en relación a dondequiera que esté). Este movimiento se denomina así porque habitualmente se realiza colocando la cámara sobre unas vías sobre las cuales se mueve. Dicho ingenio se llama travelling. También se puede realizar desde una grúa o sobre cualquier otro soporte. Sirve para seguir el movimiento de un objeto de interés (una persona, un vehículo...) a su misma velocidad.

04/12/2008

30

Cámara al hombro



Ambos movimientos (panorámica y travelling) se pueden realizar cámara al hombro, lo cual confiere garra y frescura a la narración si bien el aspecto temblón de la imagen puede no ser agradable para algunos espectadores. Existen variantes de estos movimientos como el travelling subjetivo en el cual el cámara (con el camascopio al hombro o mediante steady-cam) camina o corre y simula que lo que vemos es lo mismo que ve el personaje.

04/12/2008

31

Zoom



Se puede simular un travelling de acercamiento o alejamiento (también llamado plano de avance) mediante el zoom de la cámara. Sin embargo, este recurso da como resultado un efecto muy poco realista. La perspectiva no cambia, simplemente conseguimos hacer más grande una porción de la imagen.

El uso del zoom debe limitarse al mínimo y a ser posible nunca utilizarlo dentro de un plano. El zoom sirve para variar la distancia focal de la lente sin tener que cambiarla. Es mucho más eficaz y realista el uso de un "dolly" o una cabeza caliente. Con esto se consiguen maniobras de acercamiento y alejamiento con cambio de perspectiva.

04/12/2008

32