

# Elementos de la imagen fílmica



# Los planos en el cine

Los diferentes tipos de planos que se emplean en el cine dependen de la distancia existente entre la cámara y el sujeto fotografiado, además de por la longitud focal del objetivo empleado.

## Tipos de Planos



El tipo de plano determina, por lo general, su duración, ya que es necesario dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano (un Gran Plano General, por ejemplo, debe durar más tiempo que un Plano Detalle).

- Planos Cortos.- Se centran en el sujeto de la acción.
  - Plano Detalle.
  - Gran Primer Plano.
  - Primer Plano.
  - Plano Medio.
  - Plano Tres Cuartos o Plano Americano.
- Planos Largos.- Ofrecen el contexto que rodea al sujeto de la acción.
  - Plano General.
  - Gran Plano General.

El uso de unos determinados planos normalmente viene determinado por la comodidad de la recepción y por la claridad de la narración... Pero, muy a menudo, se emplean para conseguir determinados efectos o comunicar determinados valores...

- **Plano Detalle, Gran Primer Plano y Primer Plano.**- Profundizar en la psicología del personaje, sugerir sus pensamientos o sus conflictos...
- **Planos Largos.**- Al presentarnos a los individuos como un elemento más del “escenario” puede servir para expresar valores como la soledad, la impotencia, la desorientación...



# Los movimientos de cámara. Funciones.


## 1. Función descriptiva.-

- a) Acompañar a un personaje u objeto en movimiento.
- b) Creación de ilusión de movimiento en un objeto estático.

## 2. Función dramática.-

- a) Descripción de un espacio o de una acción que no puede ser captada con la cámara fija.
- b) Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
- c) Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.
- d) Expresión de la tensión mental de un personaje.

## 3. Función rítmica.-

- a) La cámara en movimiento continuo crea una sensación de dinamismo en el espacio y en la narración, frente a la cámara estática, que sugiere más tranquilidad, serenidad, etc...
- 

# Los movimientos de cámara. Clases.

1. **Travelling**.- Desplazamiento de la cámara a través de unos raíles o plataforma en el que permanece constante el ángulo entre la cámara y el objeto en movimiento.
  - a) Travelling vertical.
  - b) Travelling lateral.
  - c) Travelling hacia delante.
  - d) Travelling hacia atrás.
2. **Panorámica**.- Movimiento de la cámara sobre su propio eje sin desplazamiento del aparato.
  - a) Panorámica vertical.
  - b) Panorámica horizontal.
3. **Trayectoria**.- Combinación indeterminada de travelling y panorámica. Suele realizarse con ayuda de una grúa o una “cabeza caliente”.
4. **Zoom**.- No se mueve la cámara, sino el objetivo. Este movimiento óptico permite acercar o alejar la acción, alargar o acortar los planos.

# La luz (y la sombra)

## Usos de la luz



- Expresar sentimientos y emociones.
- Crear una atmósfera determinada.
- Diferenciar distintos aspectos de una representación.
- Resaltar la profundidad de los ambientes.

## La tonalidad

- Clave alta
- Clave baja

## La iluminación

- Luz natural
- Luz artificial

- Luz dura
- Luz suave

## El estilo de luz

- Luz realista
- Luz efectista



# El vestuario

El uso del vestuario en el cine no es diferente del que se hace en el teatro, aunque hay una mayor tendencia hacia el realismo.


## 1. **Realista.-**

- Vestuario conforme a la realidad histórica. El sastre se informa previamente en documentos de la época y hace que tengan prioridad la exactitud en la indumentaria.

## 2. **Pararrealista.-**

- El sastre se ha inspirado en documentos de la época, pero ha procedido a una estilización. La preocupación por la belleza o espectacularidad de la indumentaria está por encima de la exactitud histórica.

## 3. **Simbólica.-**

- La exactitud histórica no tiene ninguna importancia. El vestuario sirve, fundamentalmente, para traducir simbólicamente los caracteres de los personajes, su clase social o estados de ánimo.
- 

# Decorados

Tipos de decorados



1. Interiores o exteriores.
2. Reales o artificiales.

E  
S  
T  
I  
L  
O

## 1. **Realista.-**

- El decorado no tiene más importancia en la historia filmada que su materialidad misma y sólo significa lo que es.
- Este es el decorado característico del cine soviético y del cine “made in” Hollywood.

## 2. **Impresionista.-**

- El decorado se elige en función de la dominante psicológica de la acción filmada. El paisaje condiciona y refleja el estado de ánimo de los personajes o sus conflictos.
- Los decorados suelen ser naturales.

## 3. **Expresionista.-**

- Los decorados se emplean para expresar una visión subjetiva del mundo en la que predomina la deformación.
- Los decorados son, por tanto, construcciones artificiales que tienden a ofrecernos una visión deformada de la realidad.
- Esta tendencia en el uso de los decorados fue la más característica durante el Expresionismo alemán de los años 20.

# El color en el cine. Su historia.

## • **Orígenes.-**

- Los pioneros del cine (Méliès, Gaumont o Pathé) mandaban colorear sus películas fotograma a fotograma para realzar el realismo de la imagen.
- Durante el periodo del cine mudo también se usaron mucho los virajes (teñir uniformemente los fotogramas). Estos virajes tenían una finalidad mitad realista, mitad simbólica: amarillo para los interiores, verde para los paisajes, rojo para los incendios o revoluciones, por ejemplo.
- Poco a poco se fueron abandonando los procedimientos para colorear filmes.

## • **Redescubrimiento del color.-**

- Desde mediados de los 30 aparecen ya algunos procedimientos para la imagen en color.
- El uso del color se generalizará desde la década de los 50.
- Sigue usándose el blanco y negro. Siempre con un valor simbólico o para sugerir tiempo pasado, verdad histórica, etc...



# El color en el cine. Sus problemas.

## ● **Problemas técnicos.-**

- Falta de realismo.- El caso del Technicolor, que ofrecía tonalidades chillonas y falsas.
- Falta de estabilidad.- Los procesos más realistas (Agfacolor y sus derivados, como Eastmancolor) tienen poca estabilidad.

## ● **Problemas psicológicos.-**

- Percibimos menos los colores que los valores (se comunican, fundamentalmente, mediante cambios de iluminación). De ahí que siga teniendo justificación el uso del blanco y negro.
- El color no es una realidad absoluta, sino que está abierto a la percepción individual de cada espectador.
- Los procedimientos técnicos empleados para conseguir el color condicionan su efecto psicológico (Eastmancolor ofrece, por ejemplo, colores cálidos y luces suaves, frente a Fujicolor, con el que se consigue mayor frialdad en los colores, más contraste y luces más duras).

## ● **Problemas estéticos.-**

- Algunos géneros o temáticas justifican la presencia del color, mientras que otros no lo necesitan.
- El color se suele usar en función de su supuesto realismo, pero también puede ser producto de un “trabajo artístico”, con lo cual puede cumplir una función expresiva o metafórica.

# Simbología del color

- El negro.- El mal, la muerte, la noche, pero también el poder y la elegancia.
- El gris.- Neutralidad, frialdad, normalidad, aburrimiento, vejez.
- El blanco.- Pureza, virginidad, limpieza, inocencia, paz, frialdad.
- El rojo.- Sangre, vida, sexo, calor, agresividad, alegría.
- El naranja.- Calidez, alarma.
- El amarillo.- Llamada de atención, alegría, felicidad, riqueza, pero también la traición y la vergüenza.
- El verde.- Naturaleza, esperanza, juventud, fertilidad, tranquilidad, y también envidia, podredumbre, decadencia.
- El azul.- Belleza, grandiosidad, serenidad, frialdad y orden; soledad y tristeza.
- El violeta.- Lujo y ostentación, elegancia, sentimientos intensos, religiosidad.

Las combinaciones de colores adquieren significaciones determinadas, sobre todo en el mundo de la **publicidad**:

- Colores fuertes y contrastados en productos para niños y personas de bajo nivel cultural.
- Tonalidades suaves y armónicas para personas sofisticadas.
- Colores oscuros para hombres y ancianos.
- Colores fríos para mujeres
- Para productos que venden lujo, el violeta.

# Los actores

## Métodos

- Método de Stanislavski.-
  - El actor debe vivir en cuerpo y alma su personaje, debe identificarse con él.
  - Aspira a que el espectador identifique lo que ve con la realidad.
- Método del distanciamiento.-
  - El actor no debe identificarse con su personaje, sino que debe quedar claro para el espectador que la interpretación se trata de una construcción, de una elaboración “artística”.
  - No pretende crear “ilusión de realidad”.

## Formas de interpretación

- Interpretación hierática.-
  - Estilizada, teatral, sugiere lo sobrehumano.
- Interpretación contenida.-
  - Hace hincapié en la presencia del actor, en su “peso físico”.
  - La interpretación reduce los gestos y la velocidad de los diálogos.
- Interpretación dinámica.-
  - Predomina la explosión gestual y verbal.

# El sonido

El sonido siempre existió en el cine. Lo que sucede es que en la primera etapa del cine los espectadores no podían oírlo físicamente. Tenían que leerlo, decodificarlo, interpretarlo a partir de los mecanismos que los cineastas utilizaban...

- Intertítulos.
- Primeros planos de objetos que sugieren un determinado sonido.
- Gesticulación de los actores.
- Lectura de labios...

## Aportaciones del sonido al cine

- Aumenta la impresión de realidad.
- Dota al filme de continuidad sonora. Es un mecanismo para conseguir unidad.
- Empleo normal de la palabra, sin tener que recurrir a recursos que entorpecían la narración (los intertítulos, por ejemplo).
- El uso del silencio como recurso expresivo.
- La yuxtaposición de imagen frente a sonido, jugando con el contraste entre ambos procedimientos.
- La música, cuando no es parte de la acción.

## Clasificación de los sonidos

1. El ruido.-
  - a) Ruidos naturales.
  - b) Ruidos humanos.-
    - Ruidos mecánicos.
    - Palabras-ruido.
2. La música.
3. La palabra y los diálogos.



# La música en el cine. Funciones.

## 1. Función rítmica.-

- La música se emplea como contrapunto de la imagen.
- La duración de la imagen y de la frase musical son exactas.
  - a) Reemplazar un ruido real.
  - b) Resaltar un movimiento de un elemento de la acción.

## 2. Función dramática.-

- La música se emplea como un elemento que puede ser útil para que el espectador comprenda el significado de la acción.
- 