



A linguaxe da imaxe [1]

O plano e a secuencia. Tipos de planos

O formato

Observa unhas fotografías calquera.

Observa agora a pantalla do televisor e do ordenador.

Lembra como é a pantalla do cine.

¿Cres que teñen unhas proporcións semellantes?

Comprobémolo. Intenta lembrar como é unha pantalla e debúxaa a escala aquí abaixo:

Logo mide unha de verdade e fai de novo un debuxo a escala conservando, coa máxima exactitude, as proporcións. Compara os dous debuxos.

Decataraste de que as proporcións non son aleatorias.

Pero tampouco son sempre idénticas. Igual que hai fotos de diversos tamaños, tamén hai pantallas de diversos tamaños. A maioría manteñen, non obstante, as mesmas proporcións. Isto débese a que o **formato** de case a totalidade das películas é idéntico. Hai excepcións. Por exemplo, algunhas veces terás visto proxeccións nas que a película proxectada non ocupa todo o espazo da pantalla senón que deixa unhas franxas na parte superior e inferior. Neste caso, a película ten un formato **panorámico**, máis alongado do habitual. Algunhas pantallas están especialmente adaptadas para os formatos panorámicos e teñen, xa que logo, proporcións distintas.

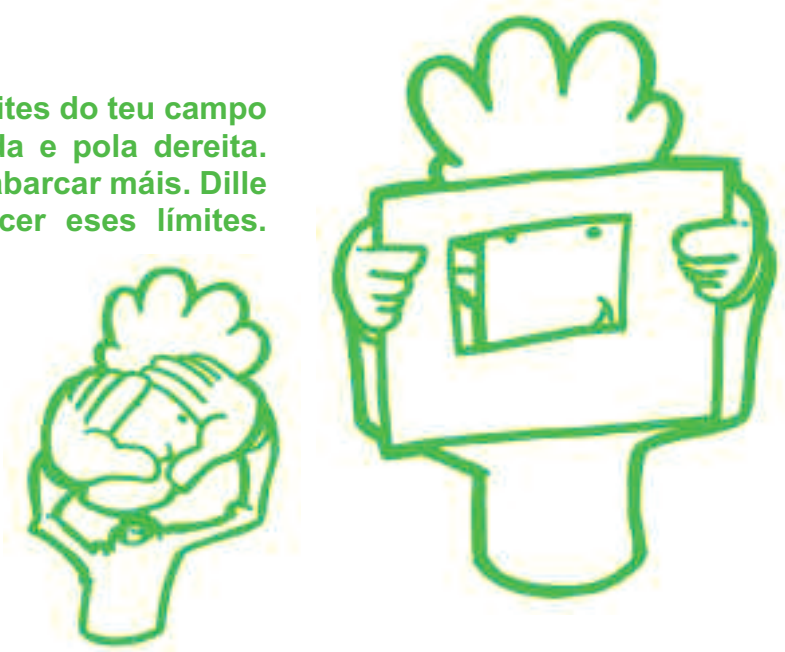
O encadramento

O espazo que ves na pantalla é a **selección da realidade** que fai o ollo da cámara. Esta selección é só unha parte do espazo que o ollo humano pode ver.

Fai unha proba

Sen mover a cabeza, fíxate ben cales son os límites do teu campo de visión por arriba, por abaixo, pola esquerda e pola dereita. Podes mover os ollos, pero non a cabeza, para abarcar máis. Dille a algún compañeiro que te axude a establecer eses límites. Intentade esquematizar ese campo de visión.

Agora fai un visor cunha cartolina ou cunha caixa de zapatos, como o do debuxo, e mira a través del.



Fai o esquema deste novo campo de visión e compara os dous debuxos.

Esta acción de delimitar o espazo chámase **encadrar**.

O espazo delimitase non só polos catro lados senón tamén por diante e por detrás do obxecto que enfoca a imaxe.

O espazo delimitado na pantalla denomínase, en termos cinematográficos, **campo**. Encadrar significa elixir un fragmento do espazo mostrándoo **dentro de campo** e deixando outras partes **fóra do campo** de visión do espectador.

O espectador, non obstante, é consciente destas partes “fóra de campo”. Por esa razón, ás veces establécese, por así dicir, un diálogo ou unha relación entre o que se amosa dentro de campo e o que queda fóra. É o que ocorre coas entradas e saídas dos personaxes, con certas olladas ou coa fragmentación dos obxectos e personaxes, dos que unha parte queda en cadro e outras fóra de campo.

O plano

O **plano** pode entenderse como unidade temporal e tamén como unidade espacial.

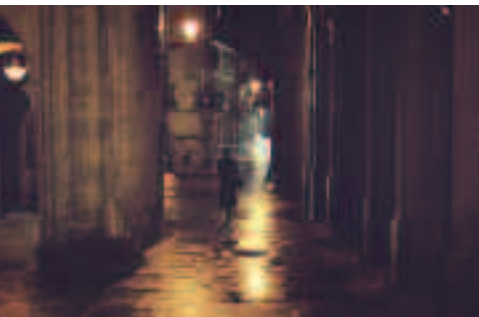
Como **unidade temporal** é un fragmento da rodaxe ininterrompida dende que se preme o botón da cámara até que se volve soltar.

O plano como **unidade espacial** tende a confundirse co encadre, é dicir, é o espazo delimitado dentro do campo de visión da cámara.

Os distintos **tipos** de plano establécense en función da distancia entre a cámara e o obxecto filmado, tomando como referencia a figura humana.

Esta distancia pode ser real ou ficticia, dado que as lentes que existen na actualidade (zoom, teleobxectivos, angulares, etc.) permiten aproximar o obxecto sen necesidade de aproximar a cámara. Non obstante, cómpre ter en conta que un plano de aproximación obtido mediante un recurso óptico non é nunca idéntico ao que se obtén mediante o desprazamento da cámara.

Tipos de plano



Gran plano xeral (GPX)

O espazo representado é moi amplo. Ten un **carácter descritivo**. Amósanos o espazo físico onde se vai desenvolver a acción.

Martes de Carnaval



Plano xeral (PX)

É o que nos ensina a **figura humana completa** en relación co espazo que a rodea ou con outras persoas. Chámase tamén **plano de conxunto** ou **enteiro**.

A lingua das bolboretas



Plano americano ou tres cuartos (PA)

Presenta a figura humana cortada polos xeonllos. Chámase americano porque era o máis frecuente nos *westerns*, para amosar o vaqueiro coas súas pistolas ao cinto. É o característico das películas de **acción** porque permite observar o movemento dos personaxes ao mesmo tempo que distinguimos claramente a súa identidade.

O lapis do carpinteiro



Plano medio (PM)

Corta a figura humana polo peito. Úsase con frecuencia para mostrar máis dunha persoa en escena e, sobre todo, para as **conversas** ou **diálogos**.

Illegal



Primeiro plano (PP)

Recolle a cabeza ou outra parte do corpo ou dos obxectos tomados desde cerca. Remarca a presenza do actor e sinala a **expresividade**, por iso é tamén denominado plano **sicolóxico**.

Trece badaladas



Primeirísimo plano ou plano de detalle (PD)

Subliña unha parte do actor ou un pequeno obxecto e remárcao extremadamente ao aumentar na pantalla o tamaño real do filmado. É un plano **enfático**, é dicir, orientado especialmente a destacar algo que doutro xeito podería pasar desapercibido.

Trece badaladas

Hai tamén o **plano-secuencia** que é o que se roda sen interrupción recollendo nel, durante un tempo inusualmente prolongado, os movementos dos actores, sons diferentes, mesmo distintos lugares. Neste plano-secuencia o tempo real coincide co tempo cinematográfico. Preséntanos a realidade sen montaxe.

Facendo unha colección de planos

Esta mesma tipoloxía de planos é usada tamén na banda deseñada ou cómic.

¿Que tal se fas unha “colección” de planos? É moi doado. Colle unha ou varias revistas de banda deseñada que non che importe recortar.

Recorta diferentes viñetas que ilustren os diferentes tipos dos planos e pégaas nos espazos que deixamos aquí abaixo.

GPX

PX

PA

PM

PP

PD

Planificación e ritmo

Os planos son como as palabras da narración cinematográfica.

O **ritmo** desta narración conséguese, entre outras cousas, coa mestura dos planos e coa súa duración. Aínda que non existe unha única regra sobre o mellor plano para utilizar nunha narración determinada, podemos dicir que os planos de duración máis longa crean un ritmo **lento** e os de curta duración conseguen un ritmo máis **rápido**.

Fai agora un sinxelo exercicio de análise de planos.

Grava da televisión un anuncio e observa os planos. Recorrendo a parar a cinta cando o precises, numéraos e describe como son. Comproba finalmente a duración total do anuncio.

Grava logo imaxes dunha teleserie e de calquera outro programa de televisión. Aplica o mesmo procedemento para identificar o número de planos. Non te esquezas de contar tamén a duración total dos fragmentos seleccionados.

Selecciona tamén un breve fragmento dunha película da que dispoñas de copia en vídeo. Fai o mesmo.

Agora xa podes facer un estudo comparativo. ¿Onde atopaches un ritmo narrativo máis rápido (maior número de planos durante un tempo dado)? ¿Onde o ritmo máis lento (menor número de planos para o mesmo tempo)?

- Anuncio publicitario
- Teleserie
- Outro programa de televisión
- Película

Os planos intégranse e acadan o seu pleno sentido dentro dunha unidade superior que denominamos secuencia. Podemos definir a **secuencia** como un conxunto de planos que manteñen un significado propio e en certa medida independente a respecto do relato xeral que narra a película. As secuencias poden ser de duración moi variable como moi variable pode ser tamén o número de planos que a integran. Un **plano secuencia** é unha secuencia constituída por un único plano. As secuencias de acción, en cambio, adoitan estar formadas por un gran número de planos.

Aproveita para analizar tamén algunhas das outras cousas das que se falou neste tema:

- ¿Hai algún personaxe que sae fóra de campo? ¿Como fai?
- ¿Como continúa a secuencia no plano seguinte?
- ¿Observas que a mirada dalgún personaxe se dirixe a algo que está fóra de campo?
- ¿Os sons que se escoitan responden sempre a persoas ou obxectos que están dentro de campo?
- ¿Cres que nalgún caso dos materiais analizados hai algún plano- secuencia?