

Hacer cine > Curso de iniciación

Gracias a XEN por prestarnos amablemente su colaboración y por redactar el original de este curso.

Lección 2: Planos y ejes

Como supongo que deseas que tu película sea un poco visible aquí te explicaré algunas cosillas que deberías tener en cuenta a la hora de grabar. También te describiré los diferentes tipos de planos que hay para que te vayas familiarizando con el lenguaje.

Te voy a hablar de los planos:

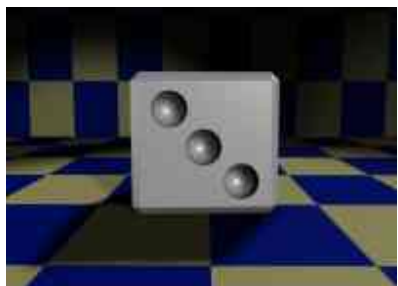
Un plano es lo que se graba en tu cámara desde que la pones a grabar hasta que la paras. Esa imagen con principio y fin es un plano. Bonito o feo será tu plano. Yo te recomiendo que los trates con cariño.

Para hacerlo más o menos bien pregúntate primero qué quieres mostrar en ese plano. Y no me digas "la infancia" o "el sentir muy profundo". Es aún más fácil: "yo quiero grabar un dado", "yo quiero sacar a una señora haciendo bolillos",... esas cosas.

Es normal que, al leer esto, pienses que es muy fácil hacer una toma de un dado o de la señora. Sin embargo esos planos tienen la misma complejidad que grabar un bombardeo con mucha gente corriendo. No porque el objeto sea simple el plano es sencillo. En este caso hay dos maneras de hacer las cosas: de la forma técnicamente correcta o de la forma personal (de modo que las cosas te salgan como tú quieres y no de chorra, por supuesto). Ahora te explicaré la técnicamente correcta; el plano funcional; el que te salva las castañas cuando no sabes qué hacer; o sencillamente el que se estudia en los libros. El de la forma personal se explica en el siguiente capítulo pero ¡eh!.. ¡no te saltes este!.

A la hora de recoger un plano hay que reconocer bien lo que se graba y el espacio donde está, y luego olvidarse del espacio real para centrarnos en qué es lo que se está viendo a través del objetivo. A esto se le llama descontextualizar (toma esa). Así que el fallo típico del chavalín que empieza a hacer pinitos es grabar a la señora que hace bolillos para luego darse cuenta de que las manos quedan fuera de cuadro (o sea, que no salen), o de que algún objeto tapa los bolillos en cuestión, de modo que el cometido de "yo quiero sacar a una señora haciendo bolillos" no se cumple pues no vemos lo que está haciendo. Supongo que pensarás que te estoy tomando por tonto explicándote esto. Pues nada más lejos de mi intención. Esas cosas y otras más gordas suelen pasar al principio: el que graba sabe que graba a una señora, que lleva falda, que hace bolillos y etc.. y no se centra en el plano, en lo que se ve.

Ahora vamos a grabar un dado:



1



2

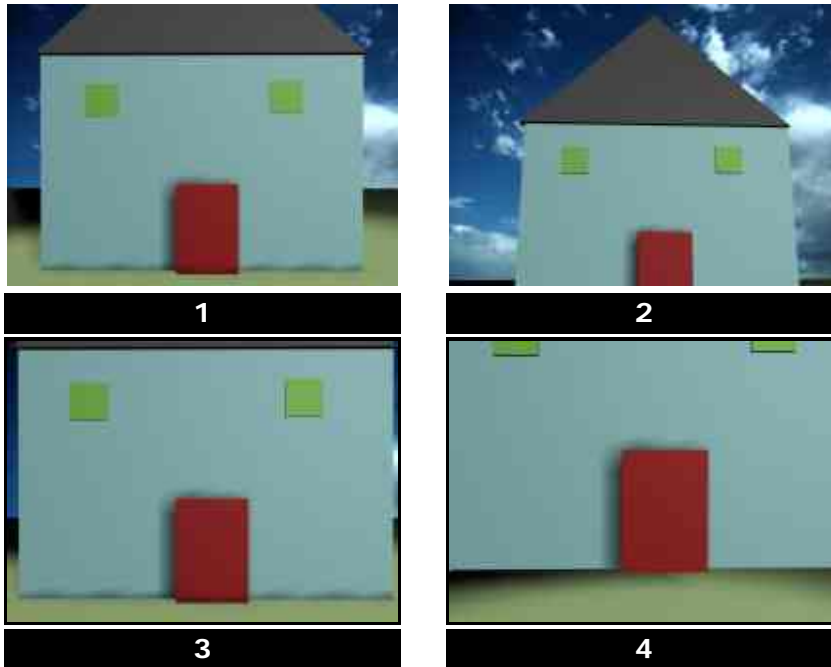
Como ves, he elegido dos puntos de vista. Los dos son correctos para sacar el dado. Sin embargo, para una persona que nunca haya visto un dado la imagen **1** le confundirá bastante porque ofrece muy poca información sobre el objeto.

TÉCNICAS

E-mail

En la imagen **1**, como vemos los agujeritos, enseguida nos dibujamos mentalmente un dado y sabemos que tiene forma de cubo. Si no tuviera los agujeros este plano nos confundiría y no sabríamos muy bien cómo es el objeto por sus otros lados, y entonces el plano correcto para grabar sería el **2**.

Más cosas. Vamos a ver imágenes y las comentamos:



Aunque no lo parezca, es una casa.

1) Aquí tenemos un plano frontal equilibrado y muy mono.

2) Este es una patata. El plano se come el suelo y un poco de la puerta. No es que sea necesario sacar el suelo siempre, pero si vemos gran parte de la puerta necesitamos alguna referencia para saber dónde se asienta. Y vale. Está claro que en el suelo pero... ¿Porqué sacamos tanta puerta y al margen inferior del cuadro? ¿Dónde se centra nuestra vista...? ¿en la puerta? ¿en las ventanas? ¿en el tejado? ¿en el blanco de la pared? Sigamos viendo cosas y poco a poco lo irás cogiendo.

3) En este podemos ver, al margen superior, cómo tímidamente sacamos un trocito de techo. Pues no. Eso no. O sacamos el techo (aunque sea parcialmente) o no lo sacamos. Pero no un pedacito que parece más una raya en la imagen que un techo como Dios manda.

4) Y este igual que el **3)**. Si sacamos un objeto de manera parcial tenemos que procurar que al menos esté justificado y además quede bien en la imagen. Que se intuya pero claramente.

De todas maneras, una vez tengáis un poco de experiencia, a la hora de trabajar os daréis cuenta enseguida de que "en cierto plano hay algo que no encaja". Se trata de cultivar el sentido de la estética con la práctica y un poco de inteligencia.

Más imágenes:



1



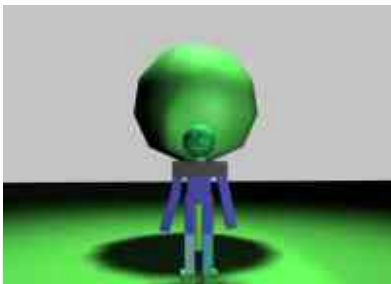
2

Aquí tenemos dos imágenes torcidas. Si la quieres bien recta fíjate en los márgenes del plano e intenta hacer que las verticales de la imagen sean paralelas a las verticales del cuadro, y con las horizontales lo mismo.

Una imagen como la **1** parece que esté torcida pero... no del todo. O se tuerce o no se tuerce. La imagen **1** causa más incomodidad que otra cosa. La **2** es correcta.

Hay una regla que recomienda no fijar la línea del horizonte justo en mitad de la pantalla, sino más arriba o más abajo (hay otra que dice que divide la altura en tercios para colocar la línea de horizonte). Para eso tienes que saber dónde pretendes fijar la atención del espectador, en la tierra o en el cielo.

Fíjate también en el entorno y procura que haya una armonía con lo que estás grabando. Que no te distraigan los objetos más importantes de la escena (un señor..., un caballo,.. un botijo..) de lo que tienen a su alrededor (árboles..., nubes..., etc..). O si no.. fíjate en esto:



Aquí, nuestro actor parece un brother a causa de ese árbol que tiene detrás.

TIPOS DE PLANOS

Aquí te muestro los planos con sus nombres y abreviaturas:



PLANO DE CONJUNTO (PC)

Un personaje inmerso en un lugar (interior o exterior).



PLANO GENERAL (PG)

Mostramos al personaje dentro de un determinado ambiente.



PLANO ENTERO (PE)

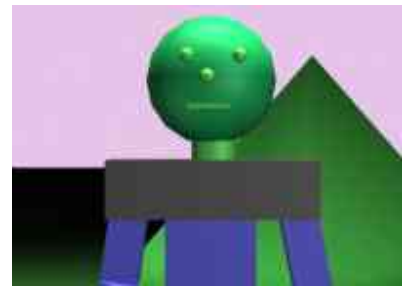
De la cabeza a los pies, como el disco de "el último de la fila".



**PLANO AMERICANO (PA)
o de tres cuartos**
Sin piedad con las espinillas.



**PLANO MEDIO LARGO
(PML)**
Cortamos por los muslos



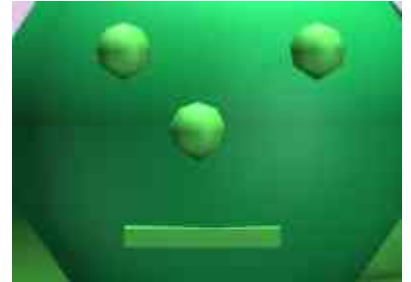
PLANO MEDIO (PM)
Por la cintura.



**PLANO MEDIO CORTO
(PMC)**
Por el pecho.



PRIMER PLANO (PP)
Nos quedamos en el rostro.
Podemos tomar un poco de
referencia de los hombros
según veamos.



**PRIMERÍSIMO PRIMER
PLANO (PPP)**
Y aún puede ser más
primerísimo si lo deseamos.

Si sacamos un plano del ojo o de la boca (o de otra parte del cuerpo, es igual) sería un **PLANO DE DETALLE**.

Cuando nos referimos a cosas que no son personas siempre son PLANOS DE DETALLE (aunque a veces hay excepciones y puede ser relativo).

Un plano de España visto desde un satélite qué es.. ¿un plano de conjunto o un plano de detalle del globo?

Lo importante es que con estas denominaciones tú y los que te ayuden os aclaréis a la hora de trabajar.

Todos estos planos que te he enseñado son frontales, pero puedes variar el ángulo y la altura de la cámara: si haces un plano **desde abajo** tendrás un **CONTRAPICADO**, y si es **desde arriba** un **PICADO**.

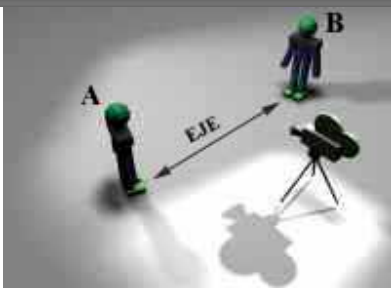
Si fuera totalmente desde arriba sería **CENITAL**, y si fuese desde abajo (con el actor sobre un cristal duro, claro) sería un plano **NADIR**.

Esto son sólo términos para que no te pierdas si te los nombran.

MÁS REGLAS: EL EJE

En cine, el EJE es una línea imaginaria que la cámara no puede cruzar. Bueno, como poder... Si no tienes mucha experiencia más vale que te ciñas al eje.

ESTO ES EL EJE:



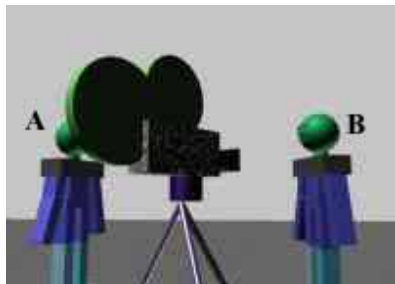
Si te saltas el eje a la torera dará la impresión de que tus personajes cambian de posición. El error es fácil de nombrar: SALTO DE EJE. Para hacerlo bien, si deseas ir cambiando de plano mientras estos dos personajes charlan, la cámara deberá encuadrar a uno y a otro dentro de uno de los lados que marca el eje.



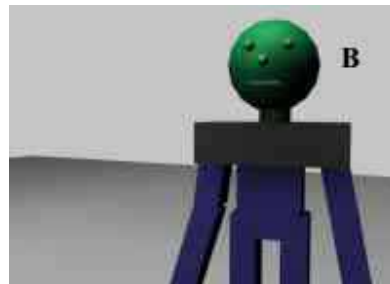
Primero grabamos a uno...



...y cortamos.



Giramos la cámara...

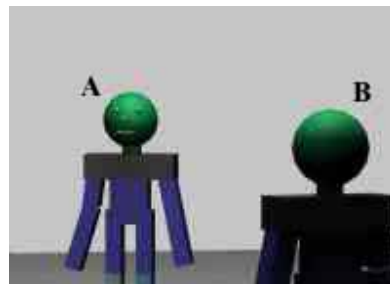


...y grabamos al otro.

Y si movemos la cámara de sitio hay que procurar no salirse del eje, es decir, no ir al otro lado. Mientras un personaje en un plano mira hacia la derecha, el otro, en el plano siguiente, le debe mirar hacia la izquierda del plano.

Si en los diferentes planos miraran hacia el mismo sitio no darían la impresión de estar uno frente al otro.

Podemos hacer varios tipos de planos sin saltarnos el eje:



Como verás, siempre mantenemos la cámara dentro de uno de los lados que nos marca el eje imaginario.

El EJE también puede ser relativo. Pueden haber varios ejes en una escena y que dependan de cosas distintas. Y en una escena el eje puede ir variando. Y si el espacio escénico se reconoce lo suficiente te puedes saltar el eje sin dar una impresión equivocada de lo que quieres plasmar. Ya te he liado.

No te preocupes. Con saberlo es suficiente, y en la práctica tú sabrás (eso espero) cómo dominar este tipo de escenas de una forma instintiva. Basta con ensayar en la imaginación y unir los planos mentalmente antes de decidirte a grabarlos.

Que no es tan difícil, hombre. O mujer.

Para filmar una escena de manera correcta éste podría ser un ejemplo:

GUIÓN: Un señor entra en una habitación- su esposa coge el mortero- le golpea en la cabeza -y el señor cae muerto.

LOS PLANOS:

1-**PG** (plano generaaaal. Que no te acuerdas)

Tenemos un **PG** de la habitación con la señora. De modo que primero **reconocemos un espacio**.

En este mismo PG entra el señor.

2-**PD** (plano detalle) Mano de la señora cogiendo el mortero de la mesa. **Damos importancia al objeto que coge** (dedicándole un plano).

3-**PMC** (plano medio corto) del señor que es golpeado por su esposa.

4-**PD** picado. Un plano tomando el suelo. Vemos al señor caer.

5-**PG**. Volvemos al general para ver la conclusión de la escena: la esposa en pie y su marido muerto en el suelo de la habitación.

Pues bien. Está claro que esto se podría rodar de muchas maneras. Todo depende de la gracia que cada uno tenga para contar su historia. Para algunos, rodar esta escena así podría demostrar un estilo un poco "de andar por casa" (a menos que realmente sea ese el estilo apropiado para contar esa escena. Dependiendo de la película que tenga alrededor). Sin embargo es un buen ejemplo de cómo rodar una escena de modo que se entienda y funcione. Estas dos últimas cosas serán todo un logro si las consigues en tus primeras películas. Una vez tomes práctica a la teoría, aplicar tu propio estilo te resultará más fácil. Y no hace falta averiguar cuál es tu estilo. Nadie hace las cosas como tú. Pero de esto te hablo en el siguiente capítulo.

Siguiente capítulo: Un estilo propio

<--Volver a cursos