

TELEVISION

Plano: Relación entre el sujeto objeto y el encuadre en la cámara.

Toma: Todo lo registrado con la cámara desde el principio de la grabación hasta el final, hasta que se corta.

Escena: Unidad de lugar y acción.

Secuencia: Unidad dramática –Principio

--Desarrollo

--Final

PLANOS

- Descriptivos:

Plano general largo (PGL): El ángulo de cámara abarca todo el paisaje, situando los elementos como referencias de acciones. Los PGL pueden ser paisajes, alrededores de un estadio, el barrio. Muestran el lugar, ubican al espectador.

Plano general corto (PGC): Símil al PGL pero no se muestra el barrio que rodea el estadio. No dan tanta información del lugar. Abarca todo el escenario.

Plano entero (PE): Ve de pies a cabeza abarcando a toda la persona.

- Narrativos:

Plano americano (PA): El plano corta las piernas a la altura de las rodillas.

Plano medio (PM): De la cintura a la cabeza.

Plano pecho (PPe): Del pecho a la cabeza.

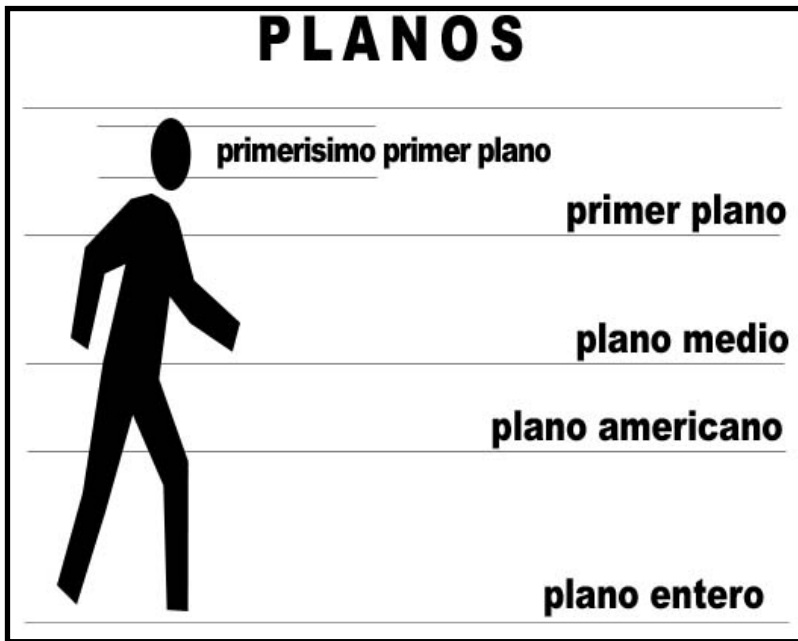
- Expresivos:

Primer plano (PP): Desde los hombros hasta la cabeza.

Primerísimo primer plano (PPP): De la barbilla a la frente.

Plano detalle (PD): Todo lo que sea mas corto que el PPP.

Plano Secuencia (PS): no forma parte de escala de planos. En una sola toma, sin cortes, puede haber diferentes tipos de planos, que conforman la secuencia.



ALTURAS

Picada: A 45° por encima de la mirada del sujeto con la cámara enfocada hacia abajo.

Psicológicamente produce sensación de inferioridad del personaje, lo empequeñece.

Contrapicada: A 45° por debajo de la mirada del sujeto con la cámara enfocada hacia arriba. Efecto contrario a la Picada. Engrandece al personaje, lo agiganta.

Cenital: La cámara esta situada completamente por encima de la figura, en su vertical.

Supina o Nadir: La cámara esta situada completamente por debajo de la figura, en su vertical.

Normal: Ala altura de los ojos. Es cuando respetamos la horizontalidad.

PUNTOS DE VISTA

Plano objetivo: Es aquel que muestra el punto de vista ideal.

Plano subjetivo: Es el que muestra el punto de vista de algún actor integrado en la acción y, a veces, incluso el de algún objeto. Este plano se utiliza para obligar al espectador a integrarse a la acción (por ejemplo en el cine de terror).

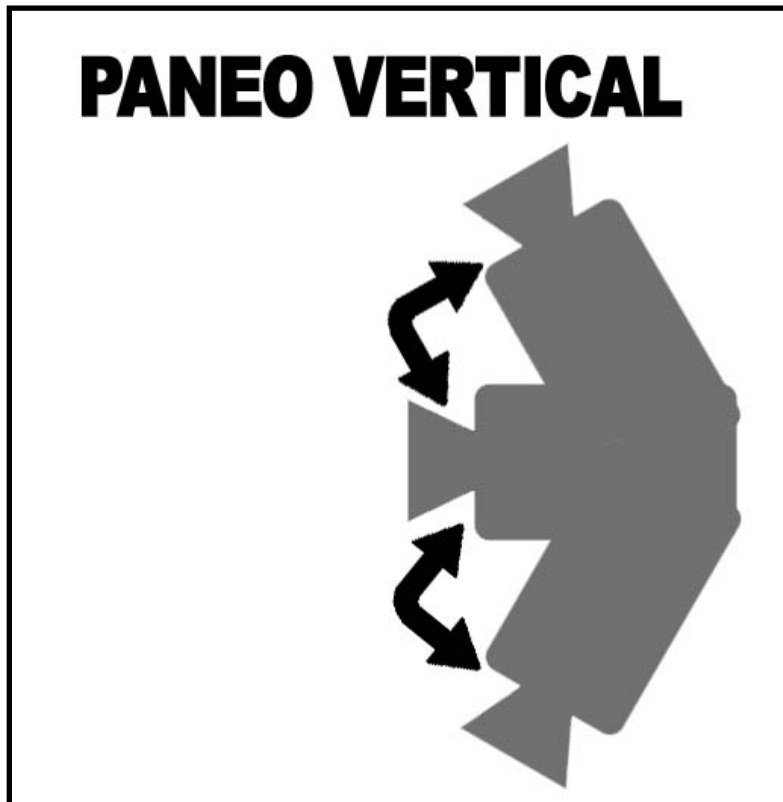
MOVIMIENTOS

Paneo horizontal: movimiento horizontal de la cámara sobre su propio eje.

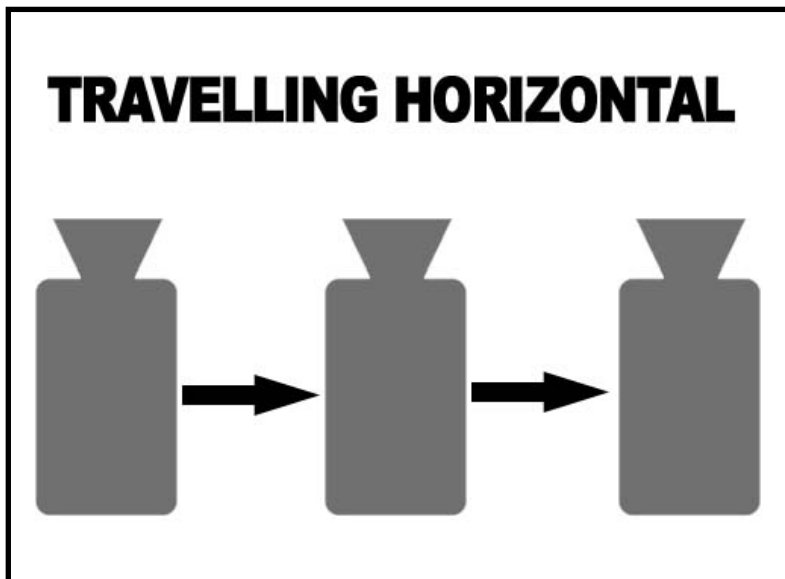


Paneo vertical o Tilt: movimiento vertical de la cámara sobre su propio eje.

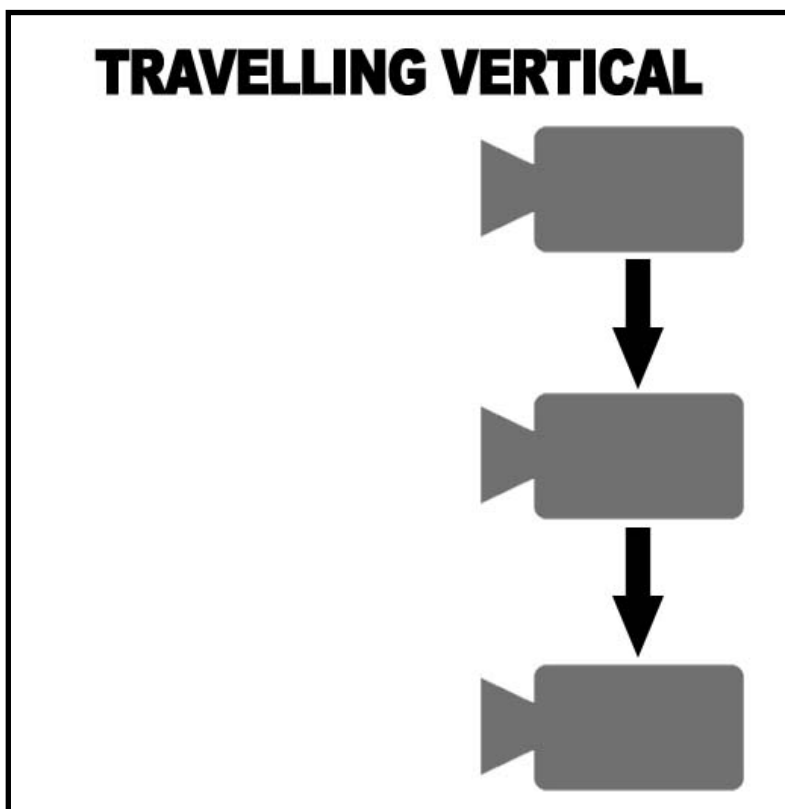
En estos dos movimientos la cámara gira hacia los lados sobre un punto fijo, que puede ser por ejemplo el trípode.



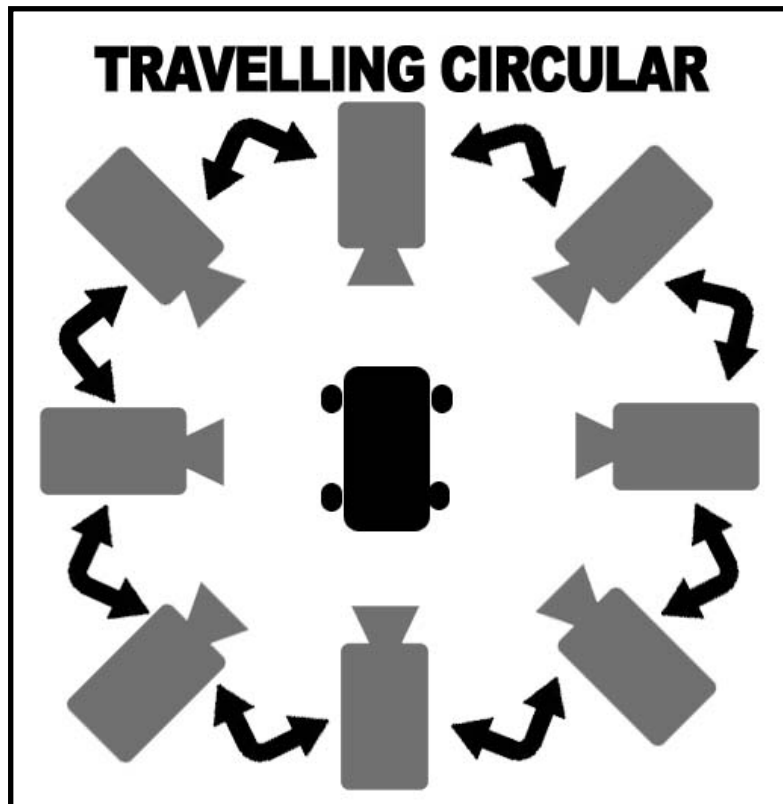
Travelling Horizontal: es un desplazamiento lateral por la escena. Un ejemplo de travelling que sigue una acción podría ser una cámara montada en una camioneta que va paralelamente a unos ciclistas en una carrera.



Travelling vertical: es un desplazamiento vertical por la escena. Un ejemplo sería el seguimiento de los saltos ornamentales en los JJOO.



Travelling circular: es un desplazamiento circular en torno a un personaje.



Dentro de los movimientos, tenemos también a los movimientos mecánicos, que son el ZOOM IN y el ZOOM OUT.

Zoom in: es el incremento constante de la amplificación de un objeto o sujeto.

Zoom out: es la disminución continua del tamaño de una escena.

ANGULOS

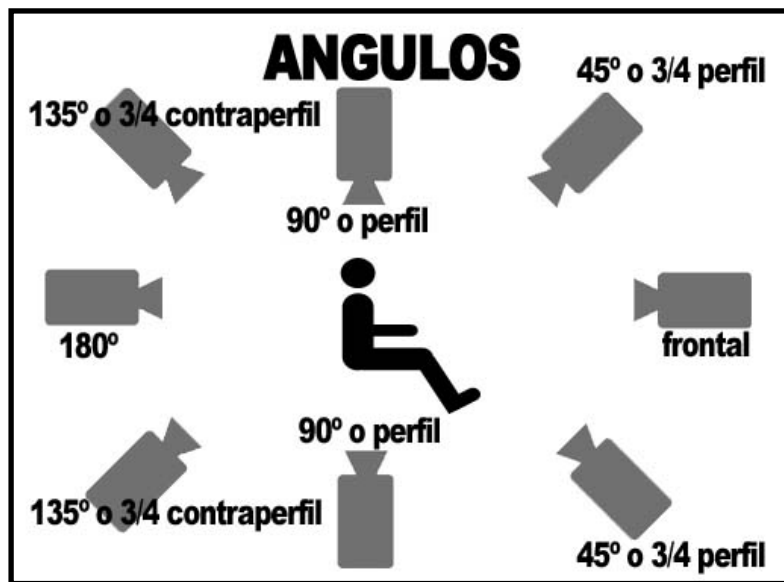
Frontal: de frente al sujeto.

45° o ¾ perfil: como su nombre lo indica se hace a 45° del sujeto.

90° o perfil: como su nombre lo indica se hace a 90° del sujeto.

135°: como su nombre lo indica se hace a 135° del sujeto. O para ser mas claro, seria un ¾ perfil desde atrás.

180° o contraplano: como su nombre lo indica se hace a 180° del sujeto. Seria tomándolo por la espalda.



- La definición se mide por líneas horizontales (480, 576, 720, 1080)

Sistemas de edición:

Lineal: Cuando se edita de una maquina o video a otra. De reproductora a grabadora.

No Lineal: Se edita en PC.

Tipos de edición:

- Insert de video: Con el audio original que sigue, se superponen imágenes de video. Se suele utilizar fundido encadenado o corte directo.
- Insert de audio: Igual que con el video pero con la línea de audio.
- Assemble lineal: Se editan audio y video al mismo tiempo.

Transiciones:

Corte directo: Sin ningún efecto visual. Se pega una imagen atrás de otra.

Fundido a negro: Se va lentamente a negro. En el lenguaje visual significa un punto y aparte.

Fundido a blanco: Se va más rápido a blanco. En el lenguaje visual significa un punto seguido.

Fundido encadenado: Se va una imagen lentamente mientras otra aparece. Se llama encadenado porque están una encima de la otra.

Wipes: Barridas.

Efectos de video digital: Distintos efectos.

Formato de cinta:

-VHS (1/2"): Sistema de video hogareño. No se utiliza en canales de aire, salvo en programas que utilizan material de archivo.

-SVHS (1/2"): Símil al VHS pero con una mejoría en la calidad.

-U-Matic (3 1/4"): Este formato mejora la calidad de imagen con el ancho de la cinta (SONY)

-Betacam Sony (-1/2"): Formato mas utilizado. Vuelve a la 1/2 pulgada e incorpora cassetteera a la cámara. Mejora la calidad de imagen.

-M-2 Panasonic (1/2"): Igual a betacam aunque no es compatible.

-Digital (3/4"): Se mejoro la calidad. Hay cassettes, cassetteeras y editoras, pero no hay cámaras.

-Betacam digital (1/2")

-DV y miniDV

-DVCam (muy parecido a betacam)

-HDV (High definition video)

Los canales utilizan Sony por excelencia.

ALGUNOS CONSEJOS ANTES DE GRABAR

AL GRABAR UNA ENTREVISTA

- Elige el ángulo de cámara más apropiado. Antes de empezar a grabar hay que pensar un poco que queremos sacar, desde que ángulo y en que momento. En video se aplica la regla del "1/3". El encuadre se divide en tres zonas verticales, situando al entrevistado en uno de los dos laterales, nunca en el medio del encuadre.
- Calcula la distancia adecuada del entrevistado, de forma que se sienta cómodo y puedas cambiar de plano con facilidad.
- Si utilizas micro corbatero, conviene ocultar el cable de la solapa. Si no lo empleas, procura que no salga el brazo del entrevistador en el cuadro.
- Los planos más útiles son los primeros planos, el plano medio. El primerísimo primer plano se usará de modo excepcional.
- Cuida la composición del plano: deja aire hacia donde mira el entrevistado y no dejes demasiado aire por encima, ni a los lados.
- El entrevistado nunca toma el micrófono y no debe mirar a la cámara, sino al periodista, situado junto a él. Cuando realices varias entrevistas a distintos personajes para un mismo reportaje, procura que el periodista se sitúe a un lado y a otro de la cámara; de este modo evitarás que todos los entrevistados miren hacia el mismo lado en la edición.
- El periodista no aparece nunca en plano, salvo excepciones previstas.
- Si adviertes algún fallo técnico de cualquier naturaleza, comunícalo siempre con discreción, para no perder el hilo de la conversación y quebrar el ambiente por completo.
- El camarógrafo comprueba por los audífonos que la toma de audio está entrando en forma correcta, sin ruidos extraños, y que no satura.
- Una vez terminada la entrevista, puedes aprovechar para grabar planos de recurso: manos, detalles del entorno, etc.
- No hagas movimientos de cámara si no los dominas. Antes de realizar un movimiento difícil, practícalo.
- Graba los movimientos de cámara (panorámicas, travellings) a distintas velocidades y en los dos sentidos, pensando en la posterior edición.
- Usa el trípode; si se trata de un plano estático, éste debe ser firme y nítido. Si hay movimiento, el uso del trípode te permitirá que la cámara se mueva con suavidad al principio, durante y al final de cada toma.
- Evita los zooms. Si vas a hacer alguno, para revelar información o centrar la atención, deja una cola

larga al principio del zoom en plano estático y, del mismo modo, al final. Lo dicho también se aplica a las panorámicas.

-Evita los reflejos y las sombras excesivas.

-Procura no filmar con el sol de frente. Aprovecha al máximo la luz natural. En los días soleados, la mejor luz coincide con las primeras y últimas horas del día. La luz del mediodía suele crear bastantes problemas. Los consejos típicos de la fotografía se aplican al video. Hay que evitar tomas a contraluz. Y tener muy en cuenta que la cámara no es tan perfecta como nuestros ojos. Para la cámara, la situación ideal es un día nublado, con luces muy similares en todos los puntos. Las tomas contrastadas, con fuertes luces y sombras, que tan bonitas parecen a nuestros ojos, suelen acabar siendo un desastre cuando se las graba en la cámara. Las zonas de fuertes luces aparecerán quemadas, sin detalle. Las zonas oscuras, quizás más oscuras de lo que eran en realidad. La iluminación es el secreto o la clave a la hora de realizar un video profesional.

- Ni que decir, que el enfoque hay que hacerlo manual, para evitar que el autofocus de la cámara tome sus propias decisiones. Chequearlo a cada rato. Un buen momento es cuando el periodista esta haciendo las preguntas. Tener en cuenta que una entrevista fuera de foco NO SIRVE.

-Marca cada cinta, anotando el tema, la fecha y el lugar.

-Cuando regreses a la productora o canal, comprueba todo el equipo. Si hay algún desperfecto, no tardes en comunicarlo porque tarde o temprano podrán pedirte explicaciones.

LA COMPOSICION

Construir la imagen no es solo decidir el tamaño del plano, sino diseñar como organizar, ubicar y relacionar al sujeto, los objetos, el escenario y el movimiento dentro del encuadre. Componer es seleccionar y disponer los distintos elementos expresivos en función de la idea narrativa. Todo aquello que no contribuya a la significación del tema, sobra.

El encuadre

Decidimos un encuadre fundamentalmente bajo tres consideraciones:

- ¿ Que quiere ver el televidente ? Es el instinto, la anticipación al deseo del televidente.
- ¿ Que debe ver el televidente ? Llevar la vista del espectador hacia los elementos más significativos, para la comprensión del relato.
- Pero no solo es importante lo que se muestra, sino como se muestra. Asimismo, lo que se incluye y excluye del encuadre determina la información útil para concentrar la atención y evitar dispersiones.

Area de seguridad

El área de seguridad es el espacio denominado aire o techo que existe entre los extremos de la imagen y los bordes del encuadre. Es recomendable dejar un área de seguridad o aire en todos los planos.



MAL



MAL



BIEN



MAL



MAL



BIEN

Dirección de la mirada

Un buen encuadre también se construye según la dirección de la mirada. En televisión, si un periodista o entrevistado se comunica directamente al público mirando a la cámara, a veces es apropiado colocarlo al centro del encuadre, únicamente si mira directamente a cámara. Pero en la mayoría de la entrevistas, el entrevistado mira directamente al periodista, por lo tanto la acción está determinada por la mirada. Si ubicamos al entrevistado en el centro del encuadre, se pierde el equilibrio. Por lo tanto es necesario dejar un espacio visual o aire hacia el lugar donde se dirige la mirada. El espacio de atrás de la cabeza o contrario a la mirada tiene poco valor para el televidente.



MAL



MAL



BIEN



MAL



BIEN

También debemos dejar espacio visual o aire, si una persona o un objeto, se mueve lateralmente por la pantalla. Se debe dejar el aire suficiente en la parte del frente para señalar la dirección de la acción. Un buen ejemplo es mirar los partidos de fútbol.

MAL



BIEN



