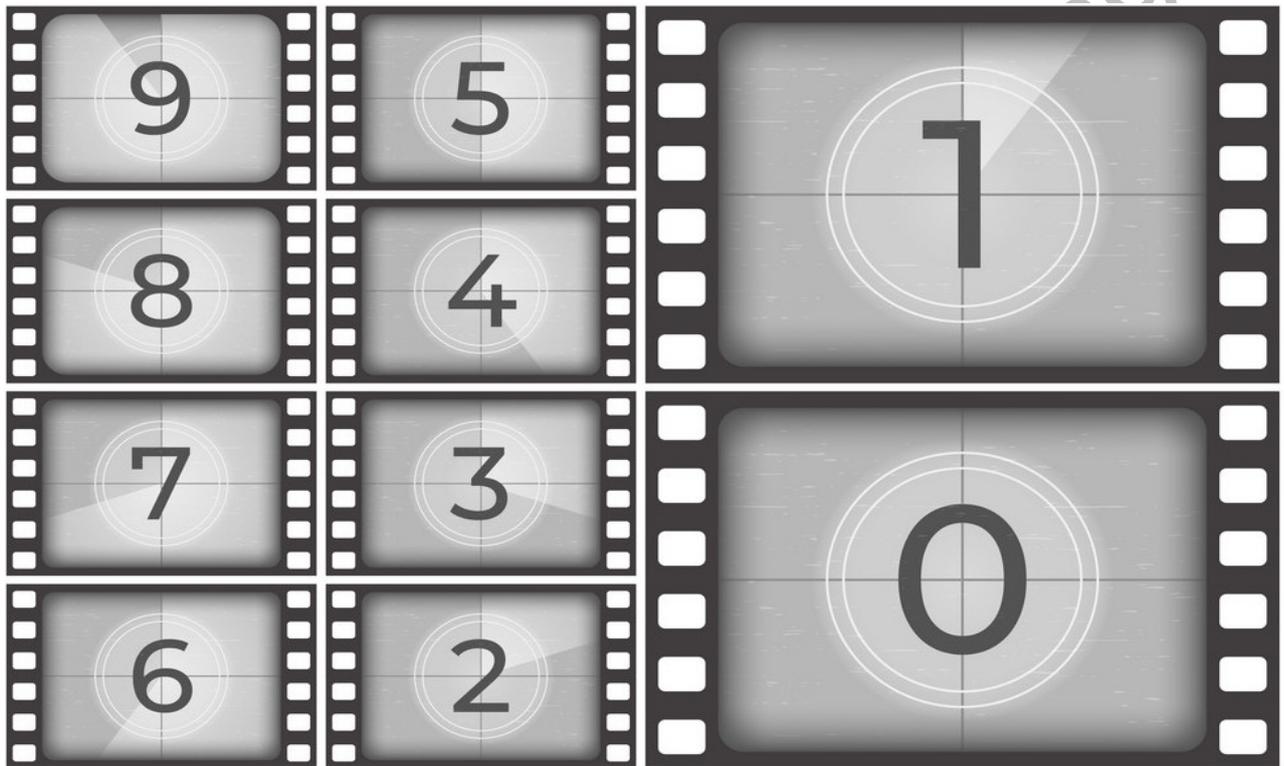


# Relaciones interlingüísticas: Cine y Música

Curso de 10 horas



# Índice

A) Elementos formales cinematográficos .....	3
A.1) El fotograma .....	3
A.2) Los elementos conectores .....	4
a) El corte.....	4
Categorías de cortes.....	4
b) El fundido.....	9
c) Irish shot .....	11
d) La cortinilla .....	12
A.3) El plano y el encuadre.....	14
A.4) La escena .....	14
A.5) La secuencia .....	14
The dawn of man .....	15
B) Tipos de planos.....	18
B.1) Según el punto de vista del observador .....	18
B.2) Según la duración .....	19
B.3) Planos según el encuadre.....	20
a) Gran plano general.....	21
b) Plano general .....	22
c) Plano de conjunto o de grupo.....	22
d) Plano entero .....	23
e) Plano medio.....	23
f) Primer plano .....	25
g) Plano detalle.....	25
B.4) Planos según la angulación .....	29
h) Plano picado.....	29
i) Plano cenital .....	30
j) Plano contrapicado .....	30
k) Plano <i>Nadir</i> .....	31
l) Plano inclinado .....	31
B.5) Funciones de los planos de angulación .....	34
El punto de vista en los planos inclinados .....	33
C) Los movimientos de cámara .....	35
C.1) La panorámica (horizontal) .....	36

C.2) La panorámica circular .....	37
C.3) La panorámica vertical .....	37
C.4) La panorámica de inclinación.....	38
C.5) Funciones da panorámicas .....	39
a) Panorámicas descriptivas.....	39
b) Panorámicas expresivas .....	40
c) Panorámicas dramáticas .....	41
C.6) El travelling.....	41
C.7) Las funciones del travelling.....	45
1) Funciones del travelling de acercamiento .....	45
a. Introducción .....	45
b. Descripción de un espacio material.....	45
c. Relieve de un elemento dramático importante .....	46
d. Incursión a la interioridad.....	47
e. Expresión y materialización de la tensión mental de un personaje.....	47
2) Funciones del travelling de alejamiento.....	48
a. Conclusión .....	48
b. Descripción de un espacio material.....	48
c. Acompañamiento .....	49
d. Impresión de soledad, de abatimiento, de impotencia y de muerte .....	49
3) Funciones del travelling horizontal .....	50
4) Funciones del travelling vertical.....	50
5) Función estructural del travelling .....	50
C.7) Travelling subjetivo realista o no realista .....	51
C.8) Panorámica de barrido.....	54
C.9) Movimientos de combinación .....	54
C.9.1. La trayectoria.....	54
C.9.2. Movimientos desordenados .....	55
C.10) El Zoom .....	56
C.11) <i>Vertigo shot (Dolly zoom)</i> .....	58
C.12) Otros aspectos de los movimientos de cámara .....	60
D) La banda sonora (cinematográfica) .....	60
D.1) Introducción.....	76
D.2) La clasificación de la música según la fuente sonora .....	78
a) Diegética (objetiva).....	80
b) Diegética subjetiva .....	80
c) Extra-diegética.....	80

D.3) Funciones de la música en el cine .....	176
a) Expresar .....	91
b) Dramatizar .....	91
c) Complementar .....	91
d) Focalizar .....	92
e) Recordar .....	92
f) Anticipar .....	92
g) Acelerar / ralentizar .....	92
h) Dar continuidad .....	92
E) Modelo de Análisis de la cadena filmica .....	179
F) Ejemplo de análisis fílmico-musical .....	181

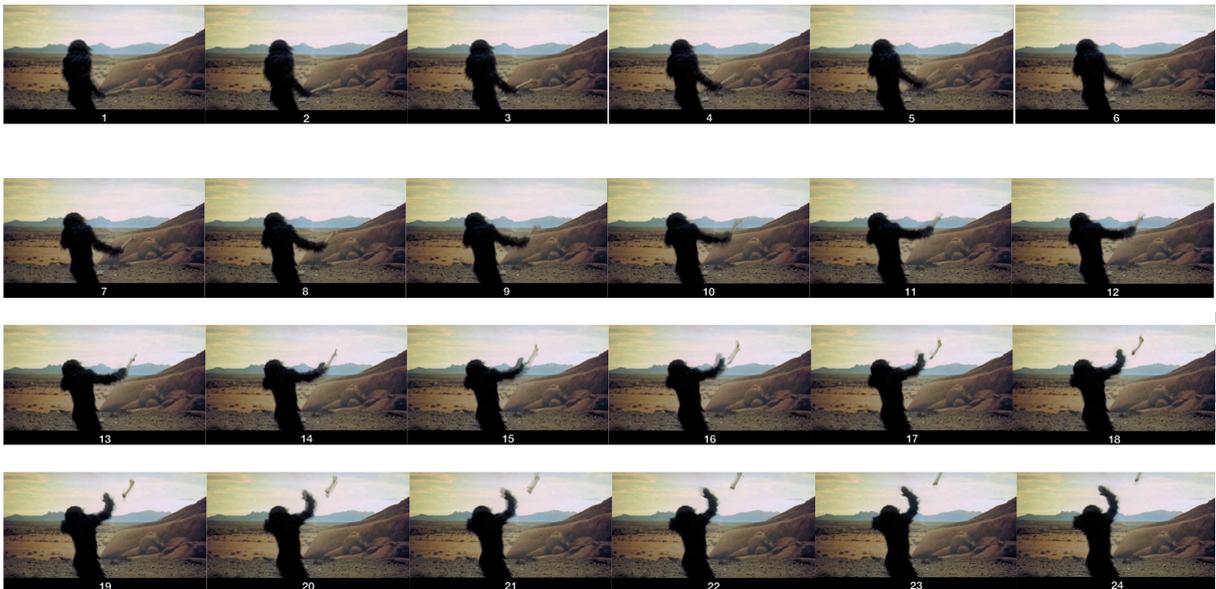
## A) Elementos formales cinematográficos

### A.1) El fotograma (*frame*)

El fotograma es cada **una de las fotografías individuales que componen una película cinematográfica**. Cuando se proyectan los fotogramas sobre una pantalla, uno detrás de otro (entre 16 y 20 fotogramas por segundo en el caso de las películas mudas y a 24 en la película sonora), **se crea la ilusión de movimiento** gracias a la persistencia retiniana<sup>1</sup> del espectador. El tamaño del fotograma está determinado por el ancho de la película, expresado en milímetros (por ejemplo 8, 16, 35, 65 o 70 mm) y también por la abertura de la cámara.

Imagen 1. 24 fotogramas

<sup>1</sup> Capacidad del ojo para mantener durante un breve instante en la retina una imagen después de que haya desaparecido, rellenando de esta forma los huecos entre los sucesivos fotogramas, y creando una continuidad entre una imagen y la siguiente.



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/01.mp4>

## A.2) Los elementos conectores (*transitions*)

Son aquellos que enlazan los distintos planos de una película. Podemos distinguir entre 2 categorías bien diferenciadas: el corte y el fundido. El equivalente musical de los elementos conectores son las respiraciones, los silencios, las progresiones melódicas y armónicas o enlaces.

### a) El corte (*cut*) ✂

El corte, también denominado *corte seco*, es un **cambio instantáneo de un plano a otro** que le sigue, sin ningún mecanismo de transición entre ellos. Se consigue mediante el empalme entre los dos planos. Es el modo más común de unir dos planos. El corte **puede pasar desapercibido** o bien **hacerse notar**.

Imagen 2. El corte



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/02.mp4>

Existen varias categorías de cortes según los tipos de planos que se relacionan.

a.1) El corte en movimiento (*cutting in the movement*)

Es el empalme de **dos planos diferentes de la misma acción**, en el mismo momento del gesto, de manera que parezca que la acción continúa sin interrupciones.

Imagen 3. *Cutting in the movement*



*Mission: Impossible* (Misión imposible, 1996) dirigida por Brian de Palma

a.2) El corte con un inserto (*cutaway*)

Es el **cambio instantáneo de un plano a otro de mucha menos duración para volver al plano inicial**. Al plano intermedio se le conoce como **inserto**. El inserto puede existir en el mismo espacio que los personajes, o bien representar el pensamiento de algún personaje.

Imagen 4. *Cutaway*



*Back to the future* (Regreso al futuro, 1985) dirigida por Robert Zemeckis

a.3) El corte cruzado (*crosscutting*)

Es un cambio de **planos que se ubican en diferentes localizaciones**. Un ejemplo típico de corte cruzado lo encontramos en las escenas de conversaciones telefónicas.

Imagen 5. *Crosscutting*





*Misery* (1990) dirigida por Rob Reiner

#### a.4) *Jump-cut*

El *jump-cut* se trata de un corte abrupto de planos en una misma toma que, literalmente **salta en el tiempo y rompe la continuidad**, produciendo una elipsis temporal. De esta manera se rompe con la regla del montaje clásico, que buscaba la continuidad entre planos mediante cortes escondidos que pasaran desapercibidos para el espectador.

Esta técnica de montaje fue descubierta por Georges Méliès de manera accidental al editar el cortometraje *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin*. En él un mago hace desaparecer a una mujer cubriéndola con una tela, para más adelante hacer aparecer un esqueleto y finalmente reaparecer a la mujer.

Imagen 6. *Jump-cuts* de George Méliès





*Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (Escamoteo de una dama, 1896) dirigida por George Méliès

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/02d.mp4>

Méliès usó el **jump-cut** como un efecto especial con el objetivo de crear un truco óptico para hacer creer al público que la persona desaparecía y aparecía.

El **jump-cut** se emplea con frecuencia para **mostrar el paso del tiempo de forma deliberada**. Dada la naturaleza del cine, este tipo de corte es necesario para poder contar una historia economizando el tiempo.

Imagen 7. *Jump-cut*



*Little shop of horrors* (La tienda de los horrores, 1986) dirigida por Frank Oz

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/02e.mp4>

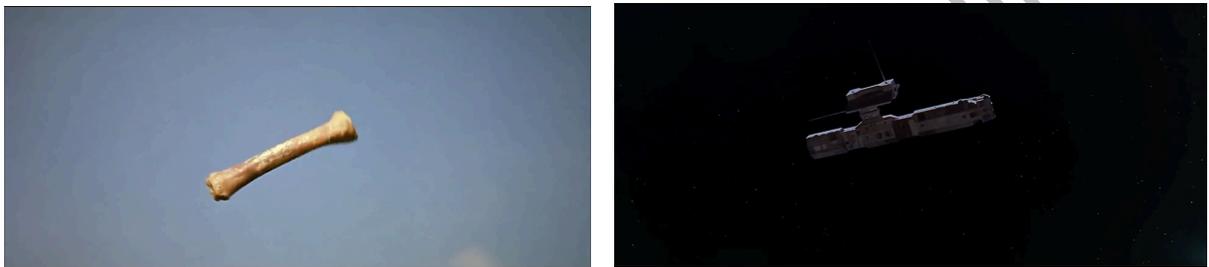
Como hemos podido comprobar, en el *jump-cut*, las figuras pueden cambiar ante un fondo constante, aunque también el fondo puede cambiar mientras son las figuras las que permanecen constantes, o bien cambian las figuras y el fondo.

Son muchas las funciones que puede cumplir el *jump-cut*: **ahorrar tiempo, generar sensación de urgencia, producir dramatismo** o bien **añadir o eliminar un personaje u objeto del encuadre**.

#### a.5) *Match-cut*

Es un **corte entre dos planos que guardan una relación similar bien en la acción o en su composición**.

Imagen 8. *Match-cut*



*2001: A space odyssey* (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

#### a.6) *Smash-cut*

Es un **corte abrupto entre dos planos sin relación**, típico por ejemplo del despertar repentino de una pesadilla.

Imagen 9. *Smash-cut*



*Vertigo* (De entre los muertos, 1958) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/02g.mp4>

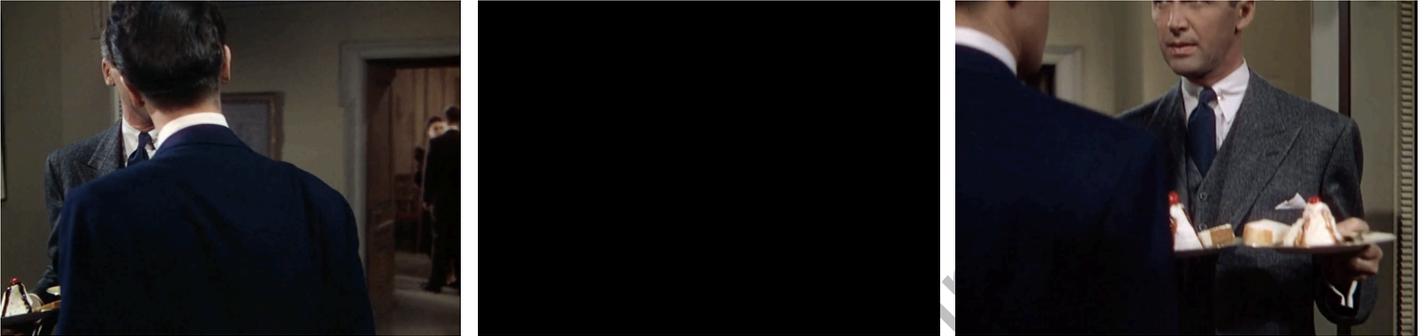
#### a.7) El corte invisible

Empalme que se realiza **“escondiendo” la cámara en algún elemento negro del encuadre** para formar planos aparentes de larga duración y dando la impresión de rodar en una sola toma. También

se puede hacer un corte cuando un objeto, vehículo o persona cruza por delante de un personaje o bien cuando el personaje abandona el encuadre.

En *La soga*, Hitchcock emplea hasta cinco veces este recurso para imitar el tiempo real en el que transcurre la obra teatral en la que está basada la película. El truco más repetido en el film consiste en realizar el corte invisible en el momento en el que la cámara encuadra la espalda de los personajes, ya que, al estar vestidos con trajes oscuros, el cambio de plano se enmascara con el negro y pasa desapercibido para el espectador.

Imagen 10. Corte invisible en *Rope*



*Rope* (La soga, 1948) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/02h.mp4>

## b) El fundido ∞

Al contrario que el corte súbito entre planos, el fundido es un tipo de **transición progresiva entre ambos**. Puede haber dos tipos básicos:

### a) Fundido en negro (*fade out*)

Es la conclusión de un plano por el que la **imagen se va diluyendo o desapareciendo progresivamente** por la disminución de la luz mediante el cierre del diafragma del objetivo, **hasta llegar a un plano negro, o de otro color homogéneo**.

Imagen 11. Fundido en negro



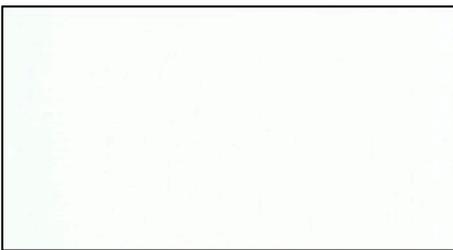
*Shadow of a doubt* (*La sombra de una duda*, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/03.mp4>

b) **Fundido de apertura** (*fade in*)

Es una **transición desde un plano negro (o outro de color homogéneo) que se va iluminando progresivamente hasta llegar a otro**. En el siguiente fragmento se producen dos *fade in* desde dos planos en blanco, que representan la ceguera parcial de una mujer producida por el sol mientras descansa en un banco.

Imagen 12. Fundido de apertura



*Trois couleurs: Blue* (*Tres colores: Azul*, 1993) dirigida por Krystof Kieslowski

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/03b.mp4>

c) **Fundido encadenado** (*dissolve*)

Es una **transición entre dos planos diferentes por el que las imágenes finales del plano primero se funden progresivamente con las iniciales del segundo, que lo acaba sustituyendo por medio de la sobreimpresión**.

Imagen 13. Fundido encadenado



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04.mp4>

De manera análoga al *jump-cut*, el fundido encadenado puede emplearse para **mostrar el paso del tiempo entre planos**, pero de una manera más progresiva que en el corte.

Imagen 14



*Basquiat* (1996) dirigida por Julian Schnabel

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04b.mp4>

El fundido encadenado entre un plano con una figura o varias y el mismo plano sin ellas puede **representar la muerte de uno o varios personajes**.

Imagen 15



*Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens* (1922) dirigida por F. W. Murnau

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04c.mp4>

c) **Iris shot** (*iris in / iris out*)

El iris es una pieza circular que se encuentra en el cañón de la cámara y que controla la cantidad de luz que entra en la película.

El **iris out** es una imagen de cierre que empieza desde los bordes de un círculo grande y se va contrayendo hacia dentro, culminando con un plano en negro. Se usa normalmente para **finalizar una escena o para enfatizar un detalle**.

Por el contrario, el **iris in** es una imagen de apertura que empieza desde un punto y va agrandándose en círculo hacia los bordes de la pantalla, terminando en un plano de la película. Se emplea normalmente para **comenzar una escena o para revelar más espacio en torno a un detalle**.

La apertura o el cierre del iris se empleó muy frecuentemente en el cine mudo, para hacer una transición desde o hacia un plano negro.

Imagen 16. *Iris out*



*The circus* (El circo, 1928) dirigida por Charlie Chaplin

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04d.mp4>

Otro de los usos del *iris shot* lo encontramos en la película del expresionismo alemán *El gabinete del doctor Caligari*. En este caso, el director no emplea el iris como una transición, si no más bien como un recurso para **manipular la atención del espectador hacia los personajes y acentuar la expresión visual de sus emociones**.

Imagen 17



*Das Cabinet des Dr. Caligari* (El gabinete del doctor Caligari, 1920) dirigida por Robert Wiene

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04e.mp4>

#### d) La cortinilla (*wipe*)

La cortinilla (o cortina) es una transición entre dos planos en la que **una línea atraviesa la pantalla eliminando gradualmente el primero de los planos a medida que avanza el siguiente, reemplazándolo**. El límite entre ambos planos suele ser una línea recta, una espiral, o bien figuras en forma de dientes que se desplazan en sentido horizontal, vertical, inclinado, o en abanico. Además, la línea que actúa como borde de la cortinilla puede estar desenfocada, como podemos observar en el siguiente ejemplo.

Imagen 18. Cortinilla



*Fahrenheit 451* (1966) dirigida por François Truffaut

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/04f.mp4>

Al igual que los fundidos encadenados, las cortinillas son usadas frecuentemente para **enlazar diferentes escenas**, o bien para **significar el paso del tiempo**.

La cortinilla fue muy popular en los años 30 y 40, y, posteriormente entró en desuso, aunque algunas películas la recuperaron para dar un toque de época.

En el siguiente vídeo se resumen las transiciones entre planos, incluyendo todos los tipos corte y fundidos explicados.

Imagen 19. Cuts & Transitions 101



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/Cuts & Transitions 101.mp4>

**Ejercicio 1.** Indica el tipo de fundidos y cortes que integran el vídeo Ejercicio1. Hay un total de 7 transiciones, numeradas en el vídeo.

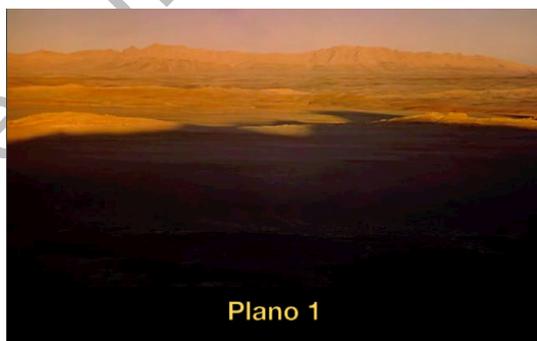
<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/Ejercicio1.mp4>

### A.3) El plano (*shot*) y el encuadre (*framing*)

El **plano cinematográfico** es la **unidad perceptiva mínima en el montaje de una película**, formada por una **serie de fotogramas que producen sensación de continuidad espacio-temporal**. En la gramática el plano sería el **equivalente de la palabra** mientras que en el lenguaje musical equivaldría al **motivo** melódico-rítmico.

Conviene diferenciar entre dos conceptos cinematográficos que están estrechamente relacionados: el plano y el encuadre. En el rodaje de una película, la “realidad” visual ofrece múltiples opciones de ser captada. El **fragmento de realidad escogido por la cámara** es el que se conoce como **encuadre**, mientras que la **concreción temporal de ese encuadre** es lo que se conoce como **plano**.

Imagen 20. Dos planos



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/06.mp4>

#### A.4) La escena (*scene*)

La escena cinematográfica es un **conjunto de planos y de elementos de transición con sentido narrativo mínimo pero non completo**. Debido a su carácter incompleto, la escena es un elemento formal que **depende** de otras escenas para completar su sentido.

Como podemos comprobar en las distintas escenas que componen la secuencia *The dawn of man* (vídeo 09), los planos que las componen suelen mostrar la acción desde varias distancias y ángulos, aunque también es posible formar una escena con un único plano.

#### A.5) La secuencia (*sequence*)

La secuencia cinematográfica es un **conjunto de escenas interrelacionadas que forman una unidad de acción narrativa coherente**. A menudo se compara la secuencia con el capítulo de un libro, en tanto en que ambos muestran **acciones completas e independientes, con su comienzo, su parte central y su final**, y ambos concluyen con algún tipo de **clímax dramático**.

En el cine más antiguo, las secuencias solían comenzar y finalizar con un fundido a negro que las separaba como una unidad completa, aunque lo normal en el cine más moderno es separar las secuencias con un simple corte. De esta forma se logra una mayor continuidad e integración de las secuencias en la acción de la película.

Para entender mejor los conceptos de plano, escena y secuencia, mostramos a continuación un análisis de la cadena fílmica de la secuencia *The dawn of man* de la película *2001: una odisea en el espacio*.

**Secuencia: THE DAWN OF MAN (El amanecer del hombre).**

**Duración completa: 8min 52' / Número de planos: 62**

**PLANTEAMIENTO. Duración total: 02min 22'. Número de planos: 20**

En una época indefinida, una tribu de simios es amenazada por un leopardo y marginada por una tribu vecina de un charco de agua junto al que sobreviven.

**Escena 1. Los Antecesores: Hervíboros. Duración: 00min 46'. Número de planos: 6**

- [0. 00:00-00:07 (07'). Títulos de crédito]
- 1. 00:07-00:10 (03'). **Plano General.** ✂
- 2. 00:10-00:17 (07'). **Plano de Conjunto.** ✂
- 3. 00:17-00:24 (07'). **Plano Conjunto.** ✂
- 4. 00:24-00:31 (07'). **Plano Conjunto.** ✂
- 5. 00:31-00:46 (15'). **Plano General.** ∞
- 6. 00:47-00:53 (06'). **Plano Negro.** ∞

**Escena 2. La Competencia por el Agua. Duración: 01min 36'. Número de planos: 14**

- 7. 00:53-00:59 (06'). **Plano General.** ✂
- 8. 00:59-01:09 (10'). **Plano General.** ✂
- 9. 01:09-01:14 (05'). **Plano General.** ✂
- 10. 01:14-01:26 (12'). **Plano General.** ✂
- 11. 01:26-01:34 (08'). **Plano de Conjunto**
- 12. 01:34-01:36 (02'). **Panorámica mixta Descriptiva Objetiva.**
- 13. 01:36-01:41 (05'). **Plano de Conjunto.** ✂
- 14. 01:41-01:48 (07'). **Plano General.** ✂
- 15. 01:48-01:50 (02'). **Plano de Conjunto.** ✂
- 16. 01:50-02:05 (15'). **Plano de Conjunto.** ✂
- 17. 02:05-02:10 (05'). **Plano de Conjunto.** ✂
- 18. 02:10-02:21 (11'). **Plano General.** ✂
- 19. 02:21-02:27 (06'). **Plano Entero.** ∞
- 20. 02:27-02:30 (03'). **Plano Negro.** ✂

**NUDO. Duración total: 04min 37'. Número de planos: 27**

Una noche, ante ellos, aparece un gigantesco monolito al que temen. Sin embargo, como consecuencia de ese encuentro, uno de los simios adquiere conciencia del poder destructor de un hueso.

**Escena 3. La Otredad Siniestra. Duración: 02min 3'. Número de planos: 3**

- 1. 02:33-02:49 (16'). **Plano General.** ✂
- 2. 02:49-03:31 (42'). **Plano General.** ✂

3. 03:31-04:36 (65'). **Plano Medio (Monolito) / Plano de Conjunto (Primates).** ∞

**Escena 4. Fusión. Duración: 00min 07'. Número de planos: 1**

4. 04:36-04:43 (07'). **Plano Medio Nadir.** ∞

**Escena 5. El Amanecer del Hombre. Duración: 02min 27'. Número de planos: 23**

5. 04:43-04:48 (05'). **Gran Plano General.** ∞  
6. 04:48-04:53 (05'). **Gran Plano General.** ∞  
7. 04:53-04:59 (06'). **Gran Plano General.** ∞  
8. 04:59-05:09 (10'). **Plano General.** ∞  
9. 05:09-05:25 (16'). **Plano Entero.** ∞  
10. 05:25-05:27 (02'). **Plano Medio Nadir.** ∞  
11. 05:27-06:23 (56'). **Plano Entero.** ∞  
12. 06:23-06:29 (06'). **Plano Detalle.** ∞  
13. 06:29-06:43 (14'). **Plano Entero Contrapicado.** ∞  
14. 06:43-06:44 (01'). **Primer Plano.** ∞  
15. 06:44-06:46 (02'). **Primer Plano.** ∞  
16. 06:46-06:48 (02'). **Plano Detalle.** ∞  
17. 06:48-06:51 (03'). **Plano Detalle.** ∞  
18. 06:51-06:53 (02'). **Plano Detalle.** ∞  
19. 06:53-06:54 (01'). **Plano Detalle.** ∞  
20. 06:54-06:54:50 (00' 05''). **Plano Detalle.** ∞  
21. 06:54:50-06:55 (00' 05''). **Plano Detalle.** ∞  
22. 06:55-06:56 (01'). **Plano Detalle.** ∞  
23. 06:56-06:57 (01'). **Plano Detalle.** ∞  
24. 06:57-06:58 (01'). **Plano Detalle.** ∞  
25. 06:58-07:01 (03'). **Primer Plano.** ∞  
26. 07:01-07:05 (04'). **Plano Entero Contrapicado.** ∞  
27. 07:05-07:10 (05'). **Plano Negro.** ∞

**DESENLACE. Duración total: 1min 49'. Número de planos: 19**

El simio utiliza el hueso para matar a un tapir y, posteriormente, para recuperar el territorio perdido. En su alegría, lanza el hueso al aire.

**Escena 6. El Hombre Escindido. Duración: 1min 38. Número de planos: 16**

1. 07:10-07:14 (04'). **Plano General.** ✂
2. 07:14-07:36 (22'). **Plano Entero.** ✂
3. 07:36-07:41 (05'). **Plano de Conjunto.** ✂
4. 07:41-07:47 (06'). **Plano General.** ✂
5. 07:47-07:50 (03'). **Plano Entero.** ✂
6. 07:50-07:54 (04'). **Plano General.** ✂
7. 07:54-08:00 (06'). **Plano de Conjunto.** ✂
8. 08:00-08:10 (10'). **Plano General.** ✂
9. 08:10-08:14 (04'). **Plano de Conjunto.** ✂
10. 08:14-08:19 (05'). **Plano General.** ✂
11. 08:19-08:26 (07'). **Plano de Conjunto.** ✂
12. 08:26-08:28 (02'). **Plano de Conjunto**
13. 08:28-08:31 (03'). **Panorámica horizontal Descriptiva Objetiva**
14. 08:31-08:34 (03'). **Plano Medio Americano.** ✂
15. 08:34-08:37 (03'). **Plano General.** ✂
16. 08:37-08:48 (11'). **Plano de Conjunto.** ✂

**Escena 7. Éxtasis: El Artefacto. Duración total: 00min 11'. Número de planos: 3**

17. 08:48-08:53 (05'). **Plano Medio Americano.** ✂
18. 08:53-08:56 (03'). **Panorámica vertical ascendente Descriptiva Objetiva**
19. 08:56-08:59 (03'). **Panorámica vertical descendente Descriptiva Objetiva.** ✂

Imagen 21. Secuencia: *The dawn of man*



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/09.mp4>

## B) Tipos de planos

A los planos rodados sin movimientos de cámara ni zoom se les conoce como **planos fijos**.

La clasificación de estos planos es muy variada, y en ocasiones contradictoria según los autores que se consulten. Nuestra tipología de planos estará determinada por: 1) el punto de vista del observador 2) la duración 3) la distancia que hay entre la cámara y el sujeto 4) el ángulo en que la cámara visualiza al sujeto 5) el número de personajes encuadrados por la cámara.<sup>2</sup>

### B.1) Según el punto de vista del observador

#### a) Plano objetivo

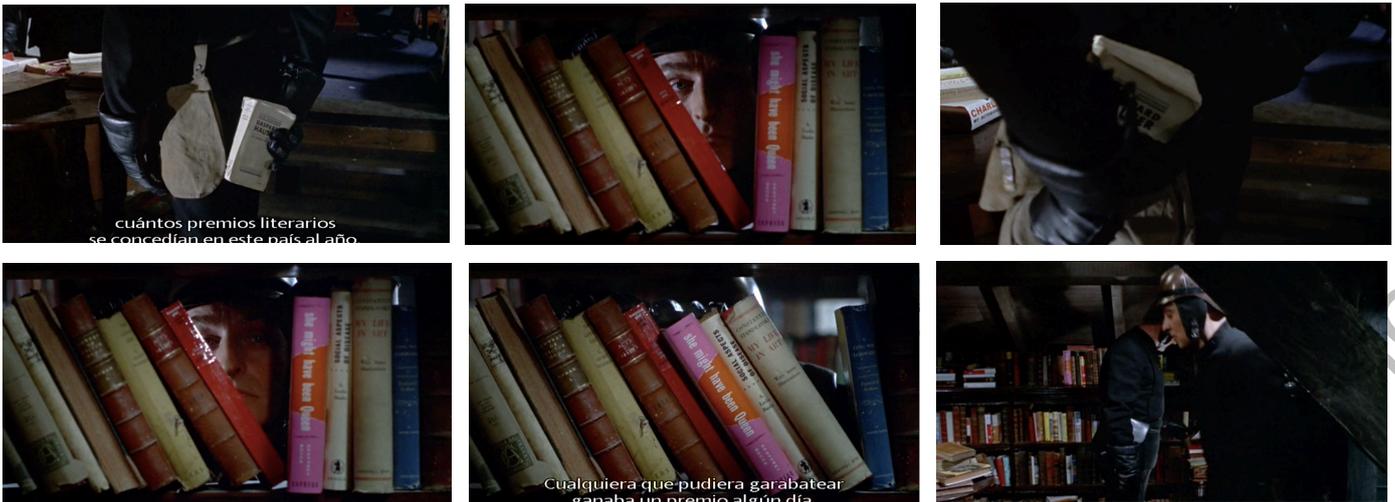
Salvo excepciones, la gran mayoría de los planos de una película suelen ser objetivos, es decir, el punto de vista de la cámara es el del espectador.

#### b) Plano subjetivo

El plano subjetivo se produce cuando la cámara sustituye la visión de un personaje, mostrando lo que ve. Normalmente se intercala antes o después del plano del personaje mirando.

**Imagen 22. Plano subjetivo**

<sup>2</sup> El tipo de lente empleada también es un factor a considerar para ciertas categorías de planos, que trataremos en una próxima actualización de este trabajo.



*Fahrenheit 451* (1966) dirigida por Françoise Truffaut

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/b09.mp4>

## B.2) Según la duración

### a) Inserto (*insert*)

La longitud de un plano es muy variada. Por una parte, tenemos aquellos planos que ocupan muy pocos fotogramas, creando una **impresión de fugacidad** y que encontramos con frecuencia en el cine de vanguardia. A estos planos de breve duración se les conoce como **insertos**. Para que un plano sea considerado como un inserto, este tiene que tener una duración considerablemente inferior a los planos del contexto en el que está introducido.

Imagen 23. Inserto



*2001: A space odyssey* (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/07.mp4>

Normalmente, el inserto suele ser un primer plano o un plano detalle, o un plano de distinta naturaleza como un intertítulo con texto introducido.

### b) Plano-secuencia (*sequence-shot*)

En el otro extremo tenemos aquellos planos que ocupan hasta 10 minutos, que es la duración de un rollo entero de película de una cámara profesional. Hitchcock filmó *Rope* dando la impresión de haber

sido rodada toda en un solo plano, aunque, de hecho, se filmó en segmentos de 10 minutos. Este tipo de plano largo, sin cortes se conoce como **plano-secuencia**.

Imagen 24. Plano-secuencia



*Rope* (La soga, 1948) dirigida por Alfred Hitchcock

<https://www.youtube.com/watch?v=93Gpm6kLZLk>

La duración de los planos en el transcurso de una película **crea un ritmo propio** que ayuda a transmitir las intenciones de la obra. El largometraje, de unos 75 minutos, se normaliza en 1915, y contiene entre 250 y 450 planos. En el cine clásico *hollywoodiense* previo a los años 60, una película normal, de 110 minutos, tenía entre 300 y 700 planos. La duración media de cada uno de esos planos era de entre 9 y 22 segundos. A lo largo de la década de los 60, muchas películas fueron producidas con una duración media de 4 o 5 segundos por plano, sumando un total de 1000 planos por film. El número de planos se eleva hasta 2000 planos en el género de las películas de acción actuales. Una de las películas de la saga de James Bond, *Casino Royale* (2006), está hecha con planos de 2,2 segundos de media!

### B.3) Según el encuadre<sup>3</sup>

#### a) Gran plano general (*extreme long shot* / XLS)

Muestra el paisaje o escenario desde una distancia considerable. A veces se emplea como un **plano de situación** para establecer el lugar y el fondo en el que se desarrollará la escena. De aparecer un sujeto o figuras, estos **quedan diluïdos en el entorno**, mostrando a veces la soledad o la pequeñez del hombre frente al medio. Por lo tanto, en el caso del gran plano general **es más importante el contexto que las figuras que se gravan**.

<sup>3</sup> Los ejemplos no referenciados están extraïdos del film *2001: A space odyssey* (2001: Una odisea en el espacio, 1968) dirigido por Stanley Kubrick.

Imagen 25. Gran plano general



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

### b) Plano general (*long shot* / LS)

**Muestra con detalle el entorno que rodea a un sujeto u objeto**, como un amplio escenario. Se suele emplear la proporción de  $\frac{1}{3}$  o  $\frac{1}{4}$  del sujeto frente al encuadre completo. Se emplea para describir las personas en el contexto que les rodea. Al plano general que inicia una escena también se le conoce como **plano de situación** (*establishing shot*). Y, si después de una serie de planos más cortos volvemos al plano general, este se conoce como **plano de resituación**.

Imagen 26. Plano general



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

### c) Plano de conjunto o de grupo

Es aquel plano que en su encuadre contiene varios personajes.

Imagen 27. Plano de conjunto



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

#### d) Plano entero

También llamado “plano de figura”, porque encuadra justamente la figura entera del sujeto, desde la cabeza hasta los pies.

Imagen 28. Plano entero



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

#### e) Plano medio (*medium shot* / MS)

**Muestra sólo una parte** del personaje o personajes. El **plano medio largo** presenta los personajes, de rodillas hacia arriba, y mostrando parte del escenario. También se llama **plano de tres cuartos** o **plano americano**<sup>4</sup>. En el **plano medio** se muestra el personaje de cintura hacia arriba, mientras que en el **plano medio corto** (*medium close-up* / MCU) se muestra sólo desde la cabeza hasta la mitad del torso.

El plano medio se corresponde con la **distancia de relación personal**, adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como por ejemplo una conversación. Por el contrario, el **plano medio corto permite aislar una figura de su entorno para poder concentrar en ella la máxima atención**.

<sup>4</sup> Se llama plano americano porque se empleaba en los *Westerns* para mostrar los vaqueros con sus armas.

Imagen 29. Plano medio largo o *plano americano*



*Il buono, il brutto, il cattivo* (El bueno, el feo y el malo, 1968) dirigida por Sergio Leone.

Imagen 30. Plano medio



*North by Northwest* (Con la muerte en los talones, 1959), dirigida por Alfred Hitchcock

Imagen 31. Plano medio corto / Plano de conjunto



*Some like it hot* (Con faldas y a lo loco, 1959), dirigida por Billy Wilder

**f) Primer plano** (*close-up* / CU)

Es el plano que **recoge la cara y los hombros del sujeto**. Muy usado por directores como: D. W. Griffith, Carl Dreyer, S. M. Eisenstein. Puede tener una función meramente **descriptiva**, como una especie de **amplificación explicativa, y también psicológica**, a veces atribuidas a un modo de pensar obsesivo de un personaje, que produce una fuerte tensión mental.

Imagen 32. Primer plano



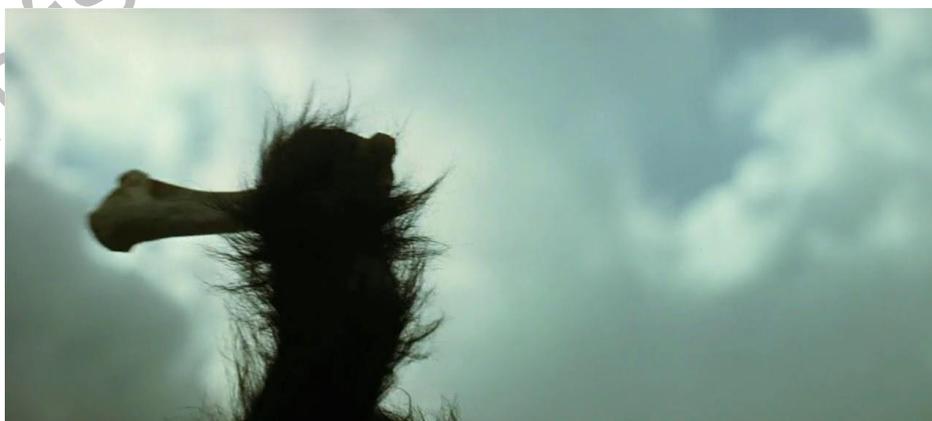
*2001: A space odyssey* (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

**g) Plano detalle** (*extreme close-up* / XCU)

En este plano, también llamado **Primerísimo primer plano**, se capta un **pequeño objeto o una parte de un cuerpo de un sujeto**, como una mano, una boca, un ojo, etc.

Los planos detalle de objetos se emplean para **destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante para que el espectador pueda seguir correctamente la trama**. En ocasiones expresa el punto de vista de un personaje y materializa la intensidad con la que un sentimiento o una idea se impone a su voluntad.

Imagen 33. Plano detalle



2001: A space odyssey (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

**Ejercicio 2.** Clasifica los siguientes planos según los tipos de encuadre citados.

3.1. Imagen 34



*The shining* (El resplandor, 1980) dirigida por Stanley Kubrick

3.2. Imagen 35



*Dark knight rises* (El caballero oscuro: la leyenda renace, 2012), dirigida por Christopher Nolan

3.3. Imagen 36



*Psicosis* (1960) dirigida por Alfred Hitchcock

3.4. Imagen 37



*The Lost Weekend* (El fin de semana perdido, 1945) dirigida por Billy Wilder

3.5. Imagen 38



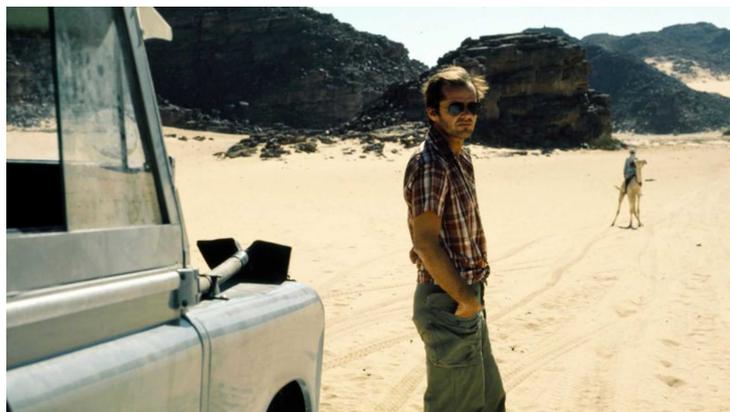
*Psicosis* (1960) dirigida por Alfred Hitchcock

3.6. Imagen 39



*Paper moon* (Luna de papel, 1973) dirigida por Peter Bogdanovich

3.7. Imagen 40



*The passenger* (El reportero, 1975) dirigida por Michelangelo Antonioni

3.8. Imagen 41



*Un chien andalou* (Un perro andaluz, 1929) dirigida por Luis Buñuel

3.9. Imagen 42



*Stagecoach* (La diligencia, 1939) dirigida por John Ford

3.10. Imagen 43



*Wings of desire* (El cielo sobre Berlín, 1987) dirigida por Wim Wenders

### 3.11. Imagen 44



*Plácido* (1961) dirigida por Luis García Berlanga

## B.4) Planos según la angulación

La **colocación habitual de la cámara es a la altura del ojo del sujeto**, entre 1,50 y 1,80 metros del suelo, y en condiciones normales no forma ningún ángulo apreciable en relación con el sujeto. A este plano se le puede llamar **plano neutro** (*eye-level shot*). Sin embargo, si inclinamos la cámara podemos conseguir los siguientes tipos de plano:

### h) Plano picado (*high-angle shot*)

La cámara se coloca por encima del sujeto, angulada hacia abajo.

Imagen 45. Plano picado



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/30.mp4>

### i) Plano cenital

Es un plano **realizado desde arriba, justo encima de los sujetos u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo**. El término proviene de la palabra *cenit*, que en astronomía significa el punto más alto en el cielo por encima del observador y en dirección al sol. A menudo tiene un efecto estético de la imagen. Es un plano especialmente eficaz para mostrar a un personaje atrapado en un área limitada o bien en la confusión general y el caos de una pelea. Cuando se toma desde distancias lejanas, como si fuese captado por un satélite o un helicóptero, se le llama **plano a vista de pájaro**.

Mira el siguiente vídeo en el que se recopilan varios planos cenitales de diferentes películas.

Imagen 46. *God's eye view*



<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/31.mp4>

### j) Plano contrapicado (*Low angle shot*)

La cámara se coloca por debajo del nivel del ojo, inclinada mirando arriba hacia el sujeto.

Imagen 47. Plano contrapicado



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/32.mp4>

### k) Plano *Nadir*

La cámara se sitúa justo debajo del sujeto u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo. Se puede emplear para dar interés visual a la escena o para crear dinamismo.

Imagen 48. Plano *Nadir*



*2001: A space odyssey* (2001: una odisea del espacio, 1968) dirigida por Stanley Kubrick

### l) Plano inclinado (*dutch shot / oblique shot*)

El **plano inclinado** (también denominado **plano holandés** o “plano aberrante”) se consigue cuando **se gira la cámara en torno a su eje óptico, a la derecha o a la izquierda**, de una manera notable. Es habitual estructurar este tipo de plano en el montaje combinando inclinaciones sucesivas opuestas, como por ejemplo: derecha - izquierda - derecha.

En el siguiente vídeo puedes ver un amplio número de ejemplos de planos holandeses, ordenados de menor a mayor grado de inclinación.

Imagen 49. *The dutch angle*



<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/34.mp4>

El plano inclinado u holandés fue empleado inicialmente por el cineasta ruso Dziga Vertov en torno a 1920. Posteriormente, durante esta década, películas del *Expresionismo alemán*, como *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau o *Das Kabinett des Dr. Caligari* (El gabinete del Dr. Caligari, 1920) de Robert Wiene, también usaron este tipo de plano.

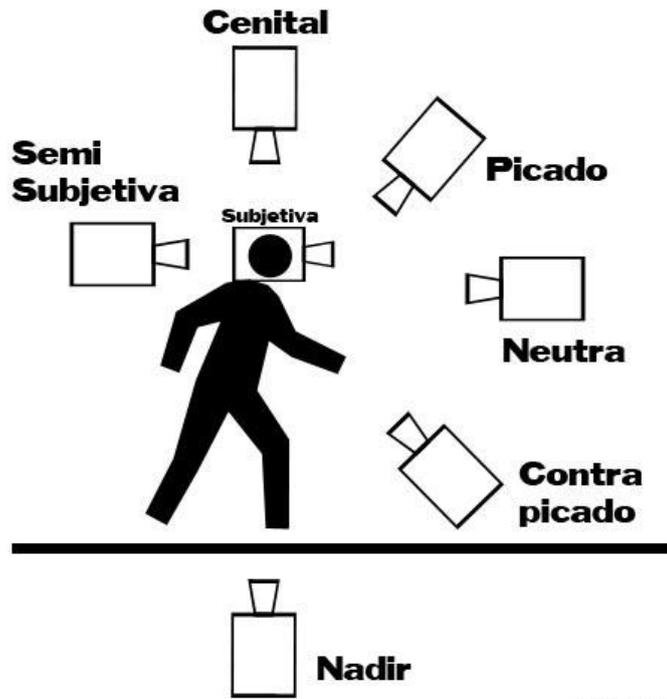
En la actualidad, los directores Terry Gilliam y Danny Boyle tienen predilección por el uso de los planos inclinados en sus films.

Imagen 50. *The Danny Dutch*



<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/35.mp4>

Imagen 51. Tipos de planos según la angulación



AulaFacil.com

**Ejercicio 3.** Observa la siguiente escena. En ella dos científicos están creando la novia de Frankenstein. Clasifica los 10 planos numerados en el vídeo Ejercicio3 según su angulación y el encuadre.



*The bride of Frankenstein* (La novia de Frankenstein, 1935) dirigida por James Whale

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/Ejercicio3.mp4>

## B.5) Funciones de los planos de angulación

Cuando no están justificadas directamente por una situación vinculada con la acción o a un punto de vista no habitual, las angulaciones excepcionales (picados, contrapicados, planos cenitales y *nadir*) pueden adquirir un **significado psicológico** peculiar.

Los planos picados tienden a empequeñecer al sujeto, haciendo que el personaje **parezca débil y vulnerable**, mientras que los planos contrapicados tienden a realzarlo y encumbrarlo, logrando que **parezca fuerte e imponente**.

Imagen 52. Contrapicado psicológico



Cape fear (El cabo del terror, 1962) dirigida por J. Lee Thompson

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/37b.mp4>

Los planos inclinados suelen emplearse también para transmitir **estados mentales subjetivos extremos**, como desorientación o confusión. También sirven para producir en el espectador una sensación de **desequilibrio, intranquilidad o agitación**. Estos pueden contribuir también a **expresar accidentes** (una persona o un vehículo que ha volcado), **violencia**, o **condiciones climatológicas extremas** (tormentas o huracanes).

### El punto de vista en los planos inclinados

Al igual que en los planos neutros, en los planos inclinados se puede distinguir entre un punto de vista **subjetivo** (el atribuido a un personaje de la acción) o un punto de vista **objetivo** (atribuido al espectador).

Los encuadres inclinados subjetivos normalmente se emplean para dar un punto de vista de un sujeto que **no se encuentra en su posición vertical**. En *Notorious* la heroína tendida en su cama observa como la imagen del policía se mueve en torno a su eje a medida que se aproxima a ella.

Imagen 53. Plano inclinado subjetivo



*Notorious* (Encadenados, 1946) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/38.mp4>

En *Shadow of a doubt*, en el momento en que el asesino decide matar a su sobrina, un encuadre inclinado objetivo en contrapicado expresa el desasosiego del asesino que tiene que cometer un nuevo crimen para eliminar al molesto testigo, que es su propia sobrina.

Imagen 54. Plano inclinado objetivo



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/39.mp4>

## C) Los movimientos de cámara

Cualquier movimiento de la cámara **produce cambios en la altura, distancia, ángulo, o nivel de la cámara dentro del plano**. Además, dado que el encuadre nos orienta con respecto a la imagen que vemos, a menudo nos vemos a nosotros mismos como si nos estuviésemos moviendo junto con el

encuadre. Con los movimientos de cámara podemos acercarnos al objeto o alejarnos de él, rodearlo o pasar por delante.

Podemos distinguir entre tres tipos esenciales de movimientos de cámara: la **panorámica**, el **travelling** y la **trayectoria**.

### C.1) La panorámica (horizontal) (*pan*)

La cámara **gira sobre o eje vertical**, moviendo su “cabeza” a la **derecha** (sentido de las agujas del reloj) o **bien a la izquierda** (sentido contrario de las agujas del reloj). La sensación del espectador al ver una panorámica es la de una imagen explorando el espacio horizontalmente, del mismo modo que si una persona inmóvil girara su cabeza para mirar a la derecha o a la izquierda.

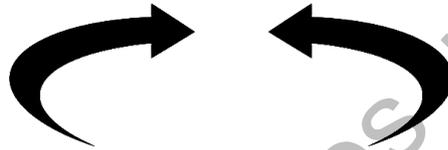


fig. a

En el siguiente fragmento la cámara “panoramiza” las figuras a la derecha para mantenerlas dentro del encuadre mientras cruzan la habitación.

Imagen 55. Panorámica horizontal



*Ordet* (La palabra, 1955) dirigida por C. T. Dreyer

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/40.mp4>

## C.2) La panorámica circular

Es aquel tipo de **panorámica horizontal** en la que la cámara gira completamente sobre el eje vertical hasta formar **360 grados**, en el sentido de las agujas del reloj, o contrario a el.



fig b.

Si la cámara gira alrededor del eje vertical pero no describe un círculo completo, podemos hablar de **panorámica circular incompleta**.

En la siguiente película de terror el director Sam Raimi hace una lenta panorámica formando un círculo completo en el sentido de las agujas del reloj.

Imagen 56. Panorámica circular



*The evil dead* (Posesión infernal, 1981) dirigida por Sam Raimi

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/41.mp4>

## C.3) La panorámica vertical (*tilt*)

La cámara gira sobre un eje horizontal, **moviendo su “cabeza” hacia arriba y hacia abajo**. La impresión que crea en el espectador este movimiento es de un espacio se desarrolla de arriba a abajo, o viceversa.



fig. c

La siguiente película comienza con una secuencia de movimiento en contrapicado de una iglesia.

Imagen 57. Panorámica vertical



*La mariée était en noir* (La novia vestía de negro, 1967) dirigida por Françoise Truffaut

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/42.mp4>

#### C.4) La panorámica de inclinación

Se consigue cuando se gira la cámara alrededor de su eje óptico, en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario. Con este movimiento la cámara “dibuja” un círculo o parte de el, inclinando la imagen de manera progresiva .



fig. d

Imagen 58. Panorámica de inclinación



*Notorious* (Encadenados, 1946) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/43.mp4>

Tanto en la panorámica horizontal como en la vertical la cámara **no cambia de posición**, solamente se produce un movimiento de angulación.

Imagen 59. Anuncio publicidad de Ecoembes



*Gira* (2021) & Rosàs para Ecoembes

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/43b.mp4>

## C.5) Funciones de las panorámicas

Según su función podemos distinguir tres tipos de panorámicas:

### a) Panorámicas descriptivas

Tienen por objeto **explorar un espacio**, muchas veces a modo de introducción o conclusión. Una panorámica a la derecha del barrio de Stalingrado en la ciudad de París abre y cierra la película del siguiente ejemplo.

Imagen 60. Panorámicas descriptivas



*Les portes de la nuit* (Las puertas de la noche, 1946) dirigida por Marcel Carné

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/44.mp4>

También evocan la **exploración con la mirada de un personaje** que echa un vistazo, normalmente comenzando o terminando el plano o escena con el rostro del observador. En el siguiente fragmento una maestra mira las ruinas de una ciudad.

Imagen 61. Panorámica descriptiva objetiva y subjetiva



*Gembaku no ko* (Los niños de Hiroshima, 1952) dirigida por Kaneto Shindô

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/45.mp4>

### b) Panorámicas expresivas

Se hace un uso no realista da cámara, para **sugerir una sensación o idea**. En *Der Letzte Mann*, a cámara materializa la trayectoria de las palabras de un ama de casa que le cuenta chismes a una vecina.

Imagen 62. Panorámica expresiva



*Der Letzte Mann* (El último, 1924) dirigida por F. W. Murnau

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/46.mp4>

### c) Panorámicas dramáticas

Desempeñan un papel directo en el relato, teniendo por objeto **establecer relaciones espaciales entre varios individuos o entre individuos y objetos**. En el siguiente fragmento, la cámara deja a dos policías que vuelven frustrados, para encuadrar al hombre que buscan y que los observa después de escapar de ellos.

Imagen 63. Panorámica dramática



*Shadow of a Doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

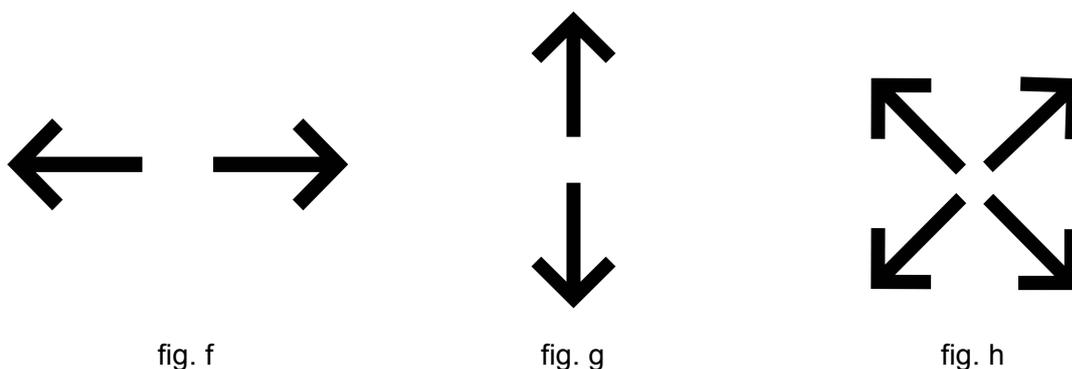
<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/47.mp4>

### C.6) El travelling

Consiste en el **desplazamiento de toda la cámara** durante el cual permanece constante el eje óptico. La cámara se puede mover hacia delante o atrás (travelling **de avance o retroceso**), hacia la derecha o izquierda (travelling **horizontal**), hacia arriba o abajo (travelling **vertical**), o bien podría existir también un travelling **diagonal**.



fig. e



Un buen ejemplo de *travelling* horizontal (fig. b) lo encontramos en la película *The Draughtman's Contract*.

Imagen 64. *Travelling* horizontal

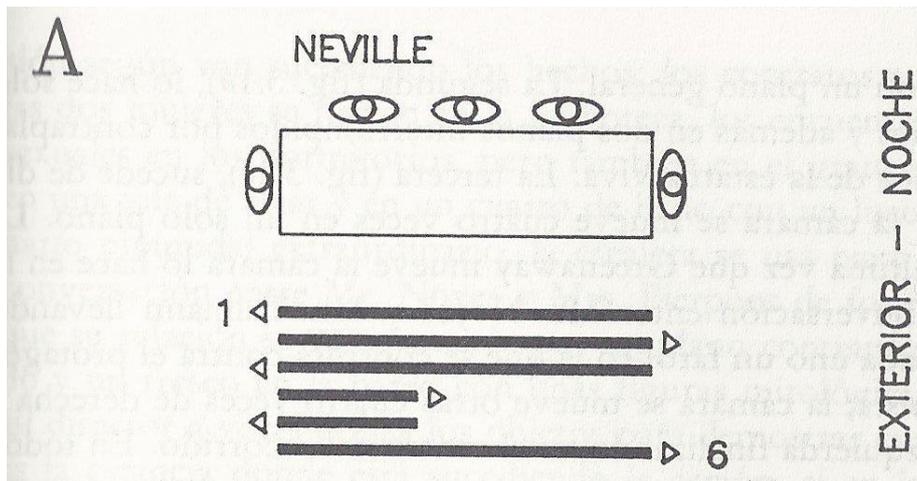


*The Draughtman's Contract* (El contrato del dibujante, 1982) dirigida por Peter Greenaway

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/48.mp4>

En la primera cena con cinco personajes, la cámara se mueve lateralmente recorriendo la mesa 6 veces. El recorrido de la cámara está ilustrado en el siguiente esquema:

Imagen 65. Esquema de *travellings* horizontales



Al igual que los planos de angulación, los *travellings* también pueden filmarse desde puntos de vista **objetivos** y **subjetivos**. En el siguiente fragmento del film *Lola Montès*, el *travelling* vertical expresa el punto de vista subjetivo de un trapezista durante un salto mortal.

Imagen 66. *Travelling* subjetivo



*Lola Montès* (1955) dirigida por Max Ophüls

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/50.mp4>

Un ejemplo particular de *travelling* es aquel en el que la cámara rodea al/los personaje/s formando un círculo o parte de él, de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda. Es lo que se conoce como **travelling circular**. Si recorre todo el círculo le llamaremos **completo** (fig. i) y si hace sólo una parte, **incompleto** (fig. j).



fig. i

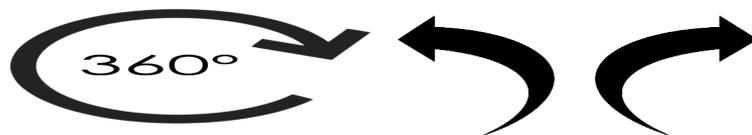


fig. j

Imagen 67. *Travelling* circular

*Ordet* (La palabra, 1955) dirigida por C. T. Dreyer  
<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/51.mp4>

Otro caso especial de movimiento de cámara es el **travelling de grúa**, en el cual la cámara se mueve por encima del nivel de tierra, gracias a un brazo mecánico que la levanta o la baja, o también hacia delante y atrás o de un lado a otro. Variaciones del plano de grúa son los planos de helicóptero o de avión.

Imagen 68. *Travelling* de grúa

*Bronenosets Potyomkin* (El acorazado Potemkin, 1925) dirigida por S. M. Eisenstein  
<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/52.mp4>

Algunos movimientos de cámara **se pueden confundir entre sí**. La panorámica se parece a un *travelling* horizontal, y la panorámica vertical se parece a un plano de grúa vertical. Con un poco de práctica como espectadores, podemos percibir mejor las diferencias entre ellos. Tanto en la panorámica horizontal como en la vertical, el cuerpo de la cámara permanece inmóvil; simplemente

gira a la izquierda o derecha, arriba o abajo. Por el contrario, en los *travellings* horizontales y planos de grúa vertical, a cámara se mueve horizontal o verticalmente, como si nos deslizásemos junto al personaje o un paisaje.

## C.7) Las funciones del *travelling*

En este apartado vamos a enumerar las funciones típicas que tienen cada uno de los movimientos de cámara específicos: los *travellings* de acercamiento o alejamiento, vertical y horizontal.

### 1) Funciones del *travelling* de acercamiento

El *travelling* de avance hacia delante puede tener los siguientes sentidos:

#### a) Introducción

El movimiento de avance nos inserta en el mundo donde se desarrollará la acción. Un largo *travelling* de acercamiento sobre la carretera a la orilla de Po da comienzo al siguiente film durante la ficha técnica.

Imagen 69. *Travelling* de introducción



*Osessione* (Obsesión, 1943) dirigida por Luchino Visconti

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/53.mp4>

#### b) Descripción de un espacio material

Cuatro largos *travellings* subjetivos representan el avance del coronel Dax por la trinchera llena de soldados a la espera de la señal de ataque.

Imagen 69. *Travelling* descriptivo



*Paths of Glory* (Senderos de gloria, 1957) dirigida por Stanley Kubrick

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/54.mp4>

### c) Relieve de un elemento dramático importante

En el film *Kapò* dirigido por Gillo Pontecorvo, un *travelling* reencuadra al cadáver de la mujer deportada que acaba de abalanzarse a la alambrada de púas electrificadas.

Imagen 70. *Travelling* de *Kapò*



*Kapò* (1961) dirigida por Gillo Pontecorvo

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/55.mp4>

El director francés Jacques Rivette publicó en *Cahiers du cinéma*<sup>5</sup> un artículo llamado "De la abyección". En él critica duramente el *travelling* realizado por Pontecorvo:

*Observen, en Kapò, el plano en que Riva se suicida arrojándose sobre los alambres de púa electrificados: el hombre que en ese momento decide hacer un travelling hacia delante para encuadrar el cadáver en contrapicado, teniendo el cuidado de inscribir exactamente la mano levantada en un ángulo del encuadre final, ese hombre merece el más profundo desprecio.*

<sup>5</sup> Prestigiosa revista de crítica cinematográfica.

#### d) Incursión a la interioridad

Este tipo de travelling puede simbolizar la **representación objetiva de un sueño o bien de un recuerdo**.

Un travelling de acercamiento señala el recuerdo del escritor Don Birnam que, justo después de decidir dejar la bebida, vuelve a ilusionarse con la idea de escribir una novela autobiográfica basada en su experiencia con la bebida.

Imagen 71. *Travelling* con función de recuerdo



*The lost weekend* (Días sin huella, 1945) dirigida por Billy Wilder

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/56.mp4>

#### e) Expresión y materialización de la tensión mental de un personaje.

El movimiento de travelling hacia delante expresa una **sensación, sentimiento o deseo de un personaje**. Podemos distinguir dos usos de este movimiento, el **objetivo** y el **subjetivo**. En el primero la cámara adopta el punto de vista del espectador, y, en el segundo, el del personaje. En la *escena del vaso de leche*, Lina desconfía de poder ser envenenada por su marido, que le trae un vaso de leche. El *travelling* de avance hacia o su rostro enfatiza la expresión de temor por su vida.

Imagen 73. *Travelling* con función de tensión mental



*Suspicion* (Sospecha, 1941) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/57.mp4>

## 2) Funciones del travelling de alejamiento

El travelling de movimiento hacia atrás puede tener varios sentidos:

### a) Conclusión

En el final de la siguiente película, la cámara se aleja de los personajes y se cierra el telón. El movimiento de la cámara nos desvela que se estaba representando una obra teatral.

Imagen 74. *Travelling* conclusivo



*Le dernier metro* (El último metro, 1980) dirigida por François Truffaut

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/58.mp4>

### b) Descripción de un espacio material

El *travelling* de retroceso puede ser empleado para **mostrar un espacio en el que aparecen nuevos objetos** que no eran visibles antes del inicio del travelling. En *Citizen Kane*, Orson Welles emplea un larguísimo y lento *travelling* en picado que muestra la vastísima colección de obras de arte y objetos del magnate Kane.

Imagen 75. *Travelling* descriptivo



*Citizen Kane* (Ciudadano Kane, 1941) dirigida por Orson Welles

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/59.mp4>

### c) Acompañamiento

El *travelling* hacia atrás a veces sirve para **acompañar a un personaje que avanza** y cuya cara resulta dramáticamente importante que se mantenga visible. En el siguiente vídeo, cuatro *travellings* hacia atrás muestran la determinación en el rostro del coronel Dax, en el momento anterior de dar la señal de ataque.

Imagen 76. *Travelling* de acompañamiento



*Paths of Glory* (Senderos de gloria, 1957) dirigida por Stanley Kubrick

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/60.mp4>

### d) Impresión de soledad, de abatimiento, de separación, de impotencia y de muerte

La siguiente película concluye con un larguísimo *travelling* (56 segundos) de alejamiento sobre el muchacho desesperado por la muerte de su amada.

Imagen 77. *Travelling* con función de abatimiento



*Hon dansade en sommar* (Un sólo verano de felicidad, 1951) dirigida por Arne Mattsson

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/61.mp4>

### 3) Funciones del *travelling* horizontal

El *travelling* horizontal puede servir para **acompañar a un personaje en movimiento**, o tener una **función descriptiva**. En el siguiente fragmento, un mismo *travelling* a la derecha, primero acompaña a la carrera de la mujer de Jack Torrance y su hijo para terminar mostrándonos el plano del complejo laberinto en el que se van a meter.

Imagen 78. Ejemplo de *travelling* horizontal



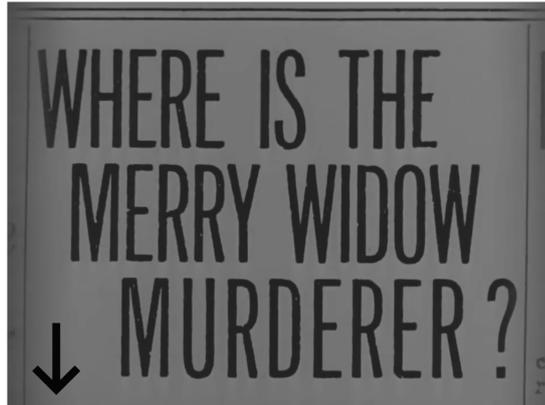
*The shining* (El resplandor, 1980) dirigida por Stanley Kubrick

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/62.mp4>

### 4) Funciones del *travelling* vertical

El *travelling* vertical es bastante escaso. Al igual que el *travelling* horizontal puede servir para **acompañar a un personaje en movimiento**, o tener una **función descriptiva**. También puede representar la **visión subjetiva de un personaje que lee un texto**, normalmente en sentido descendente.

Imagen 79. *Travelling* vertical



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/63.mp4>

## 5) Función estructural del travelling

Los dos primeros y únicos planos en movimiento en *Cuentos de Tokio* son dos planos de travelling que se producen en un momento clave de la película. Un par de ancianos son despreciados por sus propios hijos ya que los consideran un estorbo. El segundo de los *travellings* acompaña a los ancianos, que deambulan buscando un techo donde cobijarse. La ubicación privilegiada de este travelling en la narración del film imprime un valor estructural a este movimiento.

Imagen 80. *Travelling* estructural



*Tokyo monogatari* (Cuentos de Tokio, 1953) dirigida por Yasujiro Ozu

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/63b.mp4>

## C.7) Travelling subjetivo realista o no realista

En los *travellings* subjetivos, la cámara reemplaza la mirada del personaje. Este travelling puede ser **realista** si el personaje avanza y **no realista** si el personaje permanece inmóvil. En este último, el

movimiento hacia delante de la cámara expresará la proyección de su mirada y de su tensión mental hacia un objeto o personaje que tenga una importancia dramática considerable para él.

En el siguiente fragmento se emplean los dos tipos. Primero, un travelling hacia delante muestra el punto de vista de la mujer que, al verse en peligro, escudriña el rostro hostil de su tío avanzando hacia él. La sensación de angustia se refuerza todavía más con el efecto del contrapicado, ya que el tío se encuentra en lo alto de una escalinata. Este travelling es realista, ya que el movimiento de la cámara refleja con veracidad el movimiento de la chica. Después de una fría despedida, el tío entra en la casa y sube las escaleras. Un segundo travelling no realista sigue de cerca su ascenso mientras la sobrina permanece inmóvil en la entrada de casa.

Imagen 81. Travelling subjetivo realista y no realista



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/>

**Ejercicio 4.** Localiza en los siguientes fragmentos de films el tipo de travelling (o panorámica) empleado, su encuadre y explica brevemente su función. ¿Es subjetivo u objetivo? En el caso de ser subjetivo, es realista o no realista?

4.1. *The crowd* (La multitud, 1928) dirigida por King Vidor.



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/65.mp4>

4.2. *I Vitelloni* (Los inútiles, 1953) dirigida por Federico Fellini.



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/66.mp4>

4.3. *Citizen Kane* (Ciudadano Kane, 1941) dirigida por Orson Welles.



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/67.mp4>

4.4. *M* (M, el vampiro de Düsseldorf, 1931) dirigida por Fritz Lang

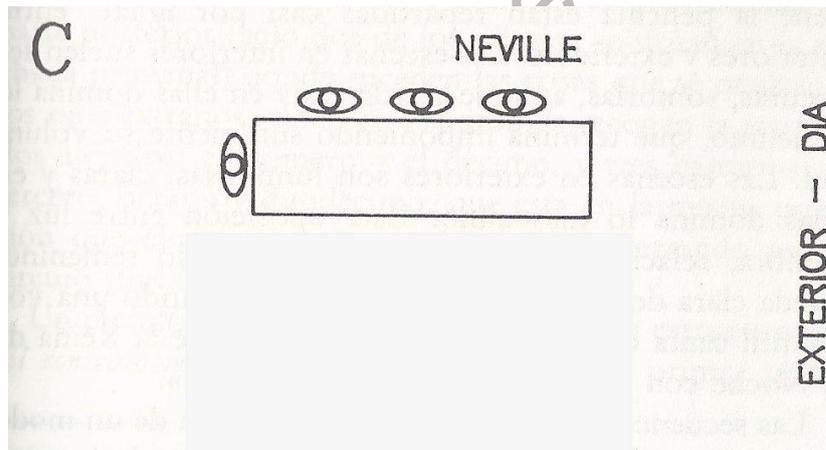


<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/68.mp4>

**Ejercicio 5.** Haz un esquema similar al de la imagen 65, donde se resuman los distintos travellings del fragmento del vídeo Ejercicio5.

*The Draughtman's Contract* (El contrato del dibujante, 1982) dirigida por Peter Greenaway

Imagen 82



<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/Ejercicio5.mp4>

### C.8) Panorámica de barrido (*zip pan*)

El barrido es una panorámica realizada a una velocidad tan elevada que dificulta la percepción clara de los elementos encuadrados, produciendo la sensación de líneas horizontales borrosas.

Puede dirigirse a la derecha o bien a la izquierda.

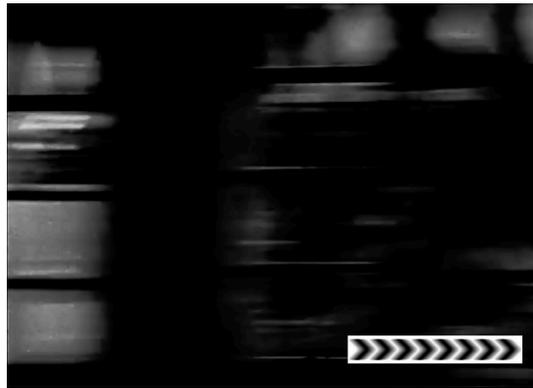


fig. k

**Dentro de la misma escena, los barridos se emplean para crear un contraste visual, o cuando se quiere relacionar dos sujetos u objetos aislados.** A veces, se emplea como una **cortinilla fugaz entre dos escenas**, generando la sensación de inmediatez.

En la famosa escena de los desayunos de *Citizen Kane*, seis barridos hacia la derecha se usan como transiciones rápidas, que a través de fundidos encadenados conectan con los episodios breves en los que Kane y su primera mujer desayunan. En cada episodio, Kane y Emily demuestran una mayor hostilidad mutua, mostrando al espectador el declive gradual de su matrimonio a lo largo de 9 años. Los barridos representan en esta escena un salto vertiginoso de tiempo.

Imagen 83. Barrido



*Citizen Kane* (Ciudadano Kane, 1941) dirigida por Orson Welles

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/69b.mp4>

## C.9) Movimientos de combinación

### C.9.1) La trayectoria

Es la **combinación indeterminada entre *travelling* y panorámica**, efectuada normalmente con la ayuda de una grúa. En el siguiente vídeo, la cámara parte de un plano general en picado hasta llegar a la mano de la heroína, que porta una pequeña llave, objeto de vital importancia en el argumento del film.

Imagen 84. Ejemplo de trayectoria



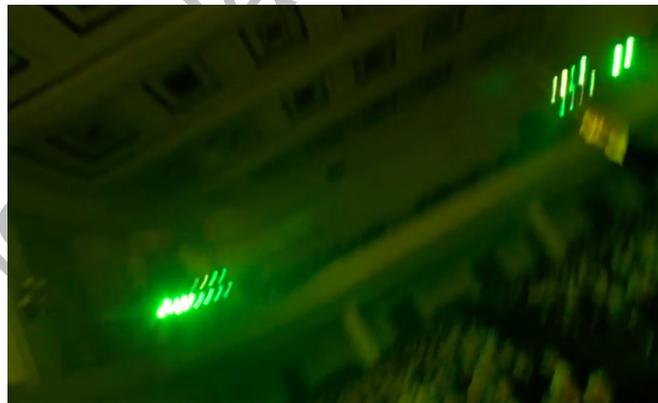
*Notorious* (Encadenados, 1946) dirigida por Alfred Hitchcock

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/72.mp4>

### C.9.2) Movimientos desordenados

Son aquellos **movimientos indeterminados de agitación de cámara de difícil catalogación**. Es habitual emplear movimientos desordenados para producir la **visión subjetiva de un personaje que cae al suelo**. En el siguiente fragmento, un movimiento nervioso de la cámara representa el momento en el que una cantante solista se desmaya en el medio de un concierto.

Imagen 85. Agitación subjetiva de la cámara



*La Double Vie de Véronique* (La doble vida de Verónica, 1991) dirigida por Krzysztof Kieslowski

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/70.mp4>

La misma técnica puede ser empleada para producir la **sensación de movimiento en el espectador (objetiva)**. El director Abel Gance, para mostrar las pasiones políticas desatadas durante una Convención, empleó el movimiento de cámara de forma metafórica en su film *Napoleon* en 1927. Para eso, puso la cámara en un péndulo, y con su balanceo quiso que el espectador experimentase el movimiento que hacen las olas del mar en el transcurso de una tormenta. En la misma película, el

director colocó la cámara encima de un caballo para registrar la visión subjetiva de Napoleón cabalgando. Y en otra escena, insertó la cámara dentro de una pelota de fútbol, para expresar el efecto subjetivo de una bola de nieve (¡!) avanzando hacia la cara de un niño.

Imagen 86. Agitación objetiva y subjetiva



*Napoleón* (1927) dirigida por Abel Gance

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/70b.mp4>

En el cine más actual es habitual que los movimientos desordenados se produzcan por el movimiento rápido de la **cámara en mano**, con la finalidad de transmitir agitación en las escenas de acción.

### C.10) El zoom

El *zoom* es un **movimiento aparente de acercamiento o alejamiento a un objeto o personaje**, conseguido por medio de una lente que permite modificar las relaciones de perspectiva a lo largo de un mismo plano. El efecto que produce el zoom de acercamiento (**zoom in**) es el de agrandar os objetos filmados, y el de alejamiento (**zoom out**) es el de encogerlos. En ambos casos, se puede excluir o incluir e espacio circundante. A pesar de que los planos de zoom tienen un encuadre móvil, la **cámara no se mueve** como ocurre en los *travellings*.

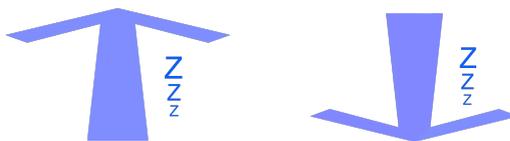


fig. I

¿Como podemos distinguir como espectadores entre un *zoom in* y un *travelling* de acercamiento o entre un *zoom out* y un *travelling* de alejamiento?

En los movimientos de *travelling*, además de ampliar o reducir las proporciones de la imagen, la posición relativa de todos los objetos o personajes cambia constantemente y también cambia la profundidad de los fondos. De esta manera, **percibimos nuestro propio movimiento por el espacio**. Sin embargo, cuando se produce el *zoom*, simplemente un fragmento del espacio parece agrandado o

reducido, sin producir cambios de perspectiva o de profundidad en los fondos. El espectador **no percibe un efecto real de movimiento en el espacio.**

En el siguiente ejemplo de Buñuel, podemos visualizar un *zoom* de acercamiento seguido de un *zoom* de alejamiento, en el momento en que los burgueses invitan a una copa de champán a su chófer, con el propósito de analizar su manera de beber.

Imagen 87. Ejemplo de *zoom* de acercamiento y de alejamiento



*El discreto encanto de la burguesía* (1972) dirigida por Luis Buñuel.

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71.mp4>

Aquí tienes una recopilación de *zooms in* y *zooms out* del director inglés Stanley Kubrick.

Imagen 88. The Kubrick zoom



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71b.mp4>

El equivalente de la panorámica de barrido en el zoom se conoce como **Crash zoom**. Este efecto fue ampliamente empleado en las comedias de la década de 1980, y en la actualidad este zoom vertiginoso fue popularizado por el director Quentin Tarantino.

Imagen 89. Tarantino y el efecto *Crash zoom*



<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71c.mp4>

### C.11) *Vertigo shot* (*Dolly zoom*)

Es una combinación de travelling de acercamiento y zoom out o bien de travelling de alejamiento y zoom in, que distorsiona plásticamente la perspectiva del plano. El sujeto u objeto enfocado permanece estático en el plano, mientras se produce un cambio aparente entre la distancia que hay entre el sujeto y el fondo.

En el travelling de acercamiento + zoom out, **el fondo se expande**, dando la sensación de mayor profundidad.

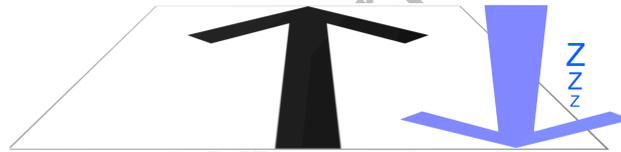


fig. m

Por el contrario, en el travelling de alejamiento + zoom in, **el fondo se comprime** produciendo la sensación de que se abalanza sobre el sujeto.



fig. n

Imagen 90. *The Dolly zoom*



<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71d.mp4>

A pesar de popularizarse como el plano de *Vertigo*, ya que Hitchcock empleó este movimiento 5 veces en la película homónima (*Vertigo*, 1958), el director japonés Akira Kurosawa lo usó una década antes. Dos *dolly zooms* consecutivos subrayan el momento en el que un detective se encuentra cara a cara con el asesino en una estación de tren (*El perro rabioso*, 1949).

Imagen 91. La primera *dolly zoom*



*Nora inu* (*El perro rabioso*, 1949) dirigida por Akira Kurosawa.

<file:///localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71e.mp4>

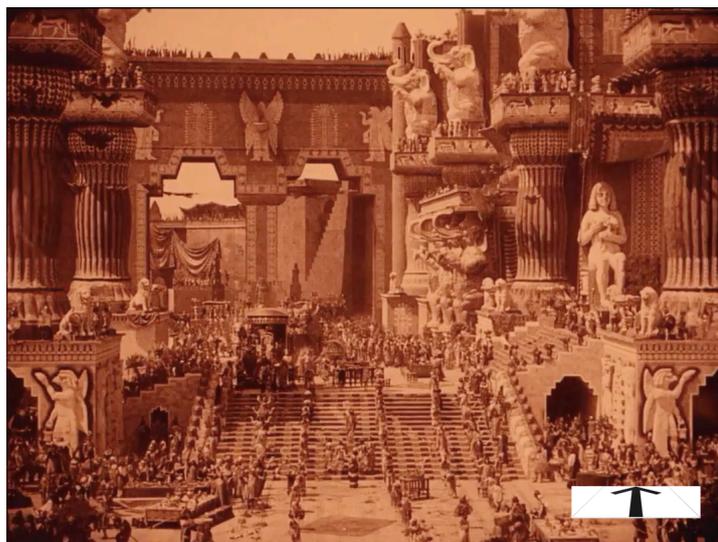
El *dolly zoom* puede expresar el **malestar o el mareo de un sujeto**, o bien **resaltar el movimiento de aproximación o alejamiento del fondo en relación a un sujeto**.

**Ejercicio 6.** Observa de nuevo a escena de la creación de la novia en *The bride of Frankenstein*, (1935). Esta vez clasifica los 6 movimientos de cámara numerados en el vídeo Ejercicio3 .

## C.12) Otros aspectos de los movimientos de cámara

La velocidad con la que se mueve un *travelling*, panorámica o *zoom*, y su tiempo de duración son aspectos que definen el estilo de cada director de cine. Como ya vimos en el vídeo *The Kubrick zoom*, este director suele emplear *zooms in* y *out* bastante lentos, al contrario que los vertiginosos *Crash zooms* de Quentin Tarantino, que imita la moda de los años 60 de usar *zooms* muy rápidos. En comparación, uno de los movimientos más tempranos, el monumental *travelling* de grúa de la película *Intolerancia* de D. W. Griffith (1916), gana majestuosidad y suspense por el lento descenso hacia el decorado.

Imagen 92. Travelling lento de grúa



*Intolerance* (Intolerancia, 1916) dirigida por D. W. Griffith.

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71f.mp4>

Al igual que los motivos melódico-rítmicos en una pieza musical, **los movimientos de cámara pueden ser empleados como motivos** dentro de la estructura de una película. Esto sucede **cuando se repiten varias veces a lo largo del film de manera idéntica o con variaciones**. En *La sombra de una duda* de Alfred Hitchcock, dos *travellings* de acercamiento en fundido con un plano de una ventana, presentan al tío y a su sobrina del mismo nombre. La escena de presentación de ambos personajes guarda paralelismo en la estructura de planos en *zoom in*, desde el plano general hasta el plano que encuadra a los dos personajes tumbados en una cama. Al repetirse dicha estructura y el *travelling* de acercamiento, ambos recursos se convierten en motivos.

Imagen 93. *Travellings* como motivos



*Shadow of a doubt* (La sombra de una duda, 1943) dirigida por Alfred Hitchcock

<file://localhost/users/ramon/desktop/cine/videos/71g.mp4>

Cine y música: relaciones interlingüísticas