

# ESTUDIO DE LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO

Esquema de la unidad:

- Simplicidad y complejidad en la imagen
- El encuadre: tipos de plano
- El espacio y el tiempo de la imagen en movimiento
- Los signos básicos de la imagen en movimiento
- Movimiento de cámara
- El sonido
- El montaje

**SIMPLICIDAD Y  
COMPLEJIDAD DE LA  
IMAGEN**

Una imagen es simple  
cuando es fácil de  
interpretar

Nada tiene que ver con la cantidad de elementos que la componen, sino con la facilidad de interpretación.

Las imágenes simples son monosémicas, es decir, que tienen un solo significado.

La complejidad de una imagen viene determinada por:

- El grado de iconicidad
- El valor referencial de la imagen (social, político, artístico, cultural, etc)
- Las relaciones de los elementos entre si
- Las posibilidades de interpretación

La imagen compleja es polisémica, es decir, contempla diferentes interpretaciones, diferentes niveles de lectura



Imagen simple

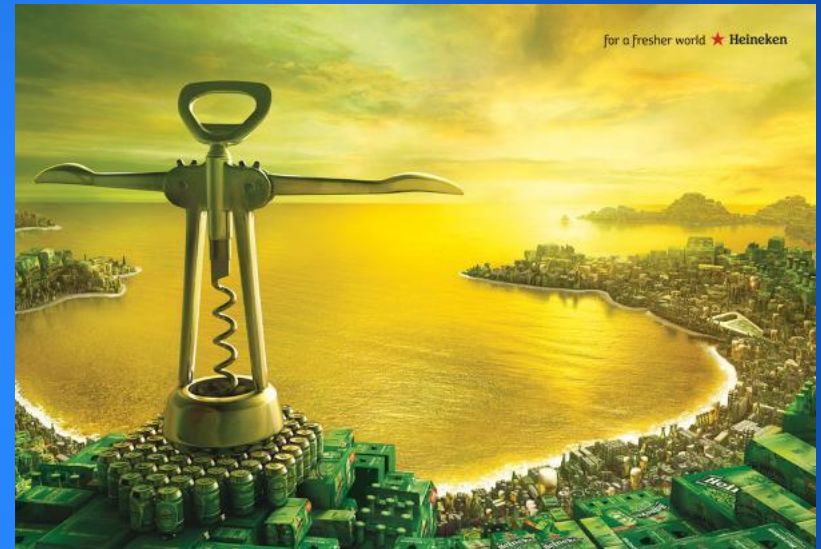


Imagen compleja





Imagen compleja con pocos  
elementos



Imagen simple con muchos elementos



# EL ENCUADRE

El encuadre es la porción del espacio real recogida en una imagen.

Es un elemento esencial porque del encuadre depende en gran medida la composición.

Depende del tamaño y el formato, tanto como de la escala, angulación y óptica.

## ESCALA:

Es la relación entre la superficie que ocupa un objeto en la imagen y la superficie total del encuadre.

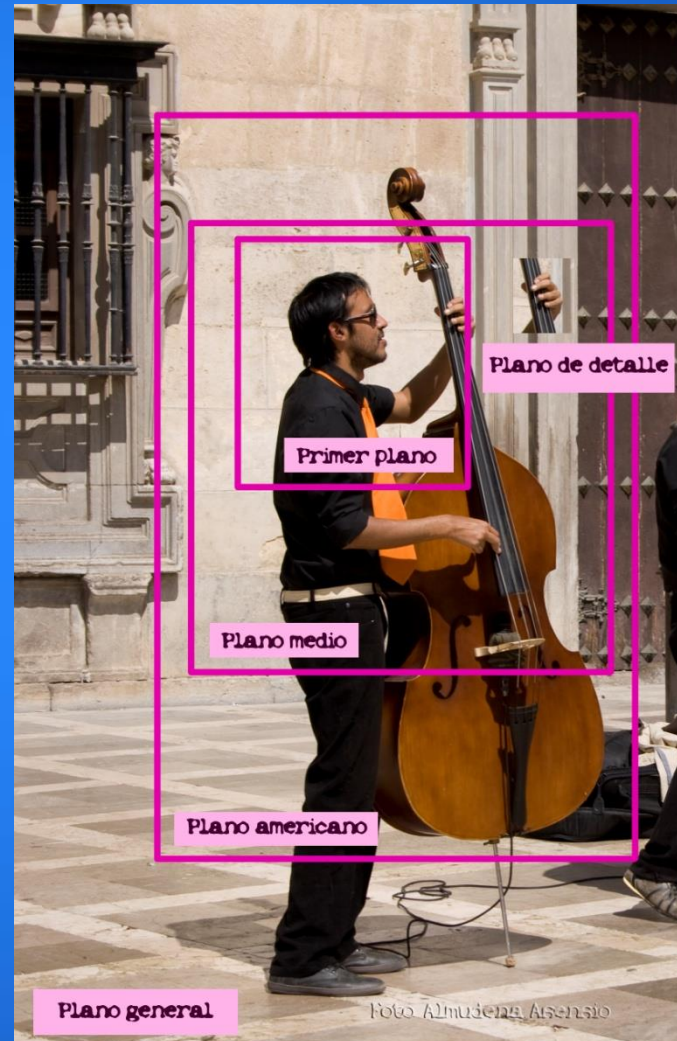
Depende del tamaño del objeto, de la distancia entre el objeto y la cámara y de la óptica empleada.



Las posibilidades de plasmar una escala en el encuadre son los planos.

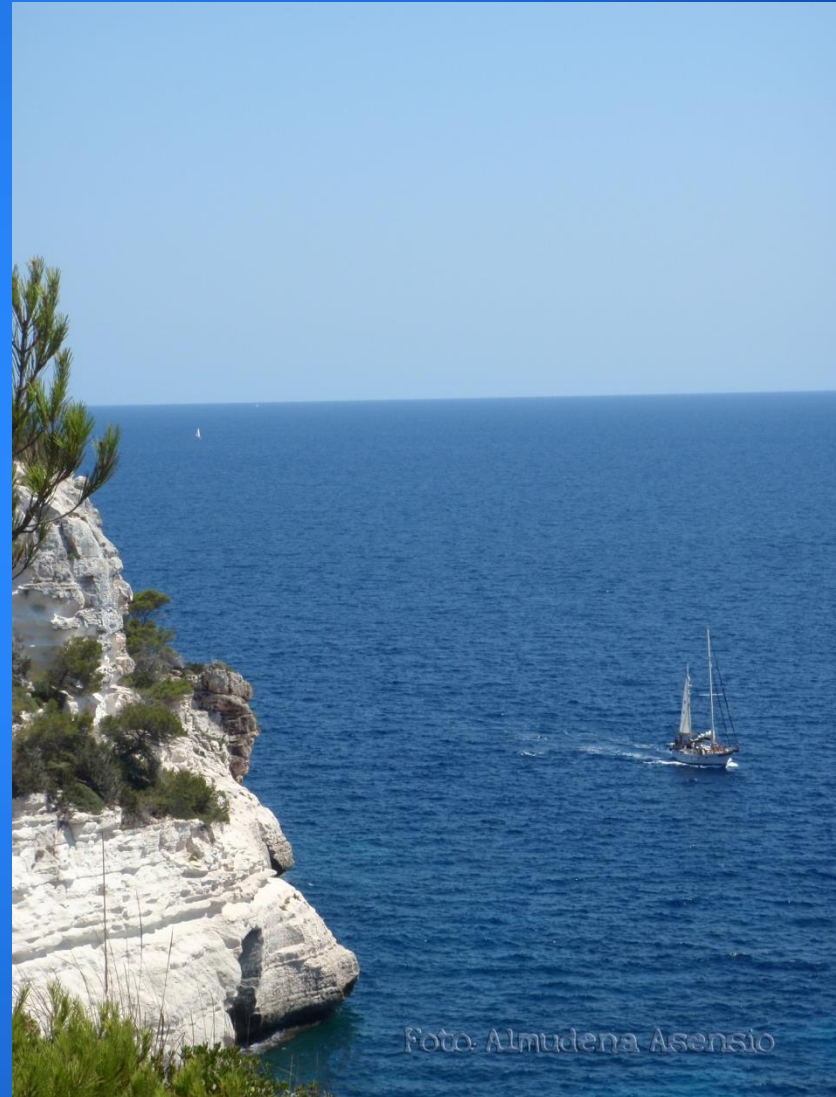
## TIPOS DE PLANO:

- Gran plano general
- Plano general
- Plano de conjunto
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de detalle



## GRAN PLANO GENERAL:

La escala de la figura humana dentro del gran plano general, es muy pequeña, casi simbólica. Es un plano descriptivo del escenario. Se da así más relevancia al contexto que a las figuras.





## PLANO GENERAL:

El sujeto ocupa aproximadamente una cuarta parte de la altura del cuadro. Se reconoce al sujeto, que no es absorbido por el escenario sino que forma parte de él. Se utiliza para describir a las personas en el entorno que les rodea.



## PLANO DE CONJUNTO:

Caben varios personajes, entre los que se pueden distinguir algunos rasgos y expresiones.



Foto: Almudena Asensio



## PLANO ENTERO:

Es aquel en el que la figura humana encaja en el encuadre, también llamado “plano figura”.





## PLANO AMERICANO:

Corta la figura humana por la rodilla. Es de los más utilizados porque equilibra la gesticulación y el movimiento de la figura. Se le llama americano porque era utilizado en las películas de vaqueros para mostrar al sujeto con sus armas.



## PLANO MEDIO:

Corta al sujeto por la cintura, así se aprecian con más detalle las expresiones de la cara, sin perder la postura del cuerpo. Mantiene cierta distancia con el sujeto.



Foto: Almudena Asensio

## PRIMER PLANO:

El sujeto se corta a la altura de las clavículas. Desliga el cuerpo del escenario, para centrarse en la expresividad del rostro. Toma protagonismo la reacción psicológica del personaje.



## GRAN PRIMER PLANO:

La cabeza aparece cortada por la frente y la barbilla.  
Acentúa psicológicamente los valores del primer plano.





## PLANO DE DETALLE:

Solo se ve una parte del cuerpo, con un efecto de gran impacto.



Foto: Almudena Asensio

# EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

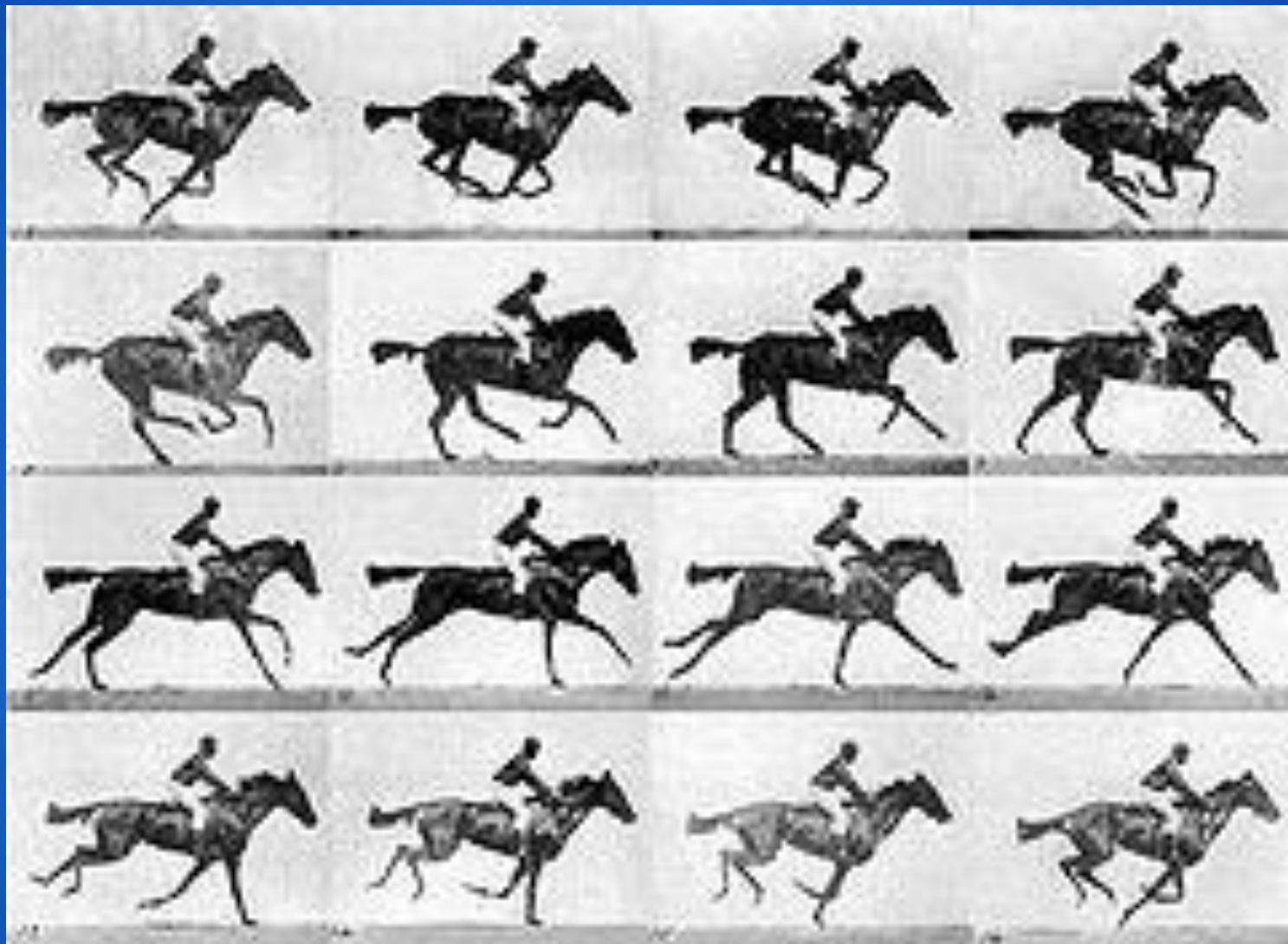
## EL ESPACIO Y EL TIEMPO COMO ELEMENTOS DIFERENCIADORES DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO

La invención del cine culminó una antigua aspiración: representar y conservar el movimiento de la realidad.

Diferenciamos entre el lenguaje técnico del cine (ilusión óptica) y la televisión o el vídeo (imagen real). La imagen cinematográfica es una ilusión óptica que se crea a partir de un doble movimiento:

- El movimiento de grabación: la cámara capta la realidad y la descompone en una serie de imágenes estáticas (fotogramas)
- El movimiento del proyector: proyecta a gran velocidad lo que permite la recomposición del movimiento de la realidad (basado en la persistencia retiniana).





Fotogramas; Fuente: [Wikipedia.org El caballo en movimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/El_caballo_en_movimiento) (1878) de [Eadweard Muybridge](https://es.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge). Ver recurso “caballo en movimiento”.

La fotografía trabaja con las dimensiones del espacio, reduciéndolas a dos mediante la perspectiva.

La imagen en movimiento añade el tiempo. Por ello, su nivel de iconicidad es mucho más alto que la mejor de las fotografías, y lo mismo ocurre con el nivel de impacto visual y de persuasión.

Los dos elementos con los que trabaja la imagen en movimiento para representar la realidad, creando otra diferente son: **El espacio y el tiempo.**

# EL ESPACIO DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO:

## Creando espacios nuevos

En 1920 L. W. Kuleschov realizó varios experimentos sobre el espacio creado por el cine.

En ellos realizaba tomas de diferentes lugares, o de diferentes partes de diferentes personas, y los ensamblaba, para formar una realidad distinta.

La capacidad que teníamos con la fotografía de recrear una porción de la realidad mediante el encuadre, se multiplica con la imagen en movimiento gracias a que permite ensamblar para crear una realidad nueva. Esto se ve acrecentado con otros recursos como: maquetas, decorados, trucos electrónicos.....

Ver el efecto Kulechov en el apartado recursos.

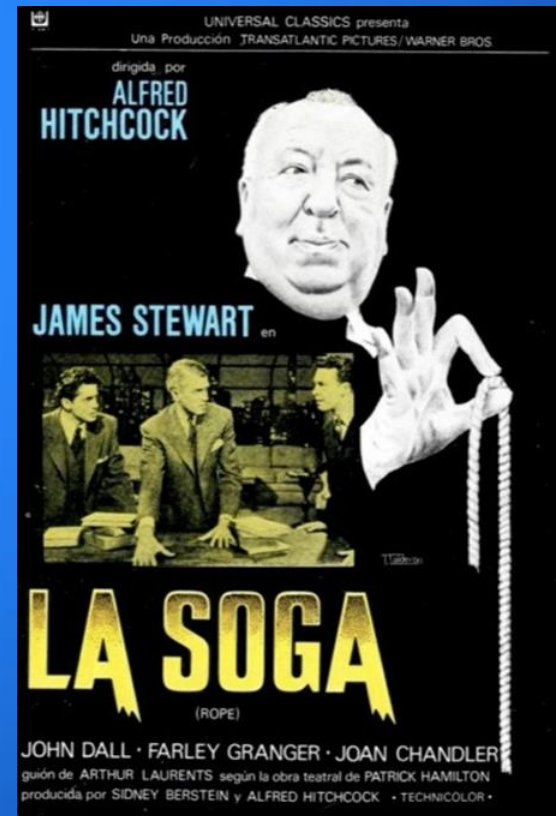
## EL TIEMPO EN LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO:

El tiempo físico, el real, tiene una sola dirección y un mismo ritmo. El tiempo de las imágenes en movimiento puede modificarse creativamente de múltiples formas, tanto en el ritmo como en la dirección.

¿Cómo?

### ADECUACIÓN:

Las imágenes en movimiento reproducen el tiempo real. Es el tiempo de un plano o toma, grabado y reproducido a la misma velocidad. Ver fragmento de “ La sogá “ de A. Hitchcock en el apartado recursos.



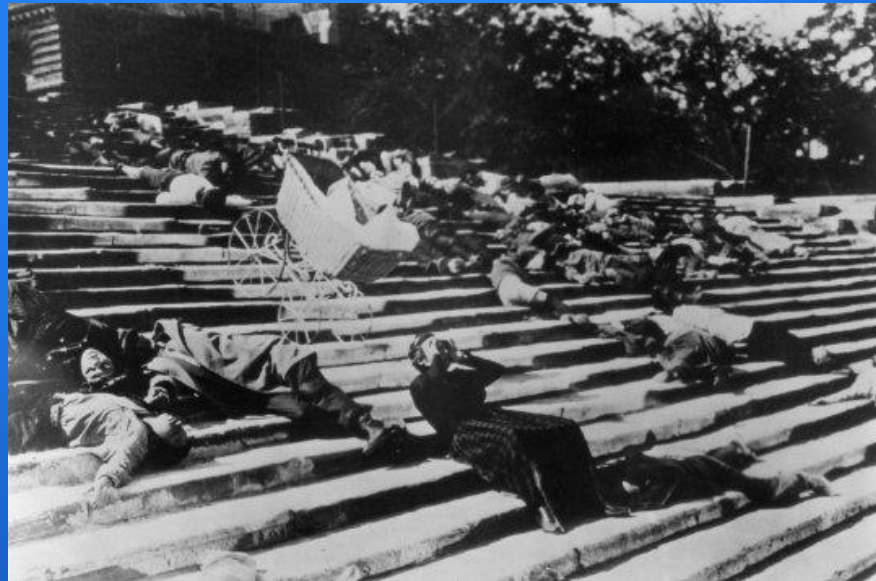
## ALARGAMIENTO:

El tiempo real puede alargarse de dos formas:

-Con cámara lenta o ralentización:

-Mediante el montaje: repitiendo la misma acción con distintos planos, deteniendo la acción e intercalándola con acciones paralelas (ej. Visión de un personaje).

Ver la famosa escena de las escaleras de la película “ El acorazado Potemkin” de Eisenstein.



## CONDENSACIÓN:

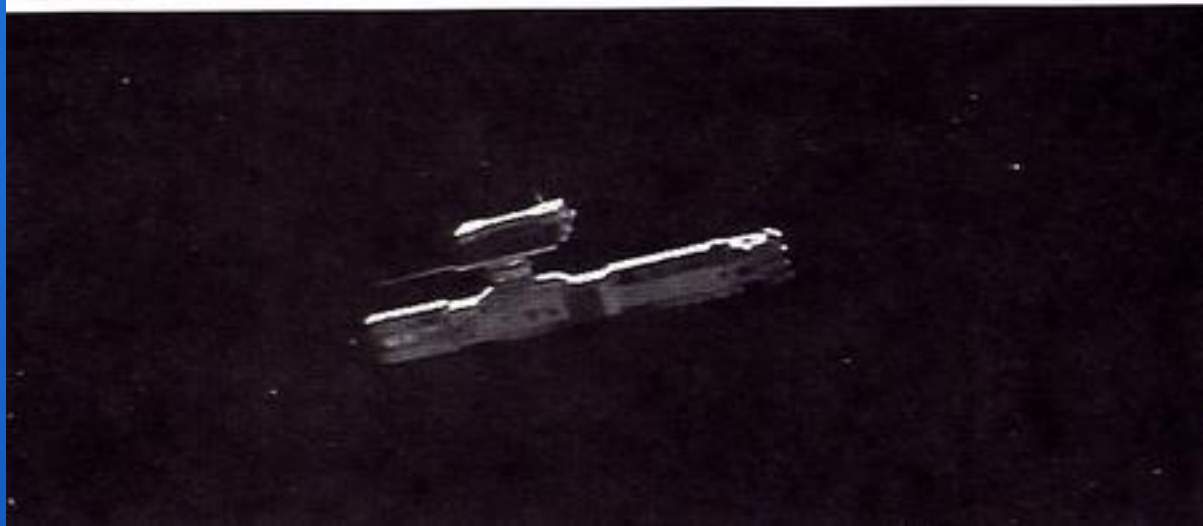
Es la más frecuente. En una hora y media de película se pueden condensar acontecimientos o narraciones que ocurren en varios días, meses o años.

Se puede hacer de dos formas:

-De manera mecánica mediante la aceleración. Interesante recurso para filmar aspectos de la naturaleza, o con un cierto sentido cómico (recuérdalo).

-Mediante el montaje, utilizando elipsis.

Ver fragmento “2001 una Odisea en el espacio” de S. Kubrick con una de las elipsis más famosas de la historia del cine, en el apartado recursos.





## **PARALELISMO:**

Se van alternando dos tiempos diferentes quedando pendiente el espectador de una y otra acción.

## SALTO ATRÁS O FLASH-BACK:

Es una vuelta atrás en el tiempo. Para que el espectador pueda reconocer el flash-back se utilizan una serie de códigos que todos conocemos: un plano de detalle de los ojos, la repetición de un mismo encuadre, una voz en off.....



Ver el inicio de Rebeca de Hitchcock , comienza con un flash-back, en recursos.

## SALTO ADELANTE O FLASH-FORWARD:

Es muy poco frecuente, pero muy efectista. Usada en películas como Regreso al futuro y sus secuelas.

### Recursos:

- Efecto Kuleshov explicado por Hitchcock  
<https://www.youtube.com/watch?v=BpxYzs8hj3A>
- Efecto Kuleshov en amar el cine  
<https://www.youtube.com/watch?v=grCPqoFwp5k>
- Adecuación: plano de La soga de Hitchcock  
<https://www.youtube.com/watch?v=iCnjuXcERml>
- Alargamiento : El acorazado Potemkin de Eisestein  
<https://www.youtube.com/watch?v=bBGNdsc1UKw>
- Elipsis: Una odisea en el espacio  
<https://www.youtube.com/watch?v=qtbOmpTnyOc>

# **EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO II**

## LOS SIGNOS BÁSICOS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO:

Son, como en la imagen fija la Luz, el Color, la Línea, la Forma y la textura, con una peculiaridad: la imagen no puede explicarse por si misma, sino que han de relacionarse con las anteriores y posteriores. Como esto ya lo hemos estudiado, aquí solo haremos un repaso a base de imágenes.



Sentido y sensibilidad de Ang Lee.  
Uso de la luz y el color para crear ambiente de época

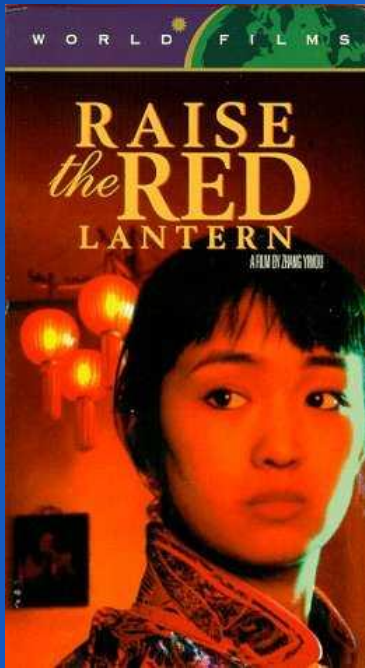


La escalera de caracol de R. Siodmak.  
Uso del claroscuro para crear atmósfera de misterio o terror.





The Artist . Renuncia del color como opción estética



La Linterna roja de Z. Yimou. Fuerza expresiva y dramática del color.



Plano general



Plano de conjunto





Plano americano

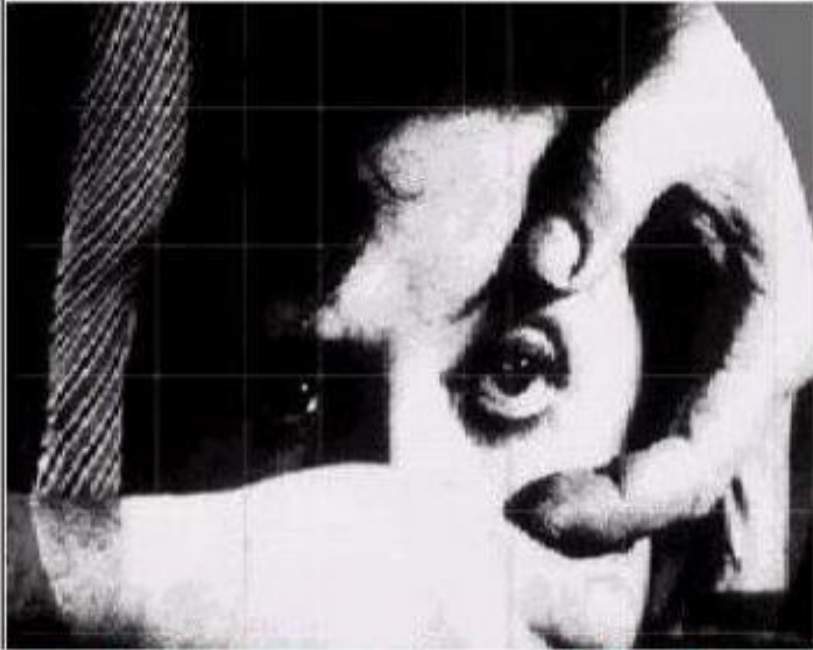




Plano medio-corto



Siempre nos quedará Paris



Plano de detalle

# ***Un perro andaluz*** **(Un chien andalou)**

**Un film de Luis Buñuel**

Argumento y guión de Luis Buñuel y Salvador Dalí  
con

Pierre Batcheff Simone Mareuil Jaime Miravilles

Producción de Luis Buñuel y Salvador Dalí



Picado en Ciudadano Kane



Contrapicado en  
Ciudadano Kane



# EL MOVIMIENTO

Los movimientos más sencillos son dentro del encuadre, es decir, el que realizan los actores y objetos ante la cámara fija, y el movimiento del motor de la cámara, que recordamos se mueve a 24 fotogramas por segundo.

Con el tiempo y la experiencia, las cosas empezaron a cambiar en la historia del cine, descubriéndose las enormes posibilidades creativas y expresivas de los movimientos de cámara.

- Panorámicas
- Travellings
- Movimientos complejos

## PANORÁMICAS:

Son los movimientos más sencillos. Se realizan con la cámara apoyada en un trípode que permite:

- Panorámicas en horizontal. La cámara se desplaza horizontalmente
- Panorámicas en vertical: La cámara gira de abajo arriba o a la inversa
- Panorámica oblicua: Gira sobre un eje inclinado.
- Balanceo: La cámara gira sobre su eje mayor con un movimiento similar al de un barco que se mueve.

Sus finalidades son:

- Descriptiva
- De acompañamiento del personaje
- De relación entre personajes y objetos
- Subjetiva, de sustitución de la mirada del personaje

Ver Movimientos de cámara en el apartado recursos

## MOVIMIENTOS DE TRASLACIÓN O TRAVELLING:

En el travelling la cámara se desliza sobre guías o carriles.

- Travelling de profundidad o avance: la cámara va desde lo lejano acercándose al personaje o la acción
- Travelling de profundidad en retroceso: Inverso al anterior
- Travelling vertical: la cámara se desplaza hacia arriba o hacia abajo
- Travelling lateral o de acompañamiento: la cámara se desplaza en la misma dirección que el personaje o acción.



## MOVIMIENTOS COMPLEJOS:

Son combinaciones de los anteriores.

- Movimientos de grúa: basadas en un sistema de contrapesos que permiten el movimiento en todas direcciones.
- Movimientos con Dolly: es una grúa montada sobre una plataforma con ruedas (ver travelling Dolly en el apartado recursos)
- Movimiento con steadycam: es un sistema que acopla la cámara al operador apoyada en los hombros y la cintura. (Ver escena de “El resplandor” en el apartado recursos)



## RECURSOS:

- Movimientos de cámara
- <https://www.youtube.com/watch?v=UCRnrlZwsDc>
- Traveling dolly
- <https://www.youtube.com/watch?v=vNBllT04LI8>
- Movimientos complejos: el traveling más largo de la historia de cine. Sed de mal, de Orson Welles
- <https://www.youtube.com/watch?v=eeCFLd0yWuA>
- El montaje sintético. Ladre di biciclette
- <https://www.youtube.com/watch?v=eeCFLd0yWuA>
- Carrera de cuádrigas Ben Hur
- <https://www.youtube.com/watch?v=V-y1iqD0ExE>
- Primera utilización del steadycam. El resplandor.
- <https://www.youtube.com/watch?v=nimpvjVWoDo>

# EL SONIDO

En la historia del cine el sonido vino a completar las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual:

- Eliminando carteles explicativos en beneficio del ritmo y la continuidad de la imagen
- Eliminaban alusiones visuales a las fuentes de sonido
- Las palabras recuperan en papel fundamental en la narración
- Aumentan las posibilidades con la música, diálogos y ruidos.  
No olvidar la expresividad del silencio.

## Recursos:

- Primera película sonora: el cantor de Jazz
- <https://www.youtube.com/watch?v=UYOY8dkhTpU>
- E dominio del diálogo W Allen: Misterioso asesinato en Manhattan

[https://www.youtube.com/watch?v=s1KHCz\\_LyDg&playnext=1&list=PLB09798B1A5228577&feature=results\\_main](https://www.youtube.com/watch?v=s1KHCz_LyDg&playnext=1&list=PLB09798B1A5228577&feature=results_main)

# EL MONTAJE



Montar una película es algo más que unir o pegar trozos, es dotar de expresividad a las imágenes en movimiento.

La importancia del montaje fue fundamental en la producción del cine mudo , pero el sonido, la profundidad de campo y los formatos anchos tipo 16/9 , ofrecerían otras posibilidades para integrar el espacio y el tiempo, tan válidas como el montaje.

No dejes de ver “Lecciones de cine: La magia del montaje”, en el apartado recursos

## PLANO, ESCENA, SECUENCIA

Definición de términos:

- Fotograma:** es la unidad básica del montaje.
- Toma:** es la unidad básica de filmación: es el material que se registra desde que se pone en marcha la cámara hasta que se detiene.
- **Plano:** es la unidad básica del relato audiovisual. No se debe confundir con toma, aunque a veces coincidan en duración. El plano tiene forzosamente narratividad.
- Escena:** es el conjunto de planos cuya acción transcurre en un mismo escenario y una misma unidad temporal.
- Secuencia:** es una serie de escenas con cierta continuidad de espacio, acción o personajes. Una película se compone de varias secuencias.

**Plano secuencia:** definimos plano secuencia como aquella secuencia contada sin cortes en un único plano. Supone cierto grado de virtuosismo técnico, ya que la cámara se mueve, los personajes se mueven, y ambos van a moverse conjuntamente. No es muy frecuente, pero cuando un cineasta lo logra, resulta un efecto muy impactante. Como ejemplo el plano secuencia más famoso de la historia del cine en “Sed de mal” de Orson Welles que puedes ver en el apartado recursos.

## Funciones del montaje:

Con el montaje se manejan dos variables: el orden de los planos y su duración; y se pueden:

- Crear nuevos espacios, (ejemplo Kuleschov)
- Manipular el tiempo: duración (elipsis) o dirección (flash-back o flash-forward)
- Dotar de sentido a la narratividad
- Crear relaciones poéticas o ideológicas:
  - Analogía
  - Contraste
  - Causa efecto

Analogía:

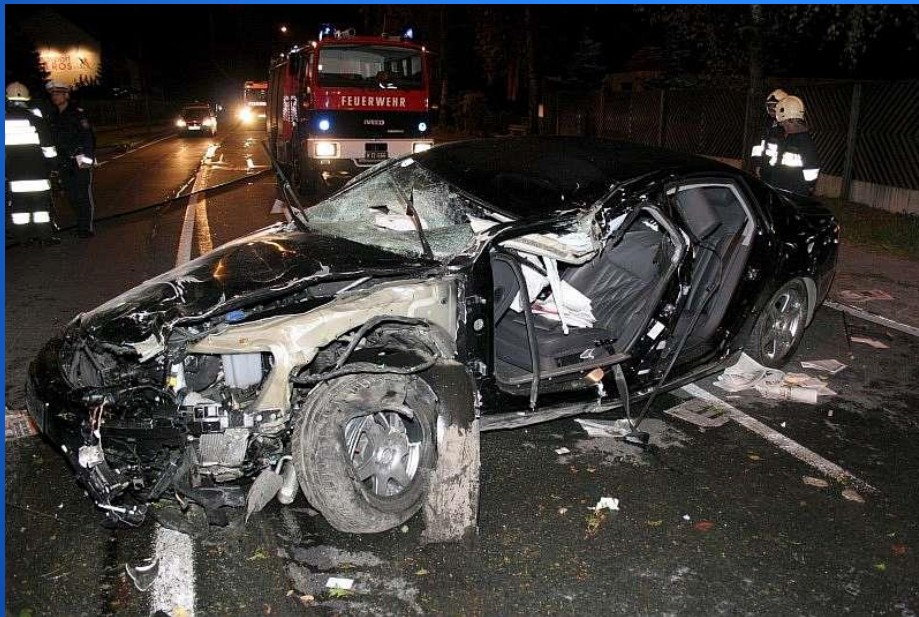


Contraste:





Causa-efecto:



-Crear ritmo, mediante:

- La duración material de los planos

- La duración psicológica de los planos

- Las diferentes escalas de los encuadres

## PRINCIPALES TIPOS DE MONTAJE:

Según la escala y la duración de los planos:

-**Montaje analítico:** Planos cortos, se analiza la realidad estudiándola por partes. Crea un ritmo rápido en la sucesión.

-**Montaje sintético:** Utiliza planos largos, generalmente con grandes profundidades de campo, y ofrece una visión más completa de la realidad, del espacio y de los escenarios.

Según el tratamiento del tiempo:

-**Montaje lineal**: muestra una acción única, sin ningún tipo de salto.

-**Montaje paralelo**: Muestra dos o más acciones que se desarrollan en espacios y momentos diferentes. Favorece las asociaciones de ideas.

-**Montaje alterno**: Como el paralelo pero simultaneando temporalmente las acciones. (ejemplo: las secuencias de persecuciones).

-**Montaje invertido**: en el que se utiliza el flash-back o el flash-forward.

## PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MONTAJE:

Basados en un objetivo básico: la continuidad o raccord y que se resume en:

- Continuidad de la escala
- Continuidad en el ángulo
- Continuidad en la dirección de la cámara
- Continuidad en el movimiento
- Continuidad en la óptica
- Continuidad en el tiempo

Recursos:

[https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=qVR7vbHp6DM](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=qVR7vbHp6DM)