



GRAMÁTICA DEL LENGUAJE

¿Qué es lo que hace el director de una película? Narra una historia, visual y auditivamente. A esa tarea se la llama **realización**.

La famosa expresión «séptimo arte» fue acuñada por el escritor italiano Ricciotto Canudo al añadir el cine a las artes tradicionales, que a su vez aparecen organizadas así por la cultura griega (arquitectura, escultura, pintura, música, danza y poesía). El motivo por el cual el célebre teórico italiano incluía al cine en el maravilloso mundo de las artes es porque el cine aportaba algo nuevo, desconocido hasta aquel entonces, que permite una nueva forma de expresión artística: el montaje.

Montaje. Una palabra tan fácil de traer a la mente, pero que para un director de cine no sólo es su herramienta principal de expresión sino que debe conocer todas sus posibilidades a fondo y poder transformarlas inteligentemente en una película.

El cine, como todas las artes, se mueve dentro de algunos parámetros que le son comunes. Forma y contenido son dos parámetros que en cada arte, por supuesto, se orientan conforme a sus particularidades, pero que en cine conforman aspectos prontamente visibles.

Si observamos atentamente la manera en que el director colocó la cámara, cortó la imagen, ubicó las luces, etc., estaremos en presencia de su manera de valerse de la forma. Por otra parte, si apreciamos cómo se desarrolla la historia y entendemos lo que nos quiere contar, estaremos en presencia de su manera de utilizar el contenido. Desde luego que no existe una separación tajante entre estos dos conceptos, pero a fin de entender por pasos el fenómeno artístico tendremos que hacer uso de ciertas formalidades.

Tomemos el caso del contenido. Ya los griegos habían desarrollado una clasificación de fácil utilización. Se trataba de los géneros, y se referían a una agrupación temática sencilla: la tragedia, el drama y la comedia.

Antes de llegar a cualquier planteo escrito de lo que queremos filmar (que pronto llamaremos guión), primero debemos transitar un proceso creativo.

☒ OBSERVACIÓN

☒ SELECCIÓN

☒ COMUNICACIÓN

Se trata de una cadena de procedimientos que comienza por la observación (una visualización de toda la realidad posible), la selección (la elección de una parte de esa realidad que nos interesa), y la comunicación (la transmisión de nuestras impresiones artísticas a un tercero).

Por ejemplo: quiero filmar una plaza, así que antes voy a ver todas las plazas que hay en la ciudad (observo), luego elijo una que me interesa (selecciono), y después pienso en lo que quiero mostrar a los demás sobre esa plaza (comunico).

Para comenzar su trabajo, el director de una película cuenta con la cámara de filmar. La cámara, por antonomasia, se colocó desde un principio a la altura de los ojos del cameraman.

Durante los primeros años del cine nadie se atrevía a desmontar la cámara del trípode, lo cual dio por resultado tomas estáticas muy parecidas a una fotografía en movimiento.

Pero un día, el operador y hábil publicista francés Alexandre Promio se encontraba filmando Venecia desde una barcaza, y cuando vio el resultado se lo envió ansiosamente a sus empleadores, los hermanos Lumière. Efectivamente, la barcaza se deslizaba sobre el agua y la imagen que se obtuvo fue el primer *travelling*, o sea un movimiento de la cámara.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

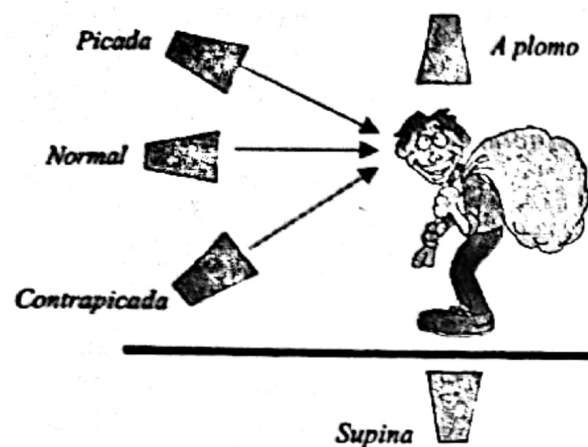
Nacen así lo que conocemos como los movimientos de cámara, que se clasifican de la siguiente manera:

- ☒ **TRAVELLING:** movimiento que consiste en el desplazamiento total de la cámara. El término es una palabra inglesa y se ha generalizado su uso.
- ☒ **PANORÁMICA:** movimiento que consiste en la rotación de la cámara sobre su propio eje, es decir sobre el cabezal del trípode. También se lo suele llamar *paneo*.
- ☒ **COMBINADOS:** movimiento de cámara que utiliza los dos movimientos citados anteriormente en una misma toma.

ANGULACIONES DE CÁMARA

No tardaron en darse cuenta que la cámara también podía experimentar cambios en su ANGULACIÓN al subir y bajar el trípode. Nacen aquí lo que conocemos como las angulaciones de cámara. Hay que tener en cuenta que estas angulaciones son sobre la base de la altura de los ojos de la figura humana. De esa manera surgieron las siguientes angulaciones de cámara:

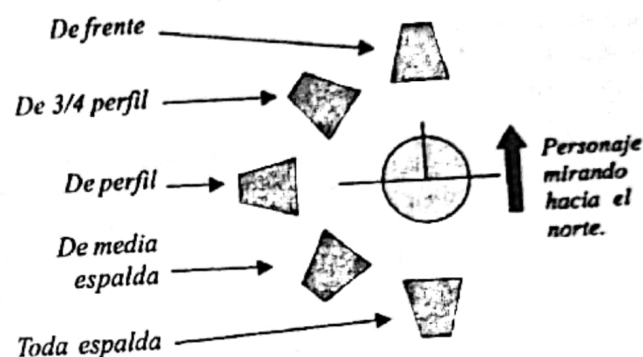
- ☒ **APLOMO:** angulación de cámara donde la misma apunta perpendicularmente hacia el suelo.
- ☒ **PICADA:** angulación que se dirige a la cabeza humana desde encima de la altura de sus ojos.
- ☒ **NORMAL:** angulación que se encuentra a la altura de la cabeza.
- ☒ **CONTRAPICADA:** angulación que se dirige a la cabeza humana desde debajo de la altura de los ojos.
- ☒ **SUPINA:** angulación que apunta perpendicularmente hacia el cielo. En consecuencia, va en sentido contrario al aplomo.



POSICIONES DE CÁMARA

Frente a la figura humana se comprende que la cámara puede estar en todas las posiciones posibles hasta rodearla completamente. Surgen así las siguientes posiciones:

- ☑ **CÁMARA FRONTAL:** posición de cámara que se encuentra frontalmente colocada respecto al rostro de la persona.
- ☑ **CÁMARA DE TRES CUARTOS PERFIL:** posición donde la cámara registra el rostro a 45 grados respecto de la cámara frontal.
- ☑ **CÁMARA DE PERFIL:** posición de cámara que se encuentra a 90 grados respecto de la cámara frontal.
- ☑ **CÁMARA DE MEDIA ESPALDA:** posición de cámara colocada entre la posición de perfil y la de espaldas.
- ☑ **CÁMARA TODA ESPALDA:** posición de cámara que se encuentra a la espalda del personaje.



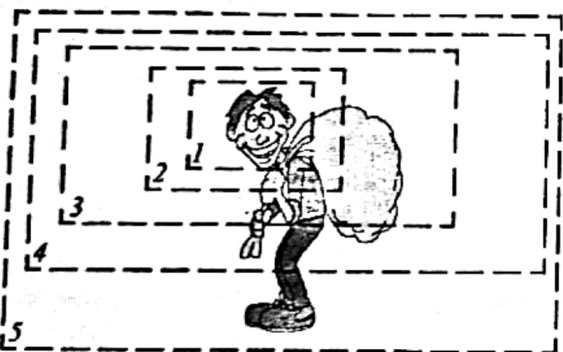
TAMAÑOS DE PLANO

Por último, y también en relación con una figura humana, los operadores comprendieron rápidamente que si la cámara se alejaba y se acercaba al personaje, se lograba un tamaño mayor o menor de la persona. Surgen de esta manera los llamados tamaños de plano, que son la proporción de encuadre que hacemos sobre un personaje.

Es importante aclarar que no hay una concordancia exacta en esta nomenclatura, y la clasificación resulta a veces muy diversa y hasta contradictoria. Esta clasificación no es taxativa. Hay muchas variantes según los distintos autores. Lamentablemente, el cine no es como la música en ese sentido donde «do re mi» significa lo mismo para todo el mundo. No tienen que hacerse ningún problema. Simplemente hay que ponerse de acuerdo con el equipo con el que trabajan.

- ☑ **PLANO GENERAL:** encuadra un gran volumen de espacio, como ser montañas, calles, muchas casas, etc.
- ☑ **PLANO CONJUNTO:** encuadra dos o más personas enteras.
- ☑ **PLANO ENTERO:** encuadra a una persona en cuerpo entero.
- ☑ **PLANO AMERICANO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta la rodillas.

- ☒ **PLANO MEDIO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta la cintura.
- ☒ **PLANO PECHO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta el pecho.
- ☒ **PRIMER PLANO:** encuadra a una persona desde la cabeza hasta los hombros.
- ☒ **PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:** encuadra solamente la cara del personaje.
- ☒ **PLANO DETALLE:** encuadra por ejemplo un ojo, una nariz, un diente, un lunar, etc.



1. Primerísimo primer plano - 2. Primer plano
3. Plano medio - 4. Plano americano - 5. Plano entero

Todos estos tamaños de plano pueden agruparse en tres grupos de acuerdo a la distancia de la cámara al personaje. De esta manera tenemos los planos largos, medios y cortos.

- ☒ Los planos largos son: plano general, plano conjunto y plano entero.
- ☒ Los planos medios son: plano americano, plano medio y plano pecho.
- ☒ Los planos cortos son: primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle.

Lentamente nos acercamos al trabajo principal del director de cine, que trata de efectuar una narración a través de los medios audiovisuales. Va quedando claro que para hacerlo debe valerse de un lenguaje. Este lenguaje tuvo su génesis en la época del cine mudo. Luego, con el cine sonoro, el color, y todos los adelantos técnicos, el lenguaje se fue puliendo pero en su esencia las bases ya fueron echadas entre ese comienzo y las dos primeras décadas del período sonoro.

¿Se puede hablar entonces de una gramática visual?

En efecto, en la práctica el cine es una sucesión continua de fotografías correlativas que recomponen el movimiento. En consecuencia, cada fotografía es como una célula y se trata de la unidad física más pequeña del cine. Si filmo una serie de fotografías seguidas (que de ahora en más llamaremos fotogramas), tengo lo que llamamos una escena. Si dejo de disparar la cámara para filmar otra cosa, tengo otra escena. Si esas escenas están filmadas en un mismo lugar, o con la sensación de ser cronológicas en un mismo tiempo, obtengo una secuencia. En síntesis, podríamos decir que el fotograma equivale a una palabra, la escena a una oración, y la secuencia a una especie de párrafo si queremos ayudarnos a entenderlo con una comparación con la literatura. Resumiendo:

- ☒ **FOTOGRAMA:** una sola de las fotografías que componen el registro de la película.
- ☒ **ESCENA:** uno o varios fotogramas filmados ininterrumpidamente.
- ☒ **SECUENCIA:** una o varias escenas filmadas con la misma unidad de espacio y/o tiempo.

En algunos lugares se ha dado en llamar la escena como toma, pero en realidad ese es un error. La toma es la cantidad de veces que filmamos la misma escena. En otras palabras, si filmamos por ejemplo la escena número 150 tres veces, hicimos tres retomas: la toma 1, la toma 2 y la toma 3 de la escena número 150.