

ELEMENTOS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

La **imagen en movimiento** está compuesta por imágenes fijas que, al pasar a una determinada velocidad ante nuestros ojos (24 fotogramas/frames por segundo en el caso del cine y 25 fotogramas/frames seg. en el de la televisión) crean la ilusión del movimiento.

La lectura de la **imagen en movimiento** se nutre de aquellos conceptos que hemos trabajado en la imagen fija (encuadre, plano, ángulo, etc.). A estos elementos debemos añadir aquellos aspectos diferenciales de las imágenes en movimiento:

- **Componentes narrativos:** Se trata de aquellas unidades de significado que componen las imágenes en movimiento. Estos elementos resultan esenciales a la hora de construir los relatos.
- **Transiciones:** Estos recursos se emplean para unir los diferentes planos. Existen diferentes métodos que permiten crear en la audiencia sensaciones de diversa naturaleza.
- **Movimientos de cámara:** Con el desplazamiento físico u óptico de las cámaras se consigue imitar la forma de captar la realidad por parte de las personas. Estos movimientos han adquirido una gran importancia en el lenguaje cinematográfico y permiten dotar a las imágenes de una gran fuerza expresiva.
- **Estructura narrativa:** La utilización de estos recursos permiten estructurar el relato y dar una coherencia interna al mismo, situando a la audiencia en los diferentes momentos y espacios en los que se desenvuelve.
- **Efectos:** Los efectos son aquellos trucos técnicos que permiten modificar los límites que ofrecen las imágenes convencionales. A medida que avanza la técnica se han incrementado el número de efectos, aunque en este curso sólo vamos a recoger los más clásicos. Estos recursos tienen mucha importancia en el discurso cinematográfico.
- **Profundidad de campo y campo.**

Componentes narrativos

Los **componentes narrativos** son los fragmentos que permiten la construcción de las imágenes en movimiento. Si utilizamos un símil podrían compararse a las piezas (de diferentes tamaños) que componen el puzzle del relato.

- **Plano:** Como ya señalamos en el apartado sobre imagen fija se trata de la unidad mínima y básica de cualquier composición. En el caso de las imágenes en movimiento podemos decir que se construyen a partir de una sucesión de planos organizados en función de la finalidad perseguida en cada tramo del relato, historia, etc.

- **Escena:** Por normal general una escena estaba compuesta por un conjunto de planos que se desarrollaban en el mismo espacio. En la actualidad no siempre ocurre eso ya que, en ocasiones, se rompe esa unidad espacial mientras se mantiene la de tiempo. Es decir, una escena se puede desenvolver en diferentes espacios siempre que se mantenga una continuidad temporal en la acción narrada.
- **Secuencia:** Se compone de varias escenas y se caracteriza porque tiene significado en sí misma. Es decir, en una secuencia se inicia, desarrolla y finaliza un conflicto que forma parte del relato. Eso implica que, con frecuencia, se manejan diferentes tiempos y espacios para describir la acción de la secuencia.
- **Plano-contraplano:** Si bien no se trata de un componente en sí, se trata de una técnica muy utilizada en el lenguaje de la imagen en movimiento. Este tipo de técnica se utiliza, por ejemplo, para rodar escenas de diálogo en las que aparezcan dos personajes. En lugar de grabar a los dos personajes juntos, se graban por separado y, a través de la herramienta de edición, se van alternando los planos para mostrar las caras de los personajes a medida que van interviniendo.

Transiciones

Para encadenar los diferentes planos se utilizan una serie de recursos de muy variada naturaleza que se denominan **transiciones**. Estos recursos suelen componerse de varios planos que permiten dar continuidad al relato. Entre ellas pueden distinguirse:

- **Corte:** Se trata de la clase de transición más **rápida** ya que se produce a través de la sustitución de un plano por otro. El objetivo de este recurso es mostrar una determinada acción recortando el tiempo que debería emplearse para realizarla en la realidad. En realidad los cortes son saltos en los planos de una imagen en movimiento y permiten a acelerar el ritmo de una composición.
- **Encadenado:** Como su propio nombre indica se realiza a través de la **superposición** de dos planos diferentes de forma que uno va apareciendo mientras el otro desaparece. En algunos casos este recurso se emplea para informar al espectador sobre un cambio de contexto dentro del relato. Dos tipos especiales de encadenados son los **enfoques** o **desenfoques** que se realizan haciendo nítidos o difuminando los planos que se encadenan.
- **Cortinillas:** En este caso aparece un nuevo plano que sustituye al **anterior** y se configura como una figura geométrica: cuadros, líneas, rombos, etc. Las cortinillas clásicas se asemejaban a un telón que caía sobre el plano antecedente.
- **Barrido:** Este recurso sugiere un **desplazamiento rápido** de la cámara a través de diferentes espacios que finaliza en un plano final nítido. En resto de planos que forman parte del mismo el espectador no es capaz de diferenciar la naturaleza de los objetos, personajes o contextos que aparecen.

- **Fundidos:** Se realizan **desvaneciendo** progresivamente el plano hasta que la imagen adopta un color. Los más extendidos son los fundidos a negro o blanco aunque, en realidad, pueden realizarse tantos como colores existen. Al terminarse con un color ofrecen la sensación de cierre a la vez que introducen una pausa en la narración.
- **Efectos digitales:** En la actualidad se utilizan gran variedad de efectos que sirven para puntear la narración y a los que debemos estar atentos en el análisis o composición de imágenes en movimiento. Los más frecuentes, aparte de los ya mencionados, son diferentes efectos generados por ordenador.

Movimientos de cámara

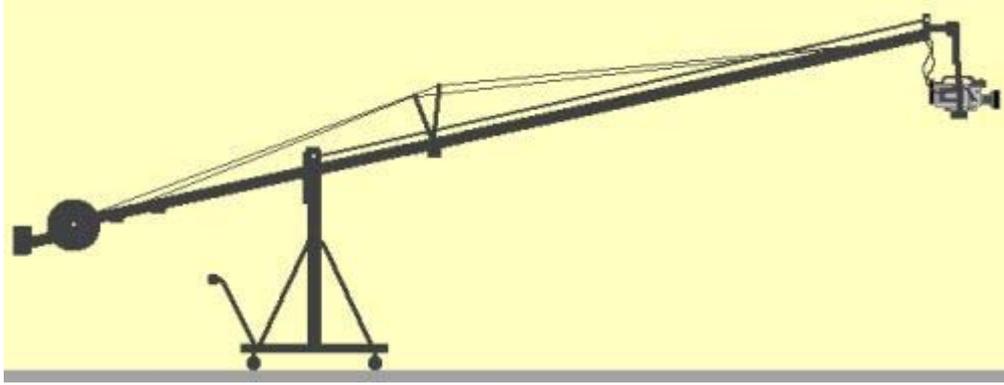
Los **movimientos de cámara** permiten al espectador seguir el camino que sigue la cámara a la hora de captar los diferentes planos de la realidad. Existen dos tipos básicos de movimientos: **físicos** y **ópticos**.

Físicos

Los físicos son aquellos en los que la cámara se desplaza para filmar una imagen. En función del tipo de movimiento que se desee realizar se puede grabar con la **cámara en mano** o **fija**. En el primer caso las imágenes resultan bastante "realistas" ya que quedarán reflejados los movimientos (pasos al caminar, respiración, etc.) de la persona que porta la cámara. La finalidad de este recurso es acercar al espectador a la **subjetividad** de las personas que aparecen en la imagen.

Por su parte, cuando se filma empleando **soportes técnicos** podemos diferenciar los siguientes movimientos:

- **Panorámica:** Se realiza girando la cámara sobre su propio eje en dirección horizontal o vertical. En este caso la cámara no se desplaza sino que describe un ángulo de diversa graduación. Por ello se emplea para situar la acción realizando una descripción del entorno (paisajes, calles, etc.). Existen diferentes tipos de panorámicas que varían en función del objetivo perseguido en cada situación: descriptivas, de acompañamiento, etc.
- **Plano grúa:** En este caso la cámara se encuentra situada en una **grúa** que realiza movimientos complejos y puede grabar en diferentes direcciones. El plano grúa permite transportar al espectador a las diferentes dimensiones de los personajes representados (objetiva o subjetiva) a través de la combinación de primeros planos con otros más generales.



- **Travelling:** La cámara se sitúa en cualquier instrumento que permita su desplazamiento (raíles, ruedas, etc.) para registrar de forma lógica el **movimiento**. Una de sus principales utilidades consiste en seguir el camino que recorren los personajes que intervienen en la composición. En sentido hemos de destacar que no es necesario que el deslizamiento de la cámara sea paralelo a la acción que describe. Existen diferentes tipos entre los que destacamos los laterales, frontales, verticales y circulares. Al igual que sucede en el caso de las panorámicas existen diferentes tipos de travelling: acompañamiento, avance, retroceso, etc.
- **Steady cam:** La cámara va sujeta al cuerpo del cámara, que se mueve con ella, por lo que permite combinar todos los movimientos, desde la panorámica al travelling. Se utiliza mucho en programas de TV en directo.

Ópticos

Los **movimientos ópticos** (que se denominan zoom) son aquellos en los que la cámara no se desplaza y se obtienen a través de la regulación de las lentes del objetivo. El efecto que produce el **zoom** es el **acercamiento** o **alejamiento** de la imagen.

Estructura narrativa

Estos recursos se utilizan, sobre todo, en el lenguaje cinematográfico y sirven para dar **sentido** al relato. Estos elementos permiten otorgar **coherencia interna** a toda la composición y situar al espectador en los diferentes momentos en los que se desarrolla la historia. Veamos algunos de estos recursos.

- **Elipsis:** Omisión consciente de una determinada parte del relato para centrar la atención del espectador en los aspectos más relevantes, agilizando así la historia, o evitar que conozca un fragmento del mismo.
- **Flash-back:** Este elemento se utiliza para introducir información sobre algún episodio cronológicamente anterior al momento en el que se

desarrolla la acción. Por norma general, el *flash back* se introduce para aportar información sobre acontecimientos pasados que puedan ayudar al espectador a entender el desarrollo del relato.

- **Flash-forward:** En este caso nos encontramos con el recurso contrario al anterior ya que lleva a la persona que visualiza una composición a un acontecimiento que va a suceder en el futuro.
- **MacGuffin:** Se trata de un recurso que permite jugar con el espectador en el sentido de que carece de importancia para la trama general y desvía su atención sobre otros aspectos secundarios de la misma.

Efectos

Los **efectos** son los **trucos técnicos** empleados para conseguir efectos en las imágenes en movimiento que no se pueden alcanzar a través de medios convencionales. Veamos algunos de ellos.

- **Cámara lenta o ralentización:** Se trata de un recurso muy utilizado en la composición de imágenes en movimiento. El resultado obtenido es la visualización de las imágenes a una velocidad inferior a la de la acción. Para obtener ese efecto la cámara graba a una velocidad superior a la habitual. Normalmente se utiliza para dar mayor énfasis a una parte del relato consiguiendo un cierto tono poético.
- **Cámara rápida o aceleración:** Con este efecto se busca el efecto contrario al anterior, es decir, incrementar el ritmo de la reproducción por lo que se graba a una velocidad inferior a la habitual. Este recurso se emplea para mostrar el paso del tiempo dentro de un relato, ofrecer un tono humorístico a alguna de las partes, etc.
- **Congelado:** Como su propio nombre indica este recurso consiste en paralizar durante un tiempo una imagen en la pantalla quedando suspendida la acción momentáneamente. El objetivo de este recurso es que el espectador fije su atención en un determinado elemento.
- **Desenfoco:** Este efecto se consigue al desajustar el enfoque de la cámara y permite la obtención de imágenes difuminadas. De hecho este recurso se utiliza con frecuencia en elementos de transición como los fundidos. En otras ocasiones se emplea para mostrar aspectos subjetivos de los personajes (como el punto previo a un desvanecimiento o al despertar de un periodo de coma).
- **Fragmentación:** Consiste en dividir la imagen en diferentes zonas. La fragmentación se ha empleado para describir la acción paralela de diferentes personajes o como un paréntesis explicativo dentro de la secuencia del relato.
- **Sobreimpresión:** La sobreimpresión se obtiene al unir dos o más imágenes en el mismo fragmento de la composición. Este efecto tiene su principal aplicación en la transición con encadenados.

Profundidad de campo y campo

El espacio que aparece en las imágenes, generalmente en dos dimensiones, sugiere profundidad de campo porque aparecen representados sujetos con diferentes grados de cercanía y lejanía. La profundidad de campo es el espacio que comprende entre el objeto más próximo a la cámara y el más alejado, entre los cuales la imagen se va a observar con nitidez.

Por ejemplo, tenemos una imagen en la que hay tres elementos: una persona en primer plano señalando un semáforo y, al fondo, un grupo de edificios. Si se puede identificar nítidamente estos tres elementos se dice que tenemos una gran profundidad de campo mientras que si, por el contrario, vemos a la persona de forma nítida, el semáforo también pero los edificios del fondo de manera desenfocada, entonces la profundidad de campo es limitada.

La profundidad de campo puede utilizarse como un recurso expresivo. Se utilizan primeros planos con poca profundidad para centrar la atención en un rostro u objeto enfocado mientras que el fondo aparece desenfocado. En otros casos, se utiliza una gran profundidad de campo para facilitar la relación de elementos situados en diferentes términos de la imagen.

En líneas generales, aquello que se ve dentro del encuadre está en campo mientras que lo que queda fuera del mismo se encuentra fuera de campo o en espacio off. Aunque es necesario matizar que una persona o un objeto están en el campo cuando el espectador/a puede percibir su presencia aunque no esté físicamente dentro del encuadre (por ejemplo, a través de una voz en off, un espejo, etc.).

Bibliografía

Aparici, R., Matilla, A. y Valdivia, S. (1992): *La imagen*. UNED. Madrid.

García Matilla, A. (2003). *Una televisión para la educación. La utopía posible*. Gedisa, Madrid.

Hartley, J. (2000). *Los usos de la televisión*. Paidós, Madrid.

Romaguera i Ramió, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico*. Ediciones de la Torre, Madrid.

Sánchez, A. y Aparici, R. (2008): *Manipulación y medios en la sociedad de la información*. Ediciones de La Torre, Madrid.