

ANOTACIONES AL MARGEN

Se llama PLANO cada una de las tomas que efectúa la cámara cinematográfica.

Se llama ENCUADRE el espacio transversal que abarca el visor de la cámara y que luego reproducirá la pantalla.

Según el encuadre:

PLANO GENERAL:

Es el que sitúa a los personajes en un lugar determinado.

No debes olvidar que el «término» en que se encuentren los personajes dentro del plano hará que aumente o disminuya su importancia.

PLANO MEDIO:

Capta a las figuras de la cintura para arriba.

PRIMER PLANO:

Capta la cabeza y los hombros.

Sirve para revelar intenciones y sentimientos de los personajes.

PLANO AMERICANO:

Corta a los personajes a partir de las rodillas. Se utilizaba mucho en el cine negro y en las películas del Oeste.

PLANO DETALLE:

Muestra un detalle de un personaje o un objeto que interviene directamente en la acción.

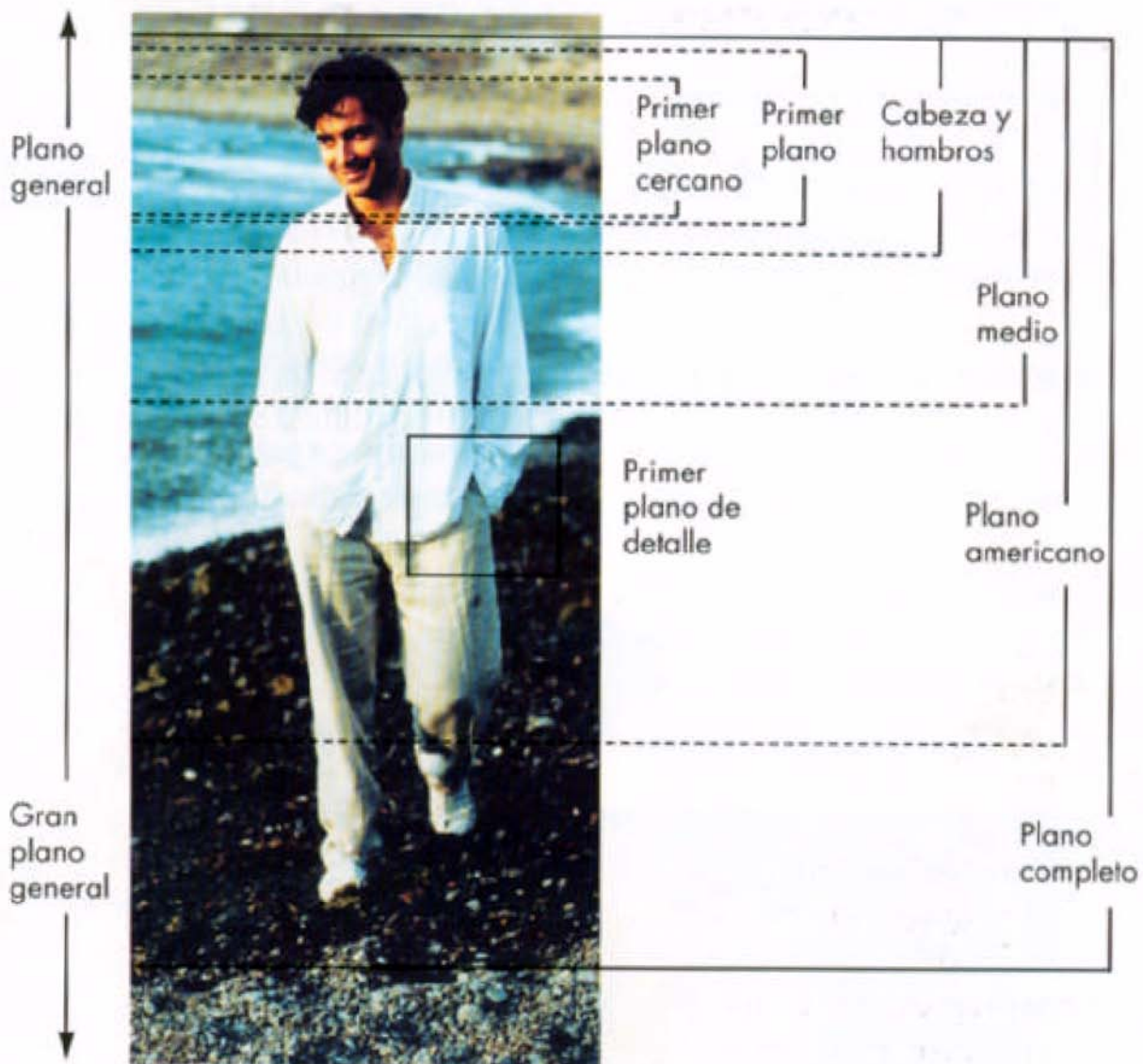
Se denomina ANGULACIÓN la orientación que toma el eje del objetivo con relación a lo que se capta.

Según la angulación:

PICADO:

Ángulo de la cámara cuando está orientada de arriba hacia abajo.

Disminuye la importancia de la figura captada ha-



ciéndola parecer vulnerable.

CONTRAPICADO:

Ángulo de la cámara cuando está orientada de abajo hacia arriba. Aumenta la

importancia de una figura. Se utiliza mucho en el cine de terror para generar miedo en el espectador.

El plano adquiere MOVIMIENTO gracias a los desplazamientos de la cámara.

Según el movimiento:

PANORÁMICA:

La cámara rota sobre sí misma. Sirve para describir un ambiente o un paisaje.

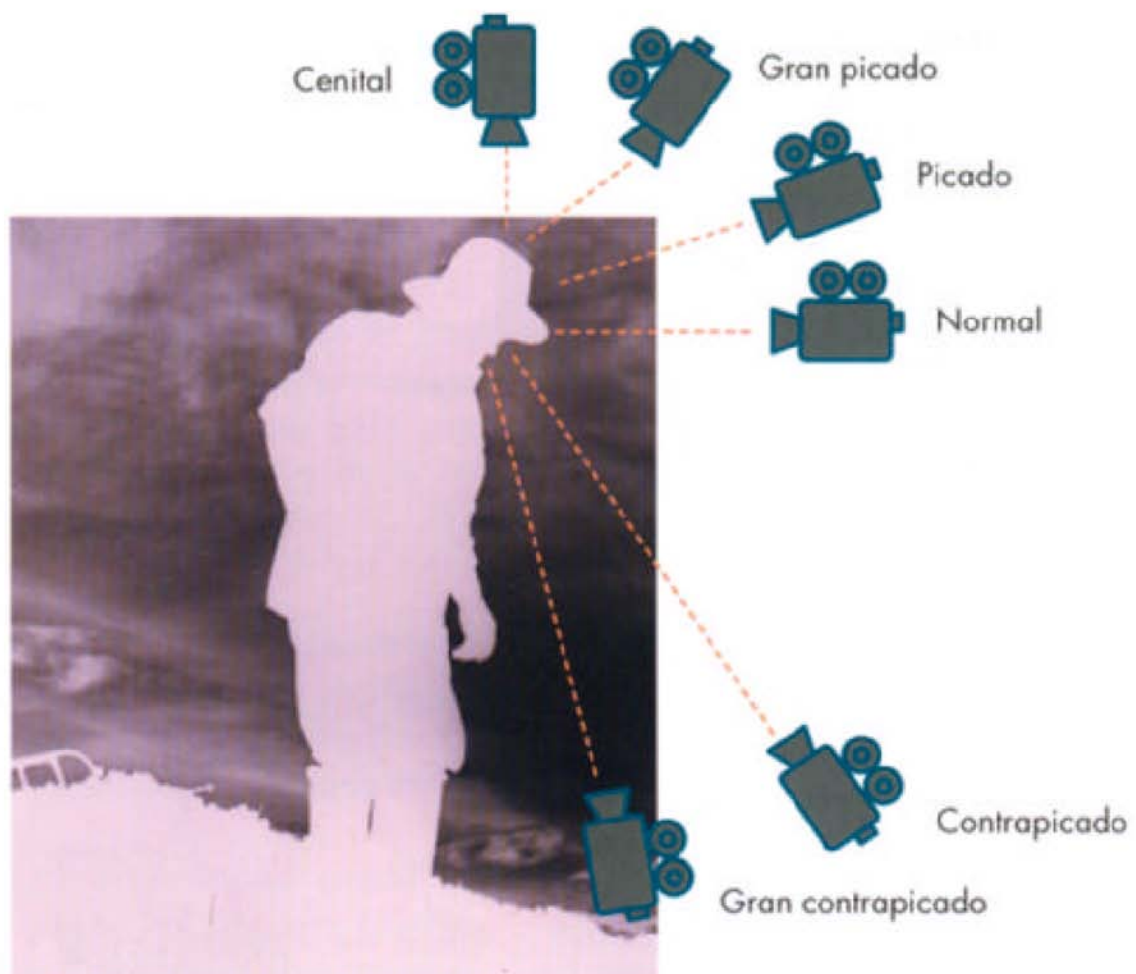
TRÁVELIN:

Consiste en desplazar la cámara durante el rodaje para

alejar o acercar a un personaje o para seguirle. Suele hacerse montando la cámara sobre ruedas o en una grúa.

Además...

Se llama **PLANO SUBJETIVO** aquel que nos da el punto de vista de un personaje. Podríamos decir que la cá-





mara está en el lugar de sus «ojos».

La función del ZOOM es acercar o alejar la acción o un personaje con un mismo objetivo, sin mover la cámara.

Se denomina PLANO-SECUENCIA¹ rodar con continuidad espaciotemporal. El tiempo real coincide con el tiempo cinematográfico. No hay montaje posterior.

PARA QUE LO ENTIENDAS MEJOR

La transformación de la palabra escrita en imagen es un largo proceso en el que interviene un complejo equipo de profesionales.

Durante este proceso, el guión pasa, sucesivamente, a manos de producción, dirección y montaje. De este modo, el guionista pierde la posibilidad de decidir sobre el resultado final: el film.

Pero el guionista profesional sabe que puede dar indicaciones precisas aunque encubiertas sobre las imágenes que desea que conformen la película. Para ello debe co-

nocer bien el medio en el que se mueve.

Este conocimiento del medio audiovisual no supone una limitación para el guionista, sino la posibilidad de acrecentar su creatividad en la dirección precisa, dirigiéndola certeramente hacia la consecución de unas determinadas imágenes, las suyas, las que él ha imaginado.

Un guionista debe tener, pues, conocimientos generales tanto de producción como de realización y de montaje.

Un guionista debe conocer bien cómo se preparan los

¹ *La soga*, película de Alfred Hitchcock de 1948, está rodada en un solo plano. La técnica de la película es continua. No hay ninguna interrupción en el transcurso de la historia.

escenarios para un rodaje. De este modo comprenderá que tiene que describir y detallar decorados y atrezzo, vestuario y aspecto físico de sus personajes con la minuciosidad con que haría un inventario.

En caso contrario, sus personajes quedarán en libertad de desarrollarse en la imaginación del director y/o del productor y, posiblemente, distarán mucho de ser en el film tal y cómo él había imaginado.

Un guionista debe tener una idea aproximada de lo que cuesta hacer una película o un programa de televisión. No se trata de que maneje cifras exactas, pero sí de que sepa, al menos, qué cosas encarecen un film.

Tener en cuenta, a la hora de escribir un guión, las limitaciones de producción, ayuda al guionista a centrarse en la historia que quiere contar, evitando que se aleje de ella en favor de unas imágenes, en muchos casos, gratuitas

e innecesarias. También le obliga a desarrollar su creatividad en la búsqueda de nuevas soluciones que servirán para enriquecer su film.

El guionista debe imaginar el film tal y como desearía verlo a través del visor de una cámara. Cada plano que el guionista visualiza en su imaginación no es más que una selección de una porción de realidad, aquella en la que él ha fijado su mirada. Aquella en la que desea que también el espectador fije la suya.

La mirada del guionista no es neutra, aséptica. Un guionista mira siempre con una intención. Esa intencionalidad está en función de lo que quiere contar.

Si el guionista es capaz, antes de escribir, de mirar en su interior y ver su película completa en imágenes, entonces no tendrá ningún problema a la hora de hacer uso de ese lenguaje encubierto que caracteriza la escritura de guión y que sirve para, de manera inconscien-



te y subterránea, guiar la imaginación del director del film en la dirección que antes le haya dictado la suya al guionista.

Si revisamos guiones, veremos que los guionistas, sin necesidad de exigir al director unos planos específicos, le inducen a ellos a través de la escritura.

Es en el montaje donde un film adquiere su forma definitiva.

El guionista estructuró, primero en su imaginación y luego sobre el papel, cuida-

dosamente la película. Durante el rodaje ésta fue desmontada, descuartizada por las necesidades de la producción.

El trabajo del montador consiste en ordenar las imágenes grabadas, dándoles, nuevamente, un sentido y una continuidad.

Las pautas para ese montaje ulterior deben estar ya dadas en el guión. Un guión sólido, bien estructurado y con una buena continuidad dramática tiene mucho ganado frente al montaje.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Lee tu tratamiento de guión detenidamente. Fíjate en si has descrito bien los personajes y has detallado los decorados como para que el equipo de rodaje pueda formarse de ellos una imagen precisa, lo más cercana posible a la que tienes en tu imaginación. Si descubres cualquier confusión o ambigüedad, rehazlo.

Después intenta calcular si es realizable o no desde el punto de vista de producción. Si te parece que se trata de un film muy caro, intenta simplificarlo para abaratar su coste. Empieza por comprobar que todos los personajes que aparecen son imprescindibles para contar tu historia. Luego evalúa si hay escenas de

transición que puedes eliminar sin problemas. Rehaz el tratamiento de acuerdo con este nuevo punto de vista.

Ponte ahora en el lugar del director. ¿Describes las acciones, gestos y movimientos de tus personajes de tal manera que inevitablemente le induzcas a elegir determinados planos y no otros? Vuelve a escribir aquellas partes del tratamiento que te parezcan poco claras.

Finalmente, lee tu tratamiento de guión en voz alta.

Prueba a sentir su ritmo. ¿Crees que es un guión sólido, bien estructurado y perfectamente cerrado? Piénsalo. Si no lo es, ten la valentía de tirarlo y volver a empezar. Sólo se aprende con la práctica. La segunda vez te saldrá mucho mejor.

En el caso de que te sientas satisfecho con lo que has escrito, sólo te quedará introducir el diálogo y poner la palabra fin. Para ello, presta mucha atención al capítulo siguiente. Es el último de este libro.

