

Tema 5.- Os elementos técnicos da linguaxe cinematográfica

Introdución á linguaxe cinematográfica

O cinema, como forma de expresión artística e medio de comunicación de masas, dispón dunha linguaxe propia e específica que permite aos espectadores decodificar e dar significado ás películas. Igual que sucede na literatura, no cinema tamén hai elementos morfolóxicos (os planos, movementos de cámara, encadres), gramáticos (a forma como se combinan estes elementos e adquiren significado para os espectadores) e estilísticos (as opcións creativas e artísticas de cada director á hora de seleccionar unhas determinadas opcións estéticas e artísticas). Unha película, calquera película, pódese narrar de infinitas maneiras; todo dependerá de como o realizador utilice todos os elementos cinematográficos á hora de “escribir” a súa longametraxe.

As principais características da linguaxe cinematográfica son:

- Facilita a comunicación.
- Fundaméntase na imaxe e/ou no son: é multisensorial.
- Provoca un proceso de interiorización e decodificación inmediata.
- Provoca antes unha resposta máis emocional ca reflexiva.
- É de carácter universal.

Unidades básicas da linguaxe cinematográfica

Encadre

É a unidade máis pequena dentro da linguaxe do cinema. Un encadre é todo aquilo que visualizamos no cadro da pantalla. Cando a cámara varía a súa posición, varía o encadre; cando un actor ou un obxecto realizan un desprazamento, varía o encadre. A composición do encadre é fundamental na narrativa cinematográfica, xa que da distribución dos seus elementos vai depender que a imaxe teña un significado ou outro.

O máis importante dentro do encadre é a **composición**, que vén dada pola maneira como ordenamos os elementos que forman parte da acción. Isto, obviamente, reflectindo sempre aquela idea que o director quere expresar e transmitir. A composición do encadre depende de dous criterios: narrativo (isto é, distribuír os elementos de maneira que se entenda a historia) e expresivos (transmitir emocións e criterios estéticos a través dunha determinada distribución dos elementos que forman parte do encadre).

Dentro da composición do encadre, hai que ter en conta o seguinte:

- **Liñas verticais:** Suxiren sensación de tranquilidade e estabilidade. Non convén abusar demasiado das liñas verticais porque poden cansar e provocar unha sensación de monotonía no espectador.
- **Liñas horizontais:** Producen unha sensación de quietude e serenidade.
- **Liñas inclinadas:** Producen a sensación de movemento e axitación e de perigo, e axudan a dar continuidade ás imaxes. Proporcionan un ritmo dinámico.
- **Liñas curvas:** Producen unha sensación de dinamismo e de sensualidade. Non hai que abusar delas para non saturar ao espectador.
- **Aire:** É o espazo máis ou menos baleiro que hai entre os personaxes ou obxectos e os límites do encadre. Aínda que a súa utilización depende dos criterios de cada director, hai que intentar encadrar de maneira que o aire quede repartido por toda a imaxe de xeito máis ou menos homoxéneo. A ausencia ou presenza de aire non só pode variar a intencionalidade da imaxe: pode provocar que, estéticamente, sexa máis ou menos agradable para o espectador.

O plano

Os planos son a unidade básica da linguaxe cinematográfica. Eles non só nos ofrecen a perspectiva de onde, como e cando sucede a acción, senón que, combinados e ordenados, permiten que descifremos o significado dunha película. Un plano empeza e remata no intre no que se produce un corte na continuidade da acción. Por este motivo, hai películas que contan con milleiros de planos, mentres que outras (como en

A *soga* de Alfred Hitchcock) contan cun plano que dura toda a película. Os planos pódense diferenciar en función de dous criterios: tamaño e angulación da cámara.

Planos en función do tamaño

Gran plano xeral: Amosa un escenario moi amplo no que pode haber múltiples personaxes. O seu valor é descritivo. Dende o punto de vista narrativo, serve para amosarnos unha paisaxe, un ambiente ou escenario e presentar o contexto dentro do que se desenvolve a acción. É un plano que normalmente non se utiliza moito. O seu uso nos programas feitos directamente para a televisión, coa excepción dos documentais, é practicamente inexistente por mor das reducidas dimensións da pantalla.

- Punto de vista descritivo: A súa función é amosar imaxes espectaculares e a relación dos protagonistas con todas elas.
- Punto de vista expresivo: Serve para describir a relación dos personaxes coa contorna na que se amosan.

Non convén utilizar demasiado os planos xerais porque poden resultar aburridos e debido ás reducidas dimensións da pantalla de televisión moitos dos seus detalles non se poden apreciar.

Plano xeral: Presenta un escenario no que se distingue aos personaxes na súa totalidade. O plano xeral debe ter unha duración o suficientemente ampla como para que o espectador poida apreciar todos os detalles que nel se amosan.

- Punto de vista descritivo: Amosa con claridade quen é o personaxe que realiza a acción dentro da contorna na que se desenvolve.
- Punto de vista expresivo: Serve para contextualizar con maior precisión aos personaxes dentro dunha contorna determinada. En moitas ocasións, establece relacións entre o decorado e mais a personalidade dos personaxes.

Plano de conxunto: Amosa aos personaxes dende a cabeza aos pés.

- Punto de vista descritivo: Amosa todas as características físicas do personaxe.
- Punto de vista expresivo: Amosa unha certa distancia psicolóxica entre o personaxe e mais o espectador.

Plano americano: É un plano que amosa os personaxes dende a cabeza ata os xeonllos. A súa orixe remóntase ás películas do oeste, cando os directores non querían mostrar ao personaxe dende un plano de conxunto, pero o plano medio era insuficiente para amosar as pistolas que os vaqueiros portaban no cinto.

- Punto de vista narrativo: Amosar a parte máis destacada da fisonomía do personaxe
- Punto de vista expresivo: Amosar certa proximidade psicolóxica co personaxe.

Plano medio: Amosa ao personaxe de cintura para enriba. Adóitase utilizar en secuencias de diálogo. É o tipo de plano máis utilizado. A súa duración é bastante breve.

- Punto de vista narrativo: Amosar a parte máis destacada da fisonomía do personaxe. Uso en diálogos.
- Punto de vista expresivo: Dotar de maior importancia ao personaxe que ao contexto onde se desenvolve a acción.

Primeiro plano: Presenta a faciana do personaxe ou algún detalle da súa fisonomía. Aporta esencialmente un valor expresivo ao audiovisual. A súa duración adoita ser bastante breve e contén moita forza expresiva.

- Punto de vista narrativo: Amosar a personalidade dos protagonistas
- Punto de vista expresivo: Axuda a entender as emocións e os sentimentos dos personaxes.

Achéganos psicoloxicamente ao personaxe ata o punto que podemos entender cales son as súas motivacións persoais para obrar dun ou doutro xeito. Engade calor e detalle á trama (representa o adxectivo da frase).

Plano detalle: Amosa un obxecto ou unha parte do obxecto ou personaxe. A cámara está situada practicamente sobre os elementos que rexistra e a súa duración adoita ser moi breve.

- Punto de vista narrativo: Amosar un obxecto importante para o desenvolvemento da acción.

- Punto de vista expresivo: Chamar a atención sobre un detalle que pode ser importante para a narración.

Nun material audiovisual convén que non haxa saltos espectaculares na escala de planos.

Planos en función do ángulo

O ángulo dun plano é a posición que adopta a cámara en función do punto de vista do espectador.

Plano normal: A cámara estará situada aproximadamente á altura da ollada do espectador. O ángulo normal por si mesmo non proporciona ningún valor cinematográfico por si só. É o tipo de angulación máis utilizado.

Plano picado: O ángulo picado obténse cando a cámara realiza un encadre dende enriba cara a embaixo. A súa función é empequenecer aos obxectos e personaxes para transmitir a sensación de inferioridade, debilidade ou sumisión. O picado total, isto é, cando a cámara amosa a acción dende enriba de todo, denomínase **picado cenital**.

Plano contrapicado: Obténse cando a cámara realiza un encadre dende embaixo cara a enriba. A súa función é a contraria do picado: serve para potenciar, engrandecer ou magnificar aos personaxes.

Profundidade de campo

Á hora de estudarmos o plano, cómpre ter en conta a profundidade de campo. Por ela entendemos a área que se observa con nitidez por diante e por detrás do obxecto onde recae a acción do plano.

A profundidade de campo depende de tres factores:

- Distancia focal.
- A apertura do diafragma.
- A distancia dos obxectos á cámara.

Tendo en conta estas tres características, podemos atoparnos con estes tipos distintos de ópticas:

- **Grandes angulares:** Distancia focal curta. Fan que os obxectos semellen máis distantes e afastados do que o están na realidade.
- **Obxectivo normal:** Proporciona un bo campo visual e unhas imaxes de tamaño axeitado sen distorsións.
- **Teleobxectivo:** Teñen unha distancia focal longa. A súa función é achegar os elementos que enfocan, de maneira que estes queden comprimidos. Cando se fan tomas preto da figura humana con eles, poden provocar deformacións grotescas.

A secuencia

Unha secuencia é unha unidade dentro dunha película que está dotada de sentido propio. Aínda que existen secuencias compostas dun só plano (as chamadas plano-secuencia), o normal é que estean formadas por un conxunto de planos.

As características principais dunha secuencia son:

- Desenvólvense nun decorado similar e en continuidade temporal.
- Interveñen os mesmos personaxes
- Teñen sentido por si mesmas e, ao mesmo tempo, fan desenvolver a acción.
- Aínda que hai excepcións ao longo da historia do cine, unha secuencia nunca supera un tempo máximo duns 15 minutos.

Por regra xeral, unha película media de noventa minutos adoita estar composta por unha cantidade que varía entre as 25 e 30 secuencias.

Movimentos de cámara

Existen dous tipos de movementos de cámara:

Movimentos físicos

Prodúcense cando a cámara se despraza por medio de mecanismos artificiais. Os principais son:

Panorámica: É un desprazamento da cámara en forma de rotación que se produce a partir dos eixos do trípode. O seu valor é descritivo (amosa unha acción en continuidade) ou narrativo (serve para establecer relacións entre personaxes). Normalmente a cámara está situada sobre un trípode e xira ao redor do seu eixo. Dentro das panorámicas podemos distinguir:

- **Panorámica horizontal:** Movemento de rotación lateral.
- **Panorámica vertical:** Movemento de rotación de arriba cara a abaixo ou viceversa.
- **Balanceo:** Produce un movemento circular
- **Varrido:** Desprazamento rápido da cámara na que só presenciamos con claridade o obxecto que está no punto de orixe e no punto final do movemento. O resto do movemento é tan rápido que é imposible observar con nitidez a imaxe.

Travelling: É un desprazamento da cámara a través duns raís. Hai diversos tipos de travelling:

- **Avance/retroceso:** A cámara desprázase dende un sitio afastado a outro máis achegado ou viceversa.
- **Ascendente/descendente:** Acompáñase ao personaxe en movementos cara a enriba ou cara a embaixo.
- **Lateral:** O máis habitual. A cámara acompaña en paralelo a un personaxe que se despraza horizontalmente. Ideal para seguir a personaxes que están en movemento.
- **Circular:** A cámara desprázase en círculo ao redor do personaxe.

Guindastre: A cámara sitúase sobre un guindastre e desprázase polo aire. A través deste movemento, prodúcese unha acción espectacular que parte dun plano detalle a un xeral ou viceversa.

Steadycam: A steadycam é un artefacto relativamente sinxelo e de recente invención. Sitúase a cámara nun arnés especial que manexa un operario, o cal ofrece todo tipo de mobilidade e permite desprazar a cámara polos lugares máis ignotos. O primelro que a utilizou foi Stanley Kubrick na película *O resplandor*.

Cámara en man: O operario provoca o movemento levando a cámara ao lombo. Este movemento dá sensación de achegamento e provoca tensión dramática e sensación de nerviosismo.

Movimentos ópticos

Zoom: É Acadar sensación de movemento a partir de variar manual ou automaticamente a distancia focal da cámara. Permite facer que os obxectos se acheguen ou se afasten sen desprazar a cámara. O zoom abrangue dende o gran angular ata o teleobxectivo ou viceversa. O seu uso debe ser moi limitado, xa que non é un movemento estéticamente bonito. Adóitase utilizar cando non se dispón dun travelling.

A iluminación

A iluminación no cinema ten unha dobre función. Por unha banda, permite que podamos ver as películas con nitidez. Por outra banda, a iluminación serve como elemento narrativo, como forma de aportar riqueza á cinta e incidir na caracterización psicolóxica da historia. É moi importante destacar que no cinema, malia que a película sexa rodada en exteriores, o uso da iluminación é constante. Só dese xeito se consegue que as películas teñan uniformidade.

Por regra xeral, á hora de confeccionar unha película existen tres tipos distintos de luces:

- **Luces xerais:** Son as que dan o ton fotográfico á película.
- **Luces de recheo:** Son as que permiten iluminar determinadas partes do decorado e resaltalas.
- **Luces posteriores:** Serven para potenciar, eliminar e xerar as sombras.

Citemos de seguido algúns elementos que cómpre ter en conta á hora de plantexar a iluminación:

Atmosfera: É o ton fotográfico xeral que adquire unha película. En función da súa temática e das intencións artísticas e narrativas do director, a atmosfera pode ser dun xeito ou doutro. Unha atmosfera pode ser bretemosa, suave, azulada, de tons cálidos, luminosa, de penumbra, con preponderancia de grises, etc.

Temperatura da cor: Cada tipo de luz ten unha temperatura de cor determinada. Así, por exemplo, as saídas e postas de sol e as luces incandescentes teñen unha temperatura de cor baixa e de ton avermellado. Ao mediodía, a luz ten unha temperatura máis alta e de ton azul. A luz dunha vela tamén ten unha temperatura de cor baixa e de tonalidade avermellado. Isto condiciona o tipo de focos que se han de utilizar.

A **cor:** A cor prodúcese cando a luz se reflicte nos obxectos. Os obxectos que non reflicten a luz aparecen de cor negra. As cores teñen unha serie de connotacións psicolóxicas que é moi interesante analizar xa que, en función da súa maior ou menor utilización, condicionan a percepción emocional da película.

Vexamos algúns exemplos.

- **Cores cálidas:** En xeral os espazos con cores cálidas semellan máis grandes e achegados.
 - o Branca. Asociada á limpeza, pureza, paz, calma.
 - o Amarela. Provoca vitalidade e diversión.
 - o Laranxa. Sensación de confort e espiritualidade.
 - o Vermella. Relacionada coa acción, a coraxe e mais a paixón. Tamén transmite agresividade e dinamismo.
- **Cores frías:** En xeral os espazos con cores frías semellan máis pequenos e lonxanos.
 - o Verde. É a cor da natureza que tranquiliza e relaxa. Asóciase á esperanza.
 - o Azul. Simboliza autoridade, e frialdade.
 - o Gris. Dá a sensación de tristura, pobreza.
 - o Negra. Relaciónase co misterio, co medo, a soidade, a escuridade e mais a morte. Tamén é a cor do dominio e a elegancia.

Os decorados

Os lugares físicos nos que transcorre unha película son tan importantes como a historia que acontece nela. Para lograr uns bos decorados tanto cómpre unha boa iluminación, tal como vimos no apartado anterior, como unha correcta selección das paisaxes e dos elementos que forman parte dela. Moitas boas historias remataron arruinándose porque os responsables non foron quen de seleccionar uns bos decorados.

Un decorado debe adaptarse ao xénero, estilo visual e tratamento que teña a película. Isto, porén, dependerá en última instancia das intencións do director; se quere dar un ton máis irreal, onírico, fantasioso, achegado, moderno, retro, etc. O que está claro é que cada xénero require un tipo de decoración. Ao western vanlle mellor os decorados exteriores, en cambio, os decorados interiores son a alma do cine de terror e da comedia.

O decorado (interior ou exterior) non só debe ser verosímil, tamén debe parecelo. Conseguir ese equilibrio é moi complicado e tamén combinar nunha mesma película decorados exteriores con interiores, sen que o resultado final se resinta. Isto vese claramente nas películas históricas, onde en moitas ocasións se ten que recorrer a planos pouco naturais para evitar filmar elementos que resulten doutras épocas. Hoxe en día, co auxe dos efectos dixitais, resulta moito máis sinxelo reproducir determinadas épocas e ambientes. A este respecto, o exemplo de *Titanic* resulta significativo. Por outra banda, un decorado excesivamente espectacular ou uns exteriores abraiante poden restar emoción á historia e diminuír o seu interese.

A montaxe

A montaxe é algo máis que unha técnica para ordenar os anacos de película cunha certa continuidade espazo-temporal: é o xeito de dar sentido ás películas e de facer que estas manteñan a coherencia e poidan ser disfrutadas polo gran público.

A montaxe é o proceso que se utiliza para ordenar os planos e secuencias dunha película, de forma que o espectador os vexa tal e como quere o director. A maneira de colocar os diversos planos pode mudar completamente o sentido e, xa que logo, a mensaxe dunha película. A montaxe é importante xa que, grazas a ela, podemos entender o significado e mais a intencionalidade dunha película. Na montaxe é, en realidade, cando se confecciona unha película. Grazas a ela cambianse secuencias, suprímese o que non gusta, engádese ou acúrtase o ritmo, varíase o sentido da narración. Moitas películas mediocres foron

melloradas grazas á montaxe, o mesmo que coa montaxe se puido ter estropeado outras películas que a priori eran interesantes.

O proceso da montaxe consiste en empalmar, segundo a orde do guión, os planos que se rodaron ao longo da filmación. A orde da rodaxe, por regra xeral, non se corresponde coa orde lóxica da historia, senón que se fai en función da dispoñibilidade dos actores, causas climatolóxicas ou a estación do ano, a orde da rodaxe de exteriores, etc. Por iso, á hora de montar, selecciónanse, entre os diferentes fragmentos de cada toma, os que se consideran mellores. O traballo efectúase nunha mesa de montaxe provista dunha moviola e dúas pantallas que permiten seguir a acción. O montador é o encargado de empalmar as imaxes e de dotar de ritmo e sentido á narración. É importante que na montaxe non se produzan saltos de eixo, incoherencias narrativas ou outros elementos que poidan restar credibilidade e lóxica á película.

Vexamos os elementos que cómpre ter en conta á hora de falar da montaxe.

O tempo

Tempos cinematográficos

O tempo no cinema é distinto ao tempo real. É un tempo non necesariamente lineal, onde existen saltos no tempo que permiten que a narración sexa máis fluída e que os espectadores poidan seguir unha historia que, se estivese narrada en tempo real, sería imposible de visualizar. O tempo no cinema pódese utilizar de distintas formas.

As principais son:

- **Tempo real:** A acción desenvólvese no mesmo período de tempo no que está narrada a historia.
- **Flashback:** Salto atrás no tempo. Retrocédese a épocas anteriores. O recordo de alguén adoita ser o procedemento máis habitual.
- **Flashforward:** Vívense situacións que acontecen no futuro. Esta adoita ser unha estratexia propia das películas do xénero fantástico.

Recursos para reflectir o paso do tempo

Existen varios recursos para reflectir o paso do tempo. Os principais son:

- **Elipse:** É a supresión dos elementos tanto narrativos como descritivos dunha historia. O importante da elipse é que antes e despois se tiveron que dar os suficientes datos como para entendermos a historia. A elipse máis famosa da historia do cine prodúcese na película *2001: Unha odisea no espazo*, cando un oso pasa a ser unha nave espacial: o director Stanley Kubrick fixo transcourir 2000 anos entre un plano e outro.
- Outros recursos para representar o paso do tempo virían a través de viraxes de cor ou de cor a branco e negro, dobres pantallas, sobreimpresións, follas dun calendario que van caíndo, un reloxo, unha vela ou un cigarro que se van consumindo, os cambios de luz natural, os cambios de estacións do ano, a evolución física dunha persoa, as sobreimpresións e todo aquilo que pase pola imaxinación do director e resulte creativo.

Signos de puntuación

Existen varios signos de puntuación á hora de falar da montaxe cinematográfica. Vexamos cales son os principais. É importante considerar que os signos de puntuación sempre indican unha forma de paso do tempo, de espazo e, o que é máis sobranceiro, unha expresión ou unha idea narrativa.

- **Por corte:** As imaxes dun plano suceden ás do anterior sen ningún proceso intercorrente. É o método máis frecuente á hora de montar unha película. A única cinta da historia do cine moderno onde non existe un só corte é *A soga* de Alfred Hitchcock.
- **Fundido en negro:** Pásase dun plano a outro escurecendo en negro a imaxe e abrindo a seguinte dende o negro. O fundido non ten por que ser sempre en negro.
- **Encadeado:** Unha nova escena vai aparecendo por riba dunha antiga que se vai fundindo por superposición. Trátase de sobreimpresionar dúas imaxes que gardan unha relación entre elas. É un dos métodos máis orixinais para amosar o paso do tempo.
- **Cortina:** A progresión dunha imaxe na pantalla fai desaparecer, por desprazamento, a imaxe anterior. Hai diferentes tipos de cortina en función do que queiramos narrar e das características propias da historia.

- **Varrido:** Rápida panorámica que borra a nitidez dunha imaxe e dá paso ao plano seguinte.

Tipos de montaxe

Narrativa: Pretende narrar unha serie de feitos. Pode ser:

- **Lineal:** O que segue unha única acción que se desenvolve nunha serie de escenas dispostas en orde cronolóxica.
- **Invertida:** Altérnase a orde cronolóxica do relato. Un dos exemplos máis interesantes deste tipo de montaxe é o da película *Memento* que comeza polo teórico final e vai progresando ata o principio.
- **Paralela:** Dúas ou máis escenas desenvólvense simultaneamente creando unha asociación de ideas no espectador. A finalidade é establecer un paralelismo entre dúas situacións. Non é necesario que as accións paralelas se desenvolvan nun mesmo período de tempo. Este é un método moi utilizado para crear tensión ou para establecer asociacións entre personaxes non situados no mesmo plano espazo temporal.
- **Alternativa:** Baséase na xustaposición de dúas ou máis accións. A diferenza coa anterior consiste en que aquí si existe correspondencia temporal e as dúas accións acaban integrándose ao final da secuencia correspondente.

Expresiva: Intenta unha interpretación artística ou ideolóxica da realidade cinematográfica. É moi pouco utilizada e se non somos quen de facelo con corrección, pode entorpecer a comprensión da cinta:

- **Métrica:** Baséase na lonxitude dos planos.
- **Rítmica:** En función tanto da lonxitude dos planos como da composición dos encadres. Intenta subliñar o impacto psicolóxico cunha segunda sensación confiada ao ritmo do film. Defórmase a realidade dalgún xeito, o ritmo real dun suceso retrásase ou acelérase segundo o que o autor queira provocar.
- **Ideolóxica:** Procura un sentido máis intelectual na narración dos feitos ao crear ou evidenciar diferentes tipos de relacións entre sucesos, obxectos, persoas. Este tipo de relacións, moitas veces, son complexas de analizar e requiren un esforzo intelectual por parte do espectador.

Dentro da montaxe, tamén podemos atopar unha serie de **recursos psicolóxicos** que axudan a que a película sexa interpretada dunha maneira ou doutra segundo os intereses do realizador. Os principais son:

- **Adecuación:** Igualdade entre o tempo de acción e o de proxección. Películas como *A soga* de Hitchcock ou *Á hora sinalada* de John Badham son exemplos diso, aínda que hai poucos filmes que utilizen este recurso, xa que condiciona moito a historia a explicar.
- **Distensión:** Existe un alongamento subxectivo da duración obxectiva dunha acción. Para este tipo de efectos utilízase a cámara lenta. O tempo é real, pero os espectadores teñen a impresión de que a duración é maior.
- **Aceleración:** Un tempo real é falsamente acelerado, a través da cámara rápida, para dar a impresión de precipitación ou de comicidade. Moi habitual nas comedias.

AFONDANDO

Planos cinematográficos

- 1.- **Plano detalle ou Primeirísimo primeiro plano:** “Très gros plan” (en Francia), “Extreme close up” (en EE.UU.) e “Primeirísimo plano” (en televisión). Cando a cámara se centra nos ollos, na boca, na orella, na man, nun obxecto, etc.
- 2.- **Primeiro plano:** “Gros plan” (en Francia), “Close up” (en EE.UU.) e “Primeiro plano” (en televisión). Curta o personaxe á altura do nó da gravata.
- 3.- **Plano achegado:** “Plan rapproché” (en Francia), “Medium close shot” (en EE.UU.) e “Plano achegado curto” (en televisión). Curta polos ombreiros ou curta polo peito.
- 4.- **Plano medio:** “Plan moyen” (en Francia), “Medium shot” (en EE.UU.) e “Plano medio curto” (en televisión). Curta polos pés, baixo o xeonllo, a media perna ou nas cadeiras.
- 5.- **Plano de conxunto:** “Plan d’ensemble” (en Francia) e “Medium long shot” (en EE.UU.) Personaxe enteiro con parte do decorado.
- 6.- **Plano xeral:** “Plan général” (en Francia), “Full shot” (en EE.UU.) e “Plano xeral” (en televisión). Personaxe/s nun decorado completo, no conxunto dun decorado amplo, con parte substancial do decorado e con parte do decorado.

Regra dos dous terzos

Unha das principais regras da composición é a regra dos dous terzos. Segundo ela, os personaxes ou obxectos principais terían que estar colocados en función dunha sinxela fórmula. Divídese a pantalla en tres partes iguais tanto vertical como horizontalmente. A partir de aí, o elemento encadrado debe ocupar os dous terzos da pantalla de maneira que esta resulte o máis simétrica posible. Os suxeitos principais débense situar na intersección das liñas que, teóricamente, a dividen vertical e horizontalmente; de tal xeito que o centro da pantalla sempre é o punto de menor atención.

Branco e negro/Cor

Nas súas orixes, todas as películas rodábanse en branco e negro. Aínda que a procura da cor foi constante durante eses anos, o certo é que os pioneiros do cinema lograban maravillosas películas mesturando as tonalidades de grises. A primeira película coloreada a man foi *The World, the Flesh and the Devil* de 1914. A pesar de que esta técnica era moi espectacular, requería moitas horas de traballo e de paciencia que, co tempo, non compensaban o investimento. En 1921, estrenouse *O vagabundo do deserto* de Irwing C. Willat, a primeira cinta de cor natural. Malia o éxito de público que colleitou, aínda a técnica non estaba depurada dabondo como para acadar a perfección. Esta chegaría en 1934 con *A feira das vaidades* de Rouben Mamoulian, aínda que, artisticamente, a súa plenitude se acadaría co mítico film de Victor Fleming, *Foise co vento* (1939). Dende ese ano ata principios dos anos 60, o branco e negro e mais a cor alternáronse na produción cinematográfica. De feito, ata esa época existían nos Oscar premios diferentes para a fotografía en branco e negro e mais en cor.

A partir de principios dos anos setenta, a produción en branco e negro desapareceu practicamente por completo. Hoxe en día, unicamente as pequenas producións independentes con ínfulas artísticas e grandes filmes de prestixiosos directores (*A lista de Schindler* de Steven Spielberg, *Celebrity* de Woody Allen) utilízanos. O formato en branco e negro é algo tan en desuso que mesmo unha coñecida televisión norteamericana tivo a “brillante” idea de colorear hai uns anos unha serie de clásicos en branco e negro. Como, afortunadamente, a resposta do público non foi a agardada, se deixou de facer e así respectouse a decisión de moitos creadores que, ante a posibilidade de rodar en cor, optaron polo branco e negro como opción artística.