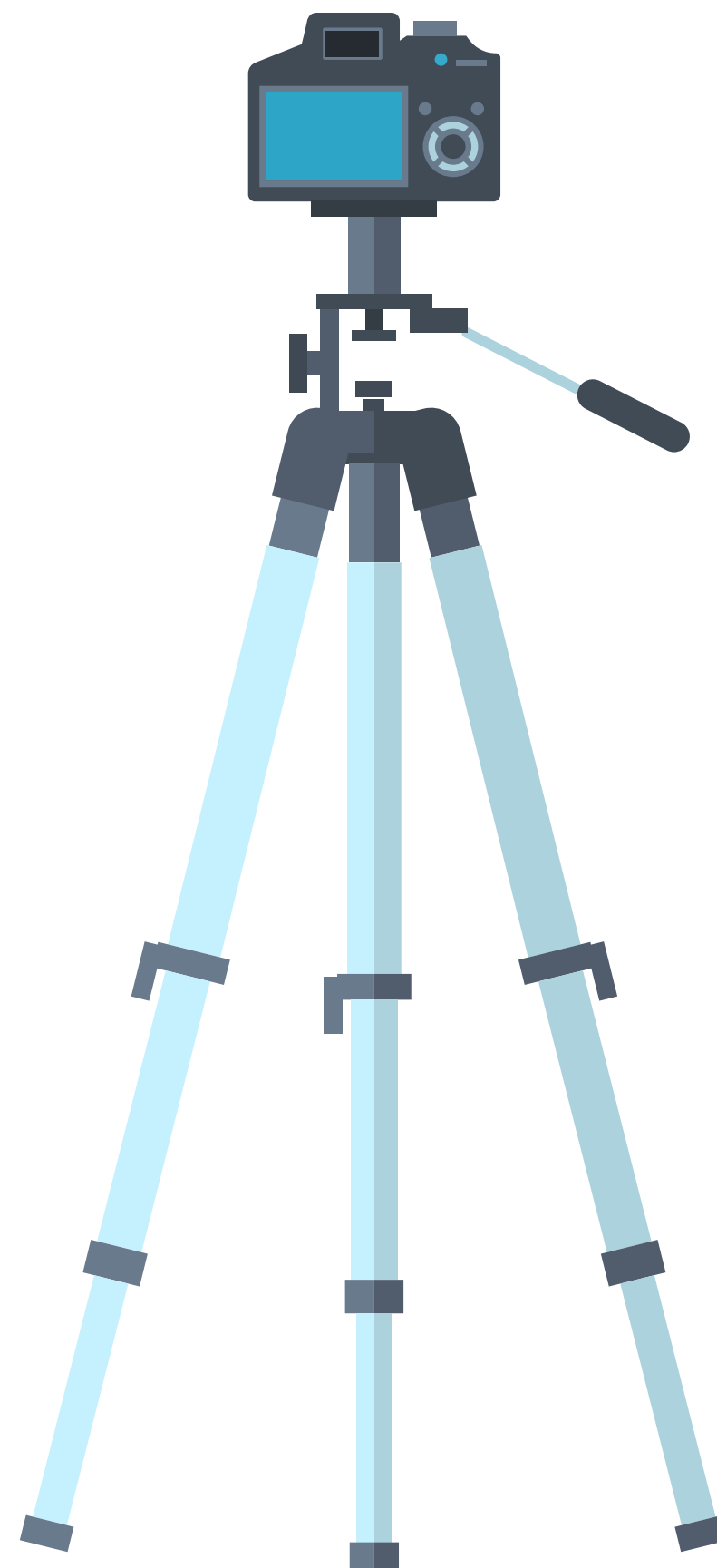


Tipos de Planos



Recordatorio para componer un plano

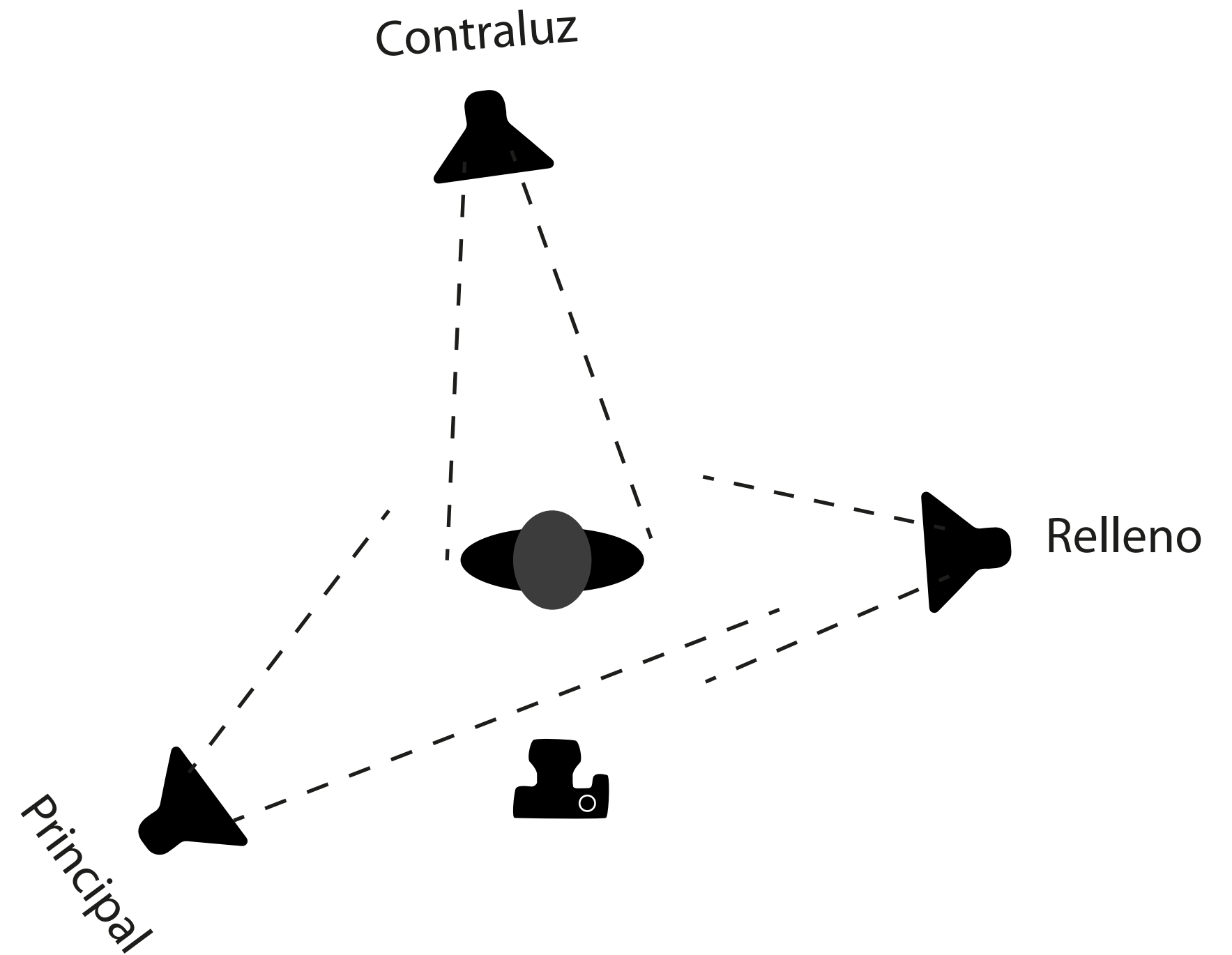
Iluminación

Se utilizará como recurso expresivo y compositivo del plano: dirección de la luz, reparto de sombras, contraste y atmósfera.

Ley de los tercios

Se tendrá en cuenta para ordenar el encuadre, situar puntos de interés y reforzar el equilibrio visual de la imagen.

Aplicación práctica: conviene decidir dónde cae la atención, cómo se distribuyen los elementos y qué efecto visual tendrá la luz a través de la elaboración de un **storyboard**.

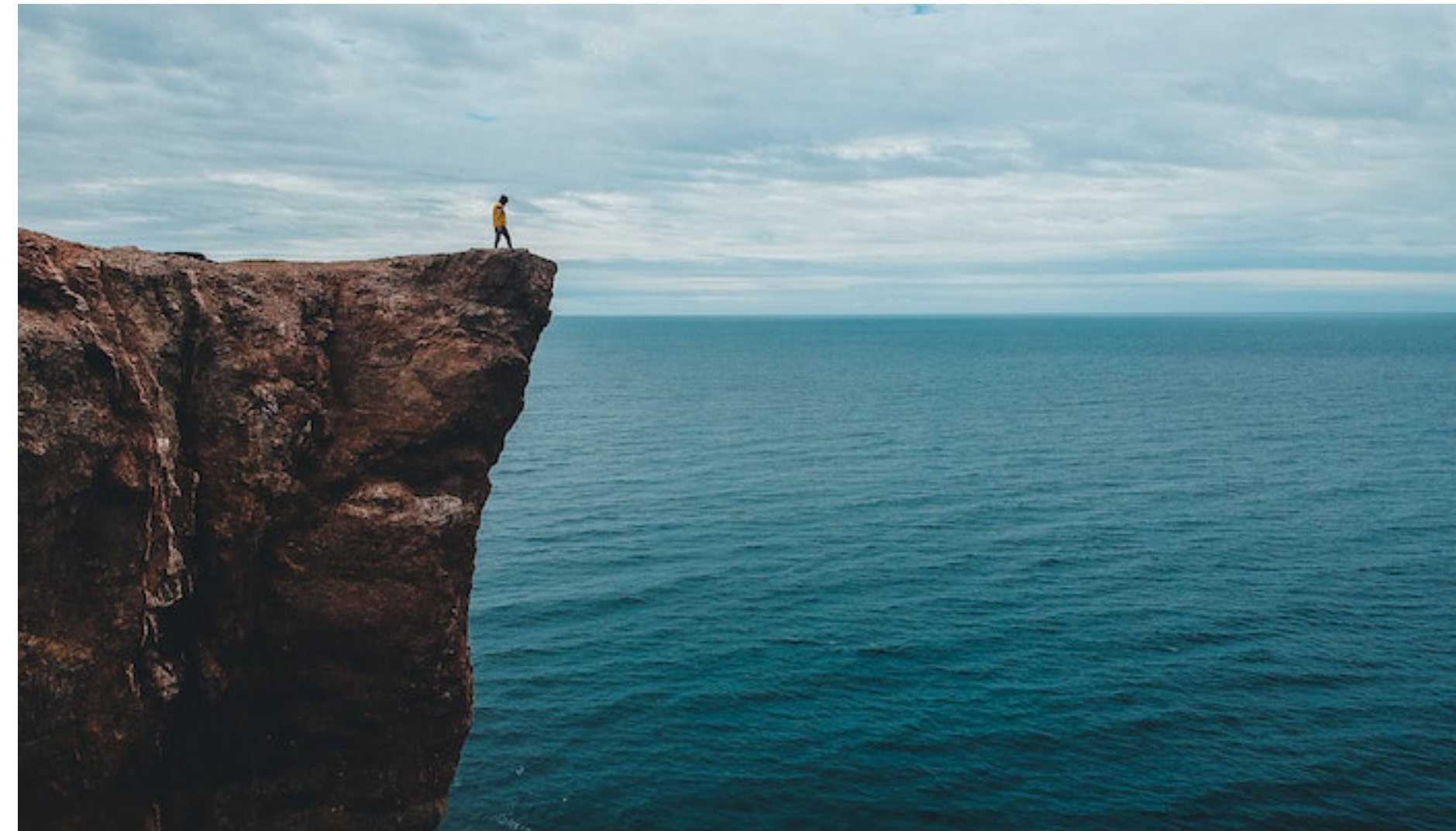


Planos abiertos y medios

GRAN PLANO GENERAL

Espacio muy amplio. La figura humana puede aparecer pequeña o incluso secundaria.

Sirve para situar una acción, presentar un entorno o abrir una secuencia.



PLANO GENERAL

Muestra al personaje completo dentro de un espacio reconocible.

Equilibra acción y contexto.

Es útil para comenzar escenas o mostrar contexto espacial y de localización.



Planos abiertos y medios

PLANO ENTERO

La figura aparece completa, ocupando más protagonismo que en el plano general.

Permite ver gesto corporal, postura y desplazamiento sin perder del todo el entorno.

PLANO AMERICANO

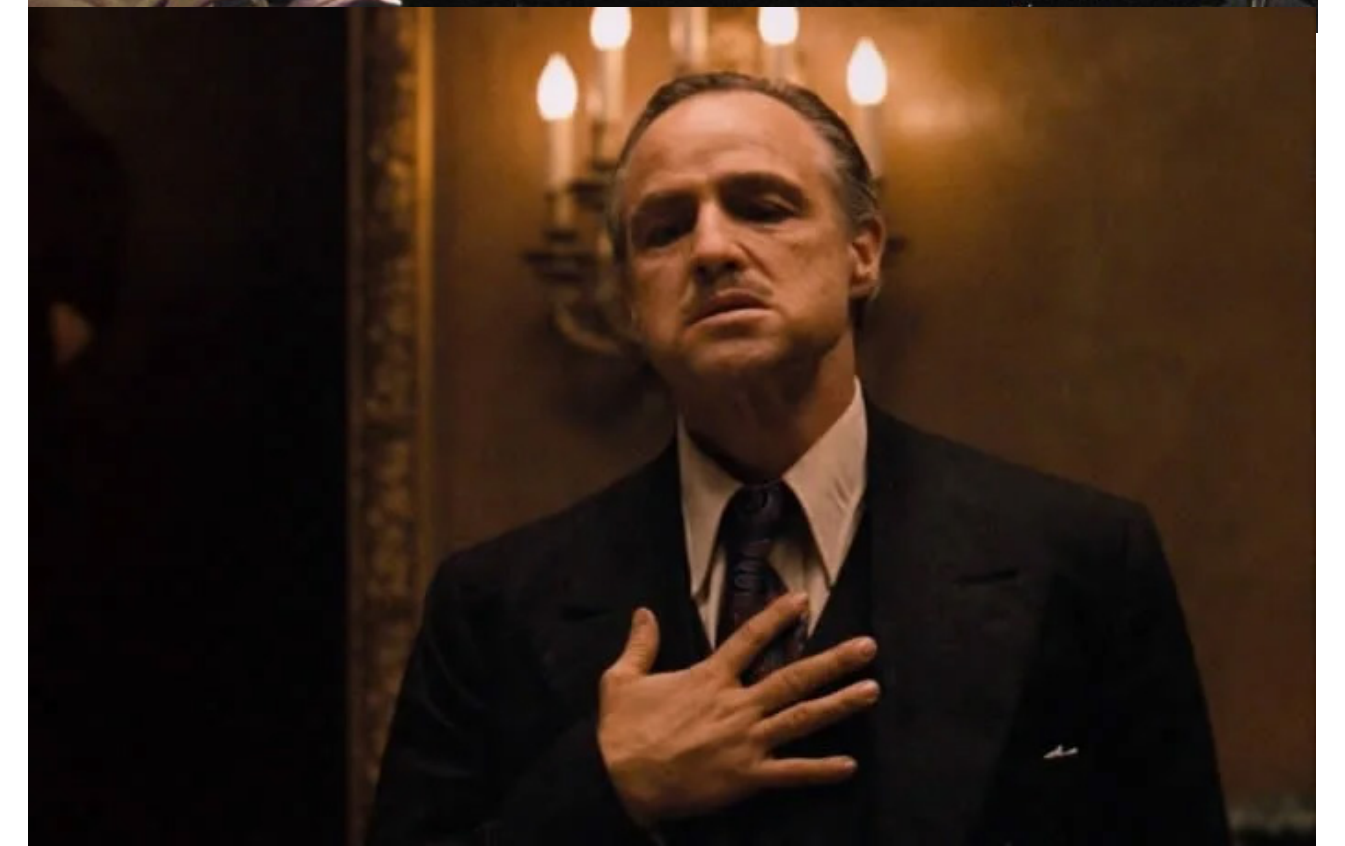
Encuadra al personaje aproximadamente desde las rodillas.

Muy útil para escenas con interacción, diálogo o acción manual.

PLANO MEDIO

Recoge el cuerpo aproximadamente desde la cintura.

Centra la atención en gesto, actitud y relación entre personajes.



Planos abiertos y medios

PRIMER PLANO

Se concentra en el rostro.

Intensifica la expresión y acerca emocionalmente al espectador.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

Aísla una zona concreta del rostro: ojos, boca o mirada.

Subraya tensión, emoción o detalle expresivo muy concreto.

PLANO DETALLE

Enfoca un objeto o fragmento muy específico.

Dirige la atención hacia una información visual decisiva.





Tipos de montaje

MONTAJE NARRATIVO O LINEAL

Es el montaje que ordena la historia de forma clara y fácil de seguir.

Los planos se colocan para que el espectador entienda qué pasa, en qué orden y por qué.

Idea clave:

Cuenta la historia paso a paso.

Ejemplo sencillo:

Un personaje sale de casa, camina por la calle y llega a una cafetería.

MONTAJE ELÍPTICO

Es dar saltos temporales combinando planos que den sensación de que unas acciones suceden en un momento del tiempo y en la siguiente da entender que ha pasado tiempo..

Idea clave:

Nos muestra dos cosas diferentes a la vez o casi a la vez.

Ejemplo sencillo:

Mostrar a un niño jugando un partido de alevines y cambiar a otro donde se le ve jugando como profesional.

MONTAJE PARALELO

Consiste en alternar planos de dos acciones distintas que ocurren en lugares diferentes, pero que el espectador ve relacionadas.

Idea clave:

Nos muestra dos cosas diferentes a la vez o casi a la vez.

Ejemplo sencillo:

Un alumno estudia en su habitación mientras otro está llegando tarde al examen.

MONTAJE EXPRESIVO

Es el montaje que no se centra solo en contar lo que pasa, sino en provocar una emoción o una sensación. Importa mucho el ritmo, el contraste o la fuerza de las imágenes.

Idea clave:

Busca que el espectador sienta algo.

Ejemplo sencillo:

En una escena de miedo, se alternan primeros planos del rostro asustado, sombras, ruidos fuertes y música intensa para aumentar la tensión.

MONTAJE POR ATRACTORES

Es un montaje que se construye usando imágenes que llaman mucho la atención por su fuerza visual, su rareza, su impacto o su intensidad.

Cada plano funciona como un “golpe visual” que atrae la mirada del espectador.

Idea clave:

Las imágenes no solo cuentan: también impactan.

Ejemplo sencillo:

Alguien cruzando un paso de peatones contrapuesto con un plano de un vehículo a toda velocidad.

EFECTO KUSLESOV

El efecto Kuleshov demuestra que un plano cambia de significado según el plano que se coloque antes o después.

La misma cara puede parecer triste, enfadada o sorprendida dependiendo de con qué imagen la montes.

Idea clave:

Un plano por sí solo dice algo; junto a otro plano, puede decir otra cosa distinta.

Ejemplo sencillo:

Cara seria + plato de comida = parece que tiene hambre.

Cara seria + ataúd = parece tristeza.

Cara seria + juguete = parece ternura o recuerdo.