



Psicología y Formato

En el Cine

EXTICKIER NEW
CITYSCAPE - DAY

EXT. CITYSCAPE - DAY

DUTCH ANGLISW
Waint Bimet Weutentin sumvemiol)

Present Tense

INT. ALLEYWAY - NIGHT

DUTCH ANGLSB
sin threbet thedi
phistis Witflew lutity apostiity thirgity.

INT. DUGTH ANGE NIGHT

DRACE OF EOLIN
Present Tense

INT. INTERROGATION ROOM - DAY

DAALL WENTANWEDY
Naltoduuer

TRACKING SHOT

VALEED ATCHY
Villion (#sargy phine)

Action reaction Followi wow

OVER-THE-SHOULDER SHOT

DRALE OR BORTUST
Present Tense

CRANE SHOT

9. Outlep NEW.

INT. LOCATION - DAY/NIGHT

4. Enesionned thme syrt action for baaastagt.

Inupermrsting, lhds cuis, which cuserach, wony people sides terl.

3. Plane form. Plane.

4. INT. LOCATION - DAY/NIGHT

CRANE SHOT
DOLLY IN

Ángulos, Planos y movimientos de cámara

5. INT. LOCATION - DAY/NIGHT wido burgtiypises.

CRANE SHOT
DOLLY

6. Present we prrection strung.

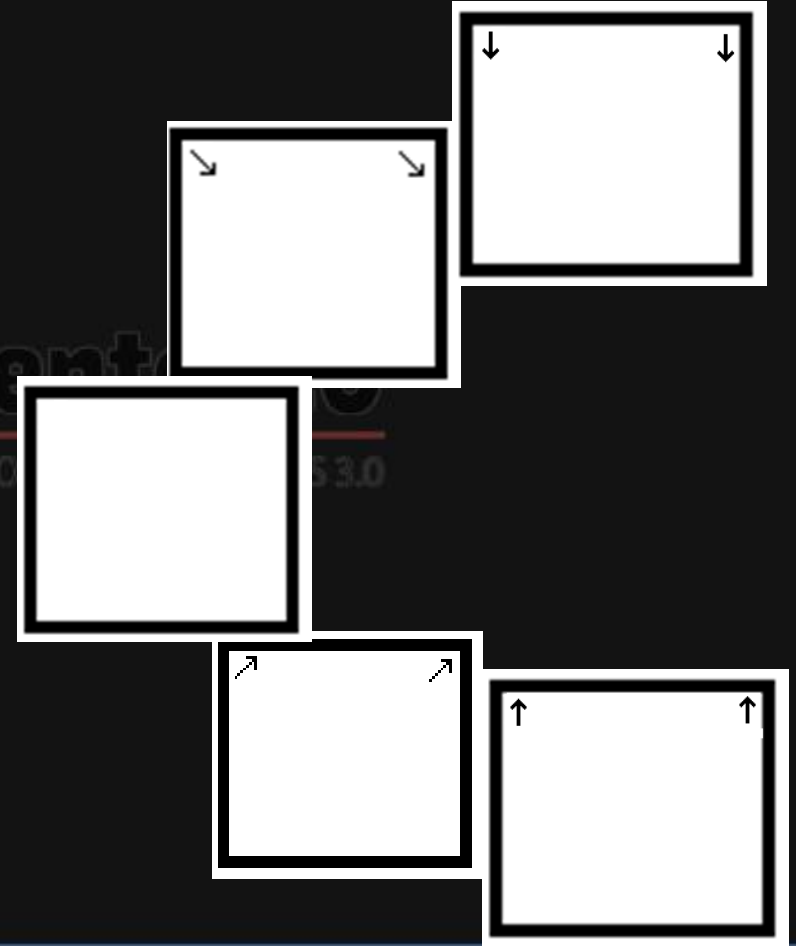
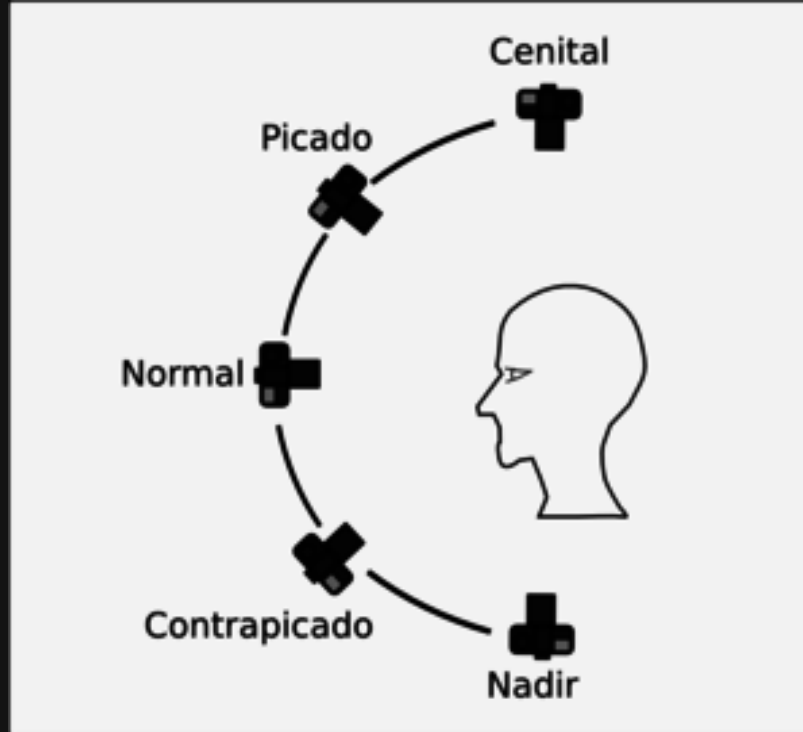
JOHN (O.S.) (CONT'D)
Let's move te the next setup.

Nombre (sensación)

- En el guion gráfico existen la nomenclatura siguiente:
- Cada lamina contiene los siguientes elementos.
- Una breve descripción y ejemplos



LA ANGULACIÓN o ÁNGULO VISUAL



Ángulo Cenital (seguimiento)

- Es un plano realizado desde arriba, en un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo, su objetivo es mostrar es describir el ambiente.



Ángulo picado (fragilidad)

- La cámara graba a una altura superior a los ojos (en caso de sujetos) o de la altura media (en caso de objetos), con la cámara orientada hacia el suelo.



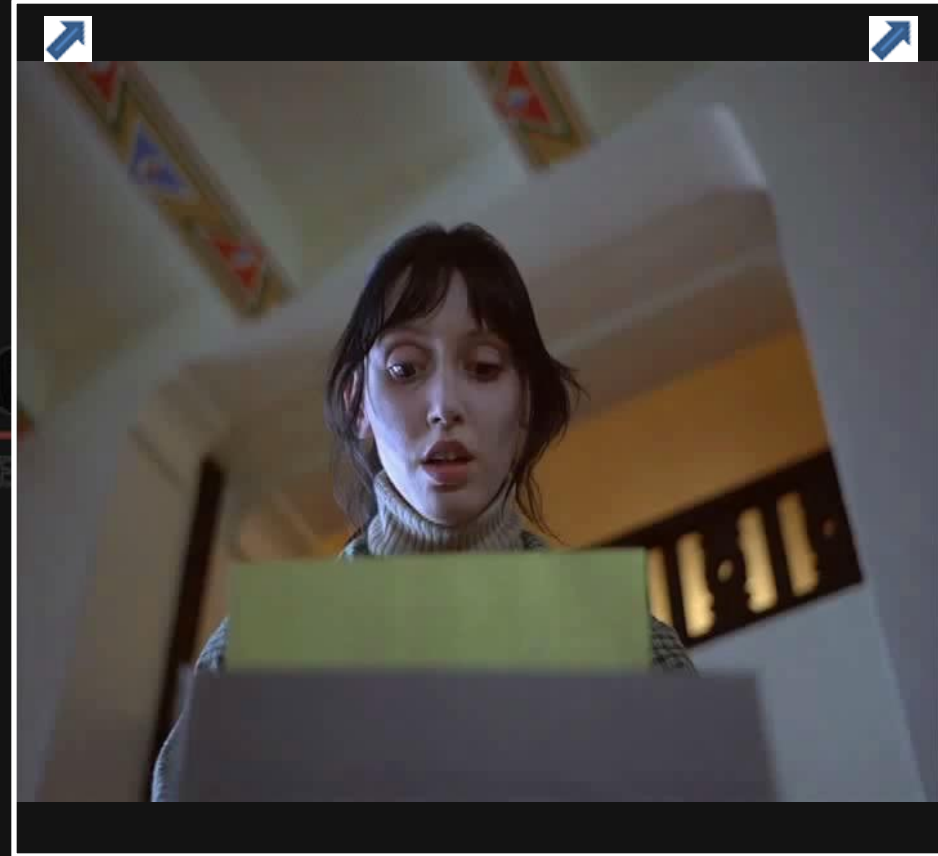
Ángulo Normal (semblante)

- También llamado “plano neutro”. La cámara esta en un ángulo paralelo al suelo y delante del sujeto, a la altura de los ojos. Nos muestra al personaje en su aspecto físico.



Ángulo contrapicado (poder)

- La cámara se sitúa enfrente y a una altura inferior a los ojos del sujeto, (o inferior de la altura media de un objeto). Esta ligeramente orientada hacia el techo. Es opuesto al plano picado.



Ángulo Nadir (dinamismo)

- La cámara se sitúa totalmente por debajo del sujeto, con ángulo perpendicular al suelo.
- Este ángulo no tiene horizonte



Ángulo holandés (inestabilidad)

- Llamado también “plano aberrante”. La cámara está inclinada unos 45 grados.



Doc
CLUB DE



PLANOS CINEMATOGRAFÍCOS

- Es la posición y encuadre de la cámara para mostrar al espectador, es un elemento del lenguaje audiovisual.



Gran Plano General (paisaje)

- El **GPG**, muestra un gran escenario. La figura humana queda minimizada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático; destaca la soledad o la pequeñez del hombre frente al ambiente.



Plano General (pequeñez)

- El **PG**, Muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto o al objeto, como un amplio escenario. A veces se muestra al sujeto entre una $\frac{1}{3}$ y una $\frac{1}{4}$ de la imagen. Se utiliza para describir a las personas en el entorno que les rodea.



Plano Conjunto (protagonistas)

- Es el encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con los protagonistas más importantes de la escena.



Plano Entero (características)

- El **PG** encuadra justamente la figura entera del sujeto abarca desde la cabeza a los pies.



DOG
CLUB DE



Plano Americano (debate)

- El PA llamado también plano 3/4, encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. Su nombre fue acuñado cuando era utilizado en las películas de vaqueros para mostrar al personaje con sus armas.



Plano Medio (emotividad)

- **PM**, encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos. Por ejemplo una entrevista entre dos personas.



Plano medio corto (atención)

- **PMC** o Plano busto, encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.



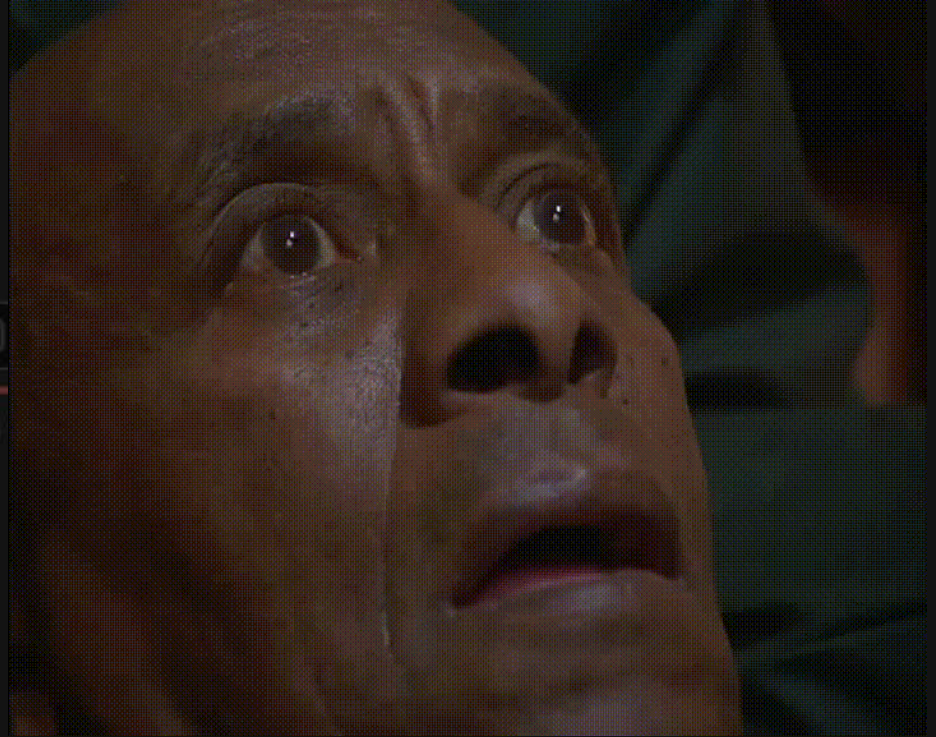
Primer Plano (expresividad)

- **PP**, retrata el rostro y los hombros. Este tipo de plano; muestra confianza e intimidad respecto al sujeto.



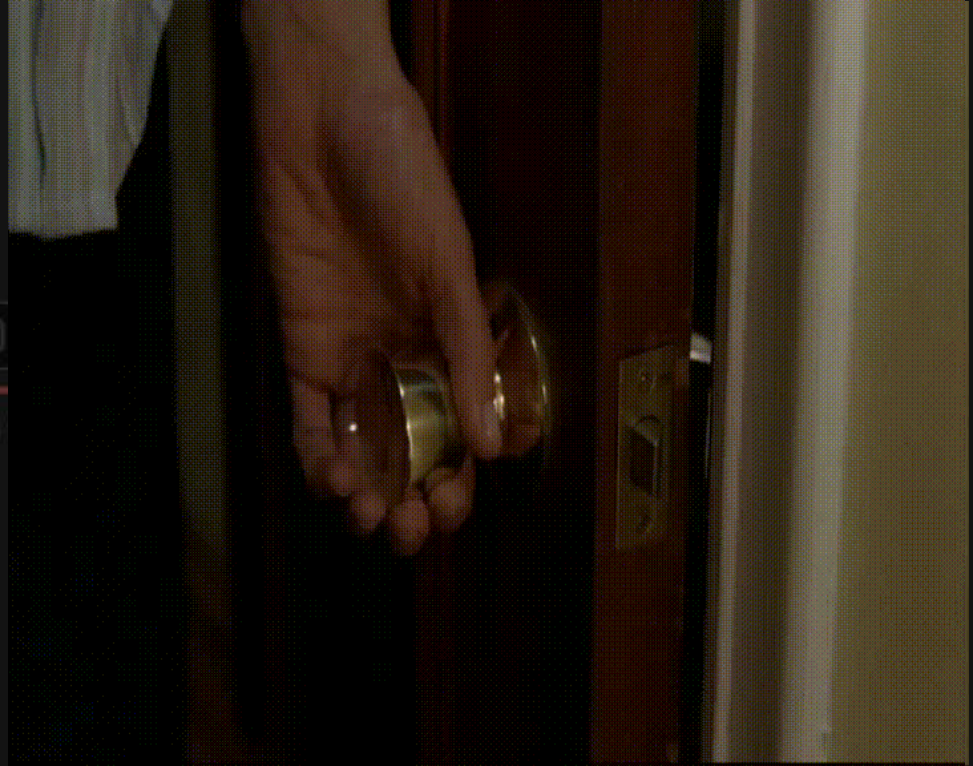
Primerísimo primer plano (intimidad)

- El **PPP** abarca desde la frente a la barbilla. Proyecta sentimientos, internos, nos acercamos tanto que podemos meternos en la mente del personaje.



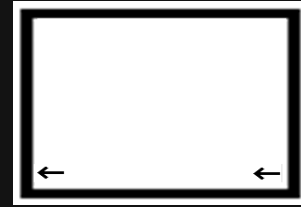
Plano Detalle (detalle)

- **PD**, se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante que el espectador se de cuenta para seguir correctamente la trama.

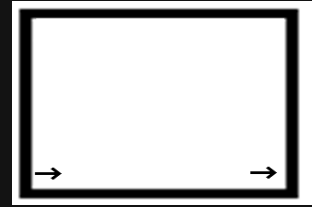


MOVIMIENTOS DE CAMARA

PAN LEFT



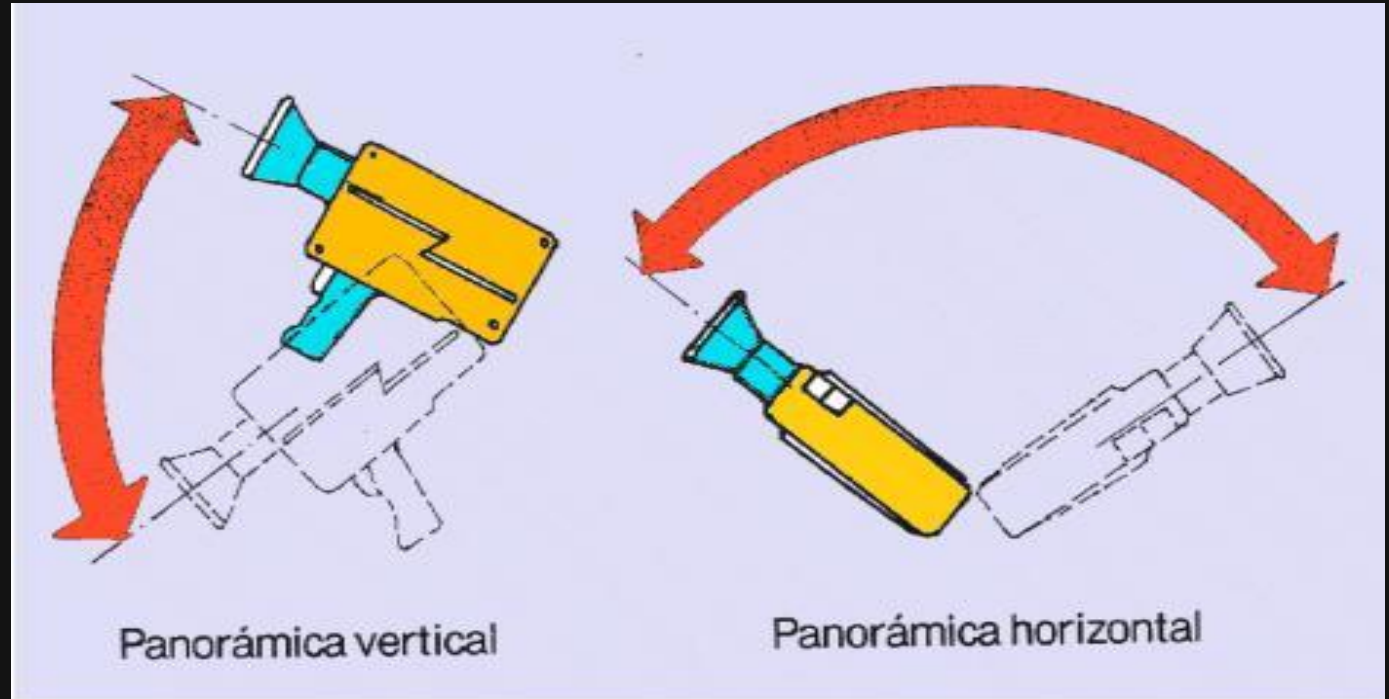
PAN RIGHT



TILT UP



TILT DOWN



PANEO DERECHO (viaje)

- Movimiento nivelado de izquierda a derecha. Denota desplazamiento, movimiento, traslado.

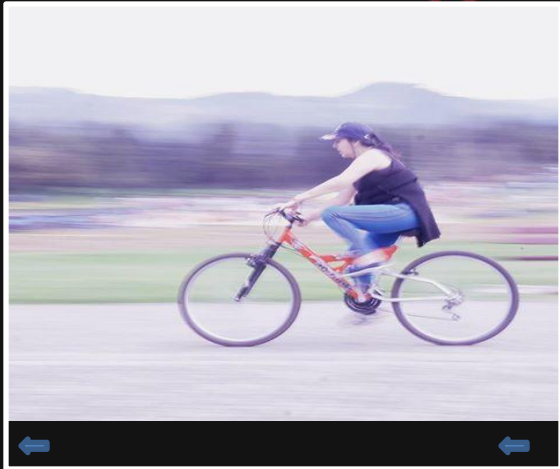


HORIZONTALES

→ De izquierda a derecha: convencional, natural, fácil de seguir, es fluido. Se utiliza para planos panorámicos.

PANEO IZQUIERDO (clímax)

- Movimiento nivelado de derecha a izquierda.
- Conflicto, choque de fuerzas, máxima acción.



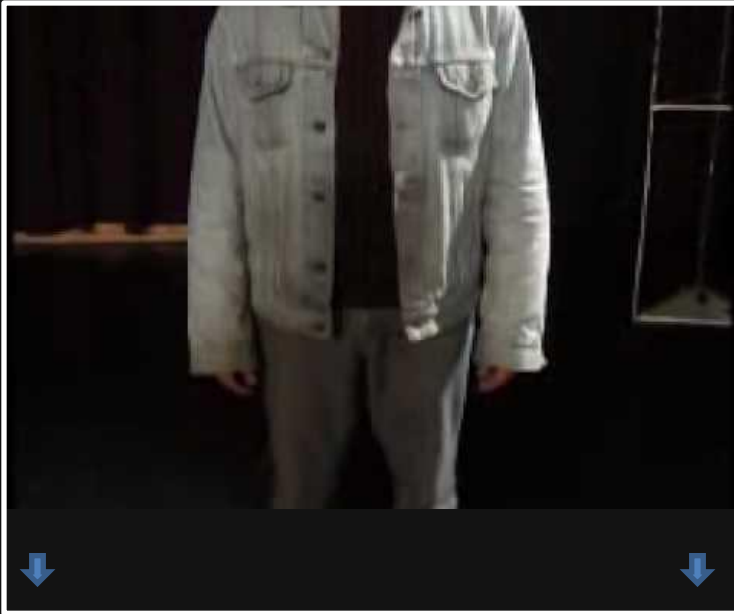
PANEO ASCENDENTE - Tilt UP (aspiración)

- Movimiento nivelado ascendente.
- Exaltación admiración.



PANEO DESCENDENTE - Tilt Down (destrucción)

- Movimiento nivelado descendente.



Descendente. Sugiere pesadez, peligro, o poder demoledor como el de una avalancha, una catarata. Este movimiento hacia abajo puede, también describir perdición, muerte o destrucción.

Zoom in (interés)

- El zoom de la cámara se acerca. Aumenta la atención del espectador



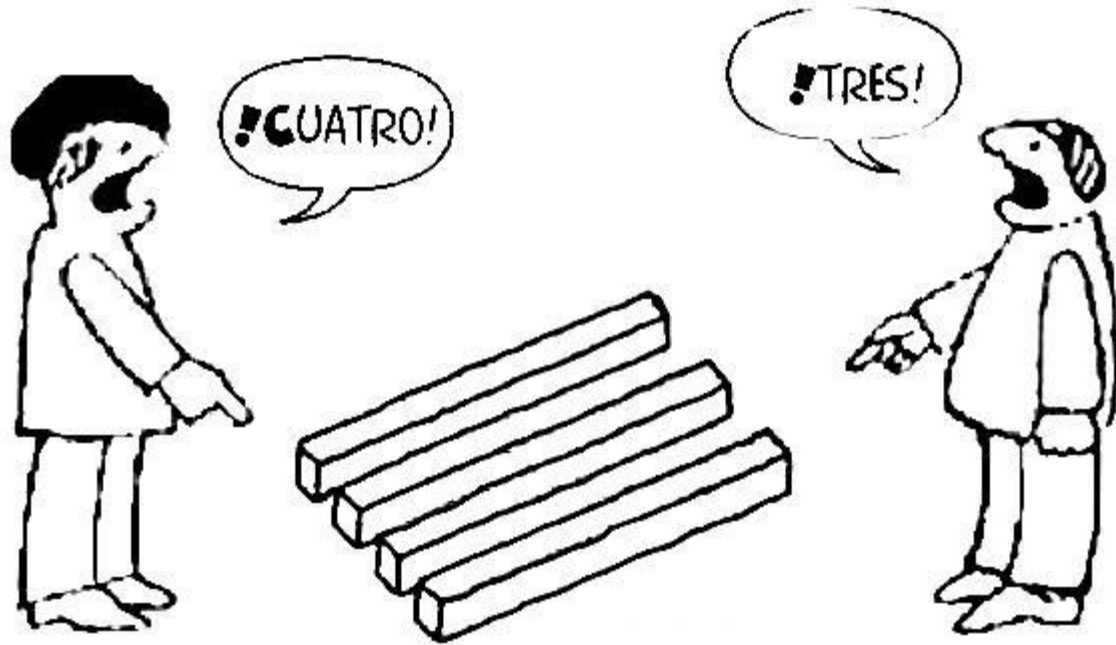
Zoom out (desinterés)

- El zoom de la cámara se aleja. La toma se vuelve cada vez menos relevante.



PUNTOS DE VISTA

DEPENDIENDO DE DÓNDE VEAS LAS COSAS,
LA PERCEPCIÓN DE LA REALIDAD PUEDE SER MUY DISTINTA.



Plano dorsal (poder espectador)

- También llamado “plano semisubjetivo”. Incluye al espectador y confirma su rol como protagonista.



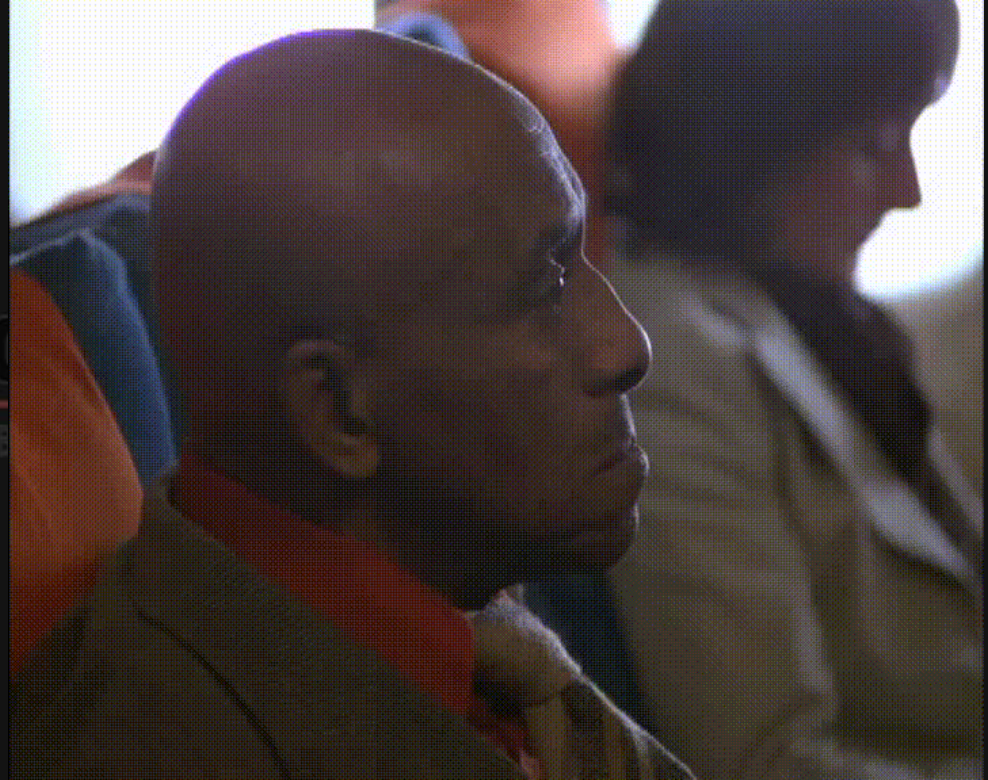
Plano Escorzo (liderazgo)

- La cámara se sitúa en el hombro del protagonista, mientras se ven los rostros de los interlocutores. Enfatiza al sujeto que tiene la acción en ese momento.



Plano perfil (abstracción)

- O “plano lateral”; la cámara está a un lado del sujeto. El personaje se encuentra en una profunda meditación.



Plano flip over (inesperado)

- Es un juego de cámara para describir algo inesperado. movimiento de cámara de 180 grados que nos indica que lo que estábamos viendo estaba en realidad al revés.



Plano objetual (vista del objeto)

- La cámara se sitúa como si quien mirase por ella fuese un objeto.
- En el ejemplo vemos la escena como si el retrete mirara.



Plano subjetivo (curiosidad)

- La cámara nos muestra lo que ve el personaje (como si la cámara estuviese en sus ojos).
- En el ejemplo vemos el punto de vista de un niño.



Plano voyeur (espiar)

- Nos muestra una vista espía del espectador, siempre hay elementos que sugieren ese ocultamiento. Ejem. a través de una cerradura, unos prismáticos, ventana, etc. El observado no es consciente.

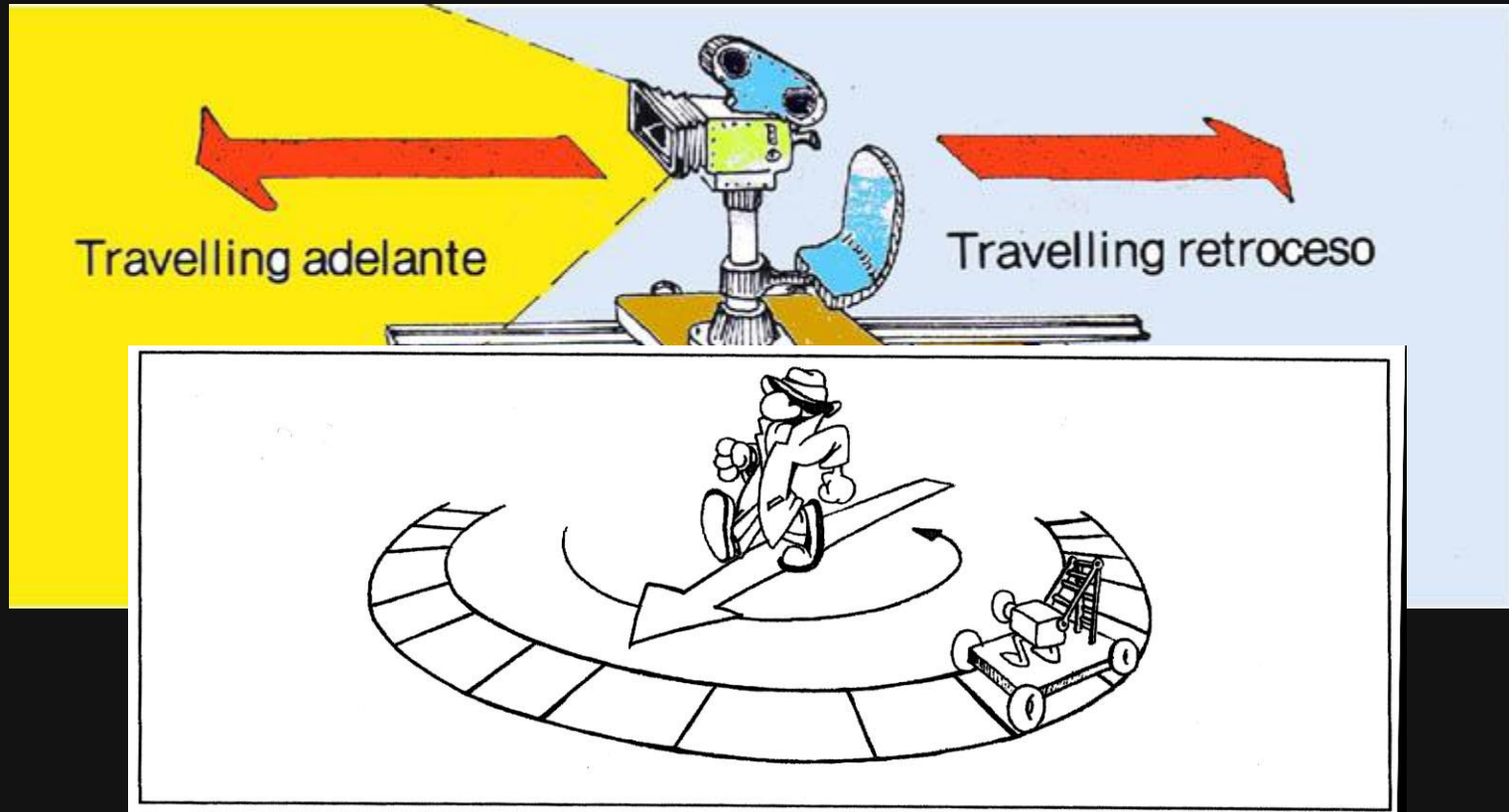


Planos indirectos (reflejos)

- Se observa el mundo mediante reflejos. Pueden ser en el agua, en un espejo, en un escaparate. Nos da un poder sobre el personaje.



TRAVELING



Cámara en mano (autenticidad)

- Se filma con la cámara en la mano, sin trípodes, produce de vídeo doméstico, y hace más creíble la escena.



DOG
CLUB DE D



PAN descriptiva (introducción)

- Nos introduce en un nuevo escenario de la película. La cámara nos presenta el nuevo lugar mirando hacia los protagonistas y estando siempre delante de ellos.



Travelling de seguimiento (tensión)

- La cámara sigue al sujeto, justo detrás de él, descubriendo el entorno al mismo tiempo que lo hace el sujeto.
- Si se gira varias veces lo que refuerza el efecto del seguimiento.



Travelling progresivo (exploración)

- Nos muestra los detalles de un objeto. Nos muestra los detalles de algo, que, en este caso, también está viendo el personaje, por lo que además, sería un plano subjetivo.



Travelling adelante (intimidación)

- La cámara se sitúa delante del rostro del sujeto, mientras la cámara retrocede a medida que el sujeto avanza.



Travelling retro (amenaza)

- La cámara avanza a medida que el sujeto retrocede.



Travelling aéreo (traslado)

- A diferencia del cenital, aquí, la cámara sigue al personaje en su recorrido .



D
CU



Travelling circular (energía)

- Se realiza describiendo un movimiento circular en torno al objeto.



Snorricam (interdependencia)

- Se obtiene poniendo la cámara a la cintura del personaje de tal forma que el ambiente se mueva mientras que su rostro permanece inmóvil, muestra una subjetividad y distanciamiento.



Plano en rotación (mareo)

- La cámara hace un movimiento de rotación sobre el eje Z, mientras graba. El objetivo es sacar al espectador de su estabilidad, es como cuando vamos a una montaña rusa.



Movimientos grúas (entorno)

- La cámara cambia de altura y gira simultáneamente aproximándose al sujeto u objeto.

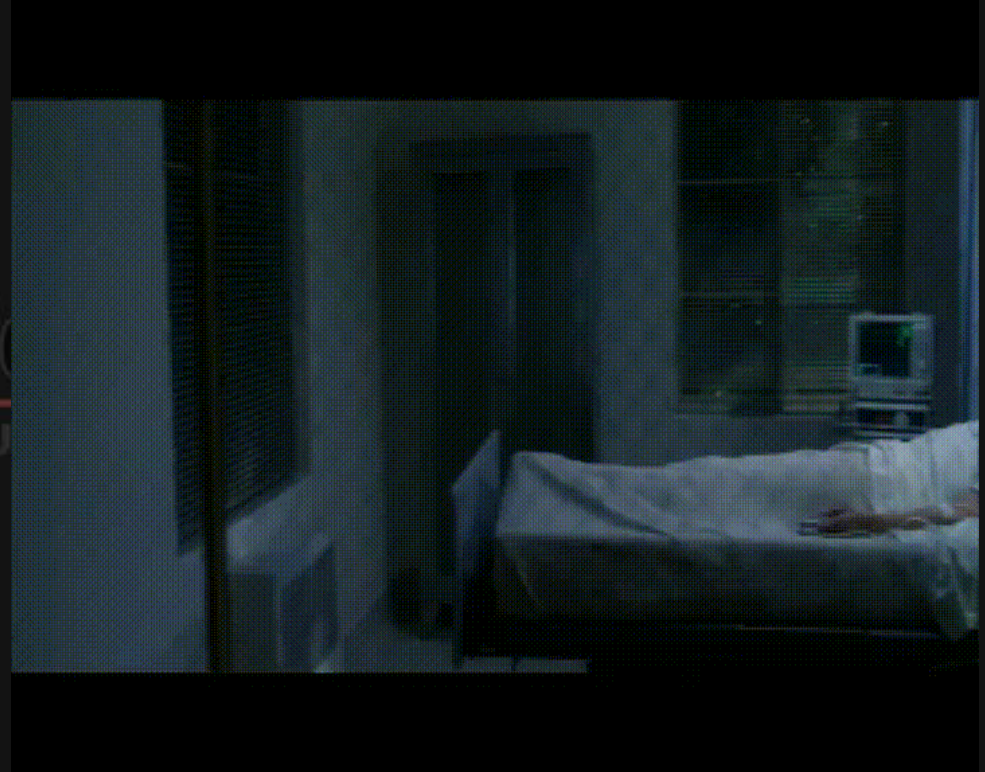


Do
CLUB D



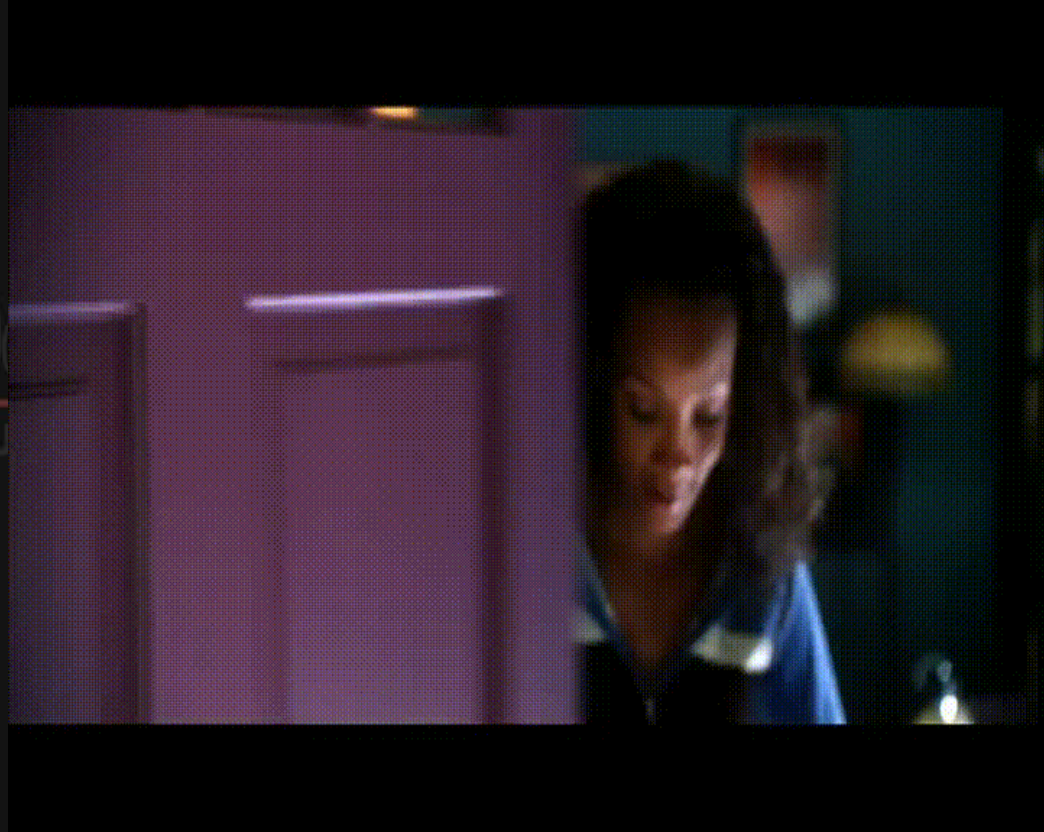
Plano múltiple (simultaneidad)

- Se muestran dos acciones simultáneas para enfatizar, en este caso, los contrastes existentes entre ambas.



Sobreimpresiones (recuerdos)

- Sirve para mostrar al espectador qué le está pasando por la cabeza al sujeto como por ejemplo un deseo.



Plano Contraplano (dialogo)

- La cámara esta a 45° de cada personaje y su enfoque responde a las palabras.



Formato de guión

INT. OLD WAREHOUSE - NIGHT

19.

JOHN

JOHN approaches the door cautiously.

MARY

MARY whispers, out of breath.

EXT. CITY STREET - DAY

JOHN

MARY whispers,

JOHN

MARY whispers, in the doorway.

JOHN

MARY whisper, out of breath,
ENT. MARY the Airbase.

12.

EXT. CITY STREET - DAY

MARY

MARY whispers, out of breath.

13.



FORMATO DE UN GUION LITERARIO

Todo guión literario obedece a un orden determinado se acostumbra a escribir los caracteres en letra “Courier New” (haciendo honor a la máquina de escribir) y en negritas la siguiente información:

Número de Secuencia	Descripción del lugar	Ext / Int	Día / Noche	Encadena
Preámbulo				

Personaje	(emoción)
Diálogo	

FORMATO DE UN GUION LITERARIO

Numero de Secuencia - representa la secuencia que se va filmar.

Descripción del lugar – en donde se desarrolla la secuencia.

Ext / Int – esta se desarrolla en exteriores (Ext) o dentro de una habitación (Int)

Día / Noche / Tarde / Amanecer – a qué hora del día se está filmando.

Encadena X – Se usa cuando hay un corte de la escena (post producción) pero esta debe ser filmada en el mismo tiempo para no perder la secuencia. Se representa por letras.

Preámbulo – Descripción previa a antecedentes de la situación. Siempre va antes de los diálogos. Aquí se detallan los subtítulos y voz en off de refuerzo.

Nombre del Personaje – Representado por el actor que leerá las frases.

(Emoción) – Que tipo de gestos o sonidos está haciendo el actor; siempre va entre paréntesis.

Dialogo – Palabras que dice el actor que representa el personaje.

1. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.

1

Amanece.

Plano general de una casa enorme, de estilo Victoriano. Un bosque bastante tupido se extiende a su alrededor. La tierra está cubierta por una fina capa de niebla.

Tan sólo se oye el murmullo del aire y quizá, el graznido de una gaviota lejana.

En sobreimpresión leemos:

Isla de Jersey, Canal de la Mancha, 1945

2. LA CASA. DORMITORIO DE GRACE. INT./DÍA.

2

Primer plano frontal de GRACE lanzando un chillido desgarrador. Luego se queda en silencio, con los ojos enrojecidos muy abiertos, respirando profundamente, mientras la cámara se va alejando y descubrimos que está acostada.

Gotas de sudor sobre su frente.

GRACE es una mujer de unos treinta años, hermosa, de aspecto algo frágil a la vez que severo. Se incorpora y se frota la cabeza. Luego consulta el reloj de su velador y se levanta de la cama.

ENCADENA A

3. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.

3

La luz que se proyecta sobre la casa es ahora más definida.

Tres figuras caminan lentamente hacia la puerta de entrada. Son la SEÑORA MILLS, una mujer de unos sesenta años de edad, gruesa y de expresión afable; el SEÑOR TUTTLE, un anciano de unos setenta años, enjuto y con un vistoso mostacho blanco; y LYDIA, una joven de rostro melancólico y mirada perdida. Los tres van vestidos de modo bastante anticuado, incluso para el año 1945.

La SEÑORA MILLS y TUTTLE se ríen.

SEÑORA MILLS

Ah, el bueno del señor Simpson,
¡menudo personaje! ¿Qué sería de él?

TUTTLE

Oh, ya estará muerto, como todos.

SEÑORA MILLS

(suspirando)

¡Aquellos sí que era buenos tiempos!

El grupo se detiene frente a la puerta. La SEÑORA MILLS, que parece la mejor vestida de los tres, llama al timbre y luego echa un vistazo a sus dos acompañantes, como si los examinara.

SEÑORA MILLS

Señor Tuttle, su pelo.

The background image is a sepia-toned photograph of an ornate architectural interior. It features classical columns with decorative capitals, a large diagonal beam or staircase structure, and intricate carvings. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of depth and grandeur.

Los OTROS