

technology is part of a broader movement that merges fashion with protection against unwanted surveillance. Celebrities, activists, and privacy-conscious individuals use it to avoid being photographed without consent.

Although there are countermeasures—such as using powerful flashes or post-processing techniques—the scarf remains an effective tool. Additionally, other similar technological innovations are being explored, including light-blocking clothing, smart accessories, and mobile filters. However, its use raises ethical and legal debates around the right to privacy, freedom of expression, and consent.

Keywords: Scarf – Fashion – Clothing – Privacy – Technology

Resumo: A echarpe anti-flash, criada por Adam Harvey, é uma peça de vestuário desenvolvida para proteger a privacidade visual de quem a utiliza, refletindo ou dispersando a luz do flash, dificultando a captura de imagens nítidas. Fabricada com fibras refletoras ou metálicas, essa tecnologia têxtil faz

parte de um movimento mais amplo que une moda e proteção contra vigilância indesejada. Celebidades, ativistas e pessoas preocupadas com sua privacidade usam esse acessório para evitar serem fotografadas sem consentimento.

Embora existam contramedidas—como o uso de flashes potentes ou técnicas de pós-processamento—a echarpe continua sendo uma ferramenta eficaz. Além disso, outras inovações tecnológicas semelhantes estão sendo exploradas, como roupas com bloqueio de luz, acessórios inteligentes e filtros para celulares. No entanto, seu uso levanta debates éticos e legais sobre o direito à privacidade, a liberdade de expressão e o consentimento.

Palavras chave: Echarpe – Moda – Vestuário – Privacidade – Tecnologia

(*) **Yanina Moscoso Barcia**, Diseñadora de Indumentaria y Textil (UBA), docente en el Área Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2003.

Tipos de planos de la cámara en el cine y las historietas y su significado

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Jorge Palomera^(*)

Resumen: El texto analiza la importancia del uso de planos y ángulos en la narrativa audiovisual, resaltando que cada decisión técnica—desde el encuadre hasta el punto de vista de la cámara—influye profundamente en la experiencia emocional del espectador. Se destaca que comprender estos elementos es fundamental para quienes desean escribir guiones, crear historietas o realizar videos profesionales, ya que cada aspecto visual comunica una intención narrativa específica. Se detallan distintos ángulos de cámara, como el picado (que transmite vulnerabilidad) o el contrapicado (que sugiere poder), así como tipos de encuadre (abierto y cerrado) que modifican la percepción del espacio y la intimidad. También se exploran planos según su cercanía con el objeto (como el plano general, medio o detalle), y el punto de vista de la cámara (subjetivo, objetivo u omnisciente), cada uno con su impacto emocional particular.

Palabras clave: Bufanda - Moda - Indumentaria - Privacidad - Tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 89]

Introducción

A la hora de ver un producto audiovisual uno como espectador no se da cuenta que los tipos de planos elegidos por el director o autor quieren decir mucho más que lo que muestran.

Cuando uno nota esto y lo aprende, pierde la posición de espectador y empieza a notarlo en todo tipo de obra. Debido a esto es de vital importancia aprenderlo cuando uno busca escribir guiones audiovisuales, de historieta o simplemente realizar un video profesional para subir a las redes sociales. Todo en una obra audiovisual debe estar pensado al detalle. Desde el color de pelo de nuestro protagonista, la ropa del villano y todavía con más razón la posición y ángulo de la cámara.

Este no es un análisis exhaustivo porque la extensión del texto no lo permitiría, pero sí una lista bastante completa para empezar a escribir un guion profesional.

Planos según el ángulo de la cámara

El ángulo de la cámara se refiere a la posición desde la cual se filma una escena. Esta decisión fundamental afecta directamente la perspectiva visual y emocional que el espectador experimenta. A través del ángulo de la cámara, el director puede manipular la percepción de los personajes, los objetos y el entorno, creando diferentes significados y sensaciones en la pantalla.

Tipos de Ángulo de la Cámara:

Cada uno de los siguientes ángulos tiene un impacto psicológico distinto en el espectador y puede ser utilizado estratégicamente por los directores para influir en la interpretación y la experiencia emocional de una escena en particular.

Ángulo Picado

- **Definición:** La cámara apunta hacia abajo desde arriba, mirando hacia los personajes o el entorno.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El ángulo picado tiende a hacer que los sujetos parezcan más pequeños, débiles o vulnerables. Al mirar desde arriba, la cámara imparte una sensación de dominio o superioridad sobre los personajes en el cuadro. Este ángulo puede utilizarse para hacer que un personaje parezca amenazado o subordinado ante otro, o para enfatizar su insignificancia en comparación con su entorno.

Ángulo Contrapicado

- **Definición:** La cámara apunta hacia arriba desde abajo, mirando hacia los personajes o el entorno.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** Al contrario del ángulo picado, el ángulo contrapicado hace que los sujetos parezcan más grandes, poderosos o dominantes. La cámara mira hacia arriba, lo que puede sugerir admiración, respeto o incluso temor hacia el personaje en el encuadre. Este ángulo se utiliza frecuentemente para retratar a héroes, líderes o figuras de autoridad que tienen control sobre la situación o sobre otros personajes en la escena.

Ángulo a Nivel

- **Definición:** La cámara se sitúa a la altura de los ojos de los personajes en el cuadro.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** Este ángulo crea una sensación de igualdad o neutralidad entre el espectador y los personajes en la pantalla. Al estar a la misma altura visual, el público se conecta más directamente con los personajes y sus experiencias. Es el ángulo más comúnmente utilizado en el cine para establecer una relación más íntima o personal entre el espectador y la historia que se desarrolla.

Ángulo Cenital

- **Definición:** La cámara está colocada directamente sobre los sujetos, mirando hacia abajo.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El ángulo cenital proporciona una vista aérea de la escena, como si el espectador estuviera mirando desde una posición elevada. Puede utilizarse para transmitir una sensación de distanciamiento o de juicio moral sobre los personajes en el cuadro. También puede ser utilizado para revelar la disposición espacial de los objetos y personajes en el encuadre de una manera que subraye la organización o el caos dentro de la escena.

Ángulo Nadir

- **Definición:** La cámara está colocada directamente debajo de los sujetos, mirando hacia arriba.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** Este ángulo es menos común en el cine, pero puede utilizarse para crear una sensación de desorientación o para

enfatar la vulnerabilidad extrema de los personajes en el cuadro. Al mirar hacia arriba desde abajo, la cámara puede distorsionar la percepción visual normal y hacer que los personajes parezcan más débiles o expuestos ante fuerzas superiores.

Planos según el encuadre de la cámara

El encuadre es crucial porque determina qué se muestra y qué se oculta dentro de la imagen, y cómo se relacionan entre sí los elementos dentro del cuadro.

Encuadre Abierto

- **Definición:** Se utiliza para mostrar un entorno más amplio y permitir que el espectador vea más allá de los sujetos principales en la escena.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El encuadre abierto puede transmitir una sensación de libertad, expansión o aislamiento dentro de un entorno determinado. Al permitir que el espectador vea más allá de los sujetos principales, este tipo de encuadre puede crear un sentido de espacio y contexto más amplio para la narrativa que se desarrolla.

Encuadre Cerrado

- **Definición:** Se enfoca en los sujetos principales dentro de un espacio limitado en la pantalla.
- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El encuadre cerrado se utiliza para crear una sensación de intimidad, proximidad emocional o para concentrar la atención del espectador en detalles específicos dentro de la escena. Al limitar el espacio en el cuadro, este tipo de encuadre puede intensificar la conexión emocional con los personajes o resaltar aspectos particulares de la narrativa visual.

Planos según cercanía con el objeto

Además de la apertura y el cierre del encuadre, los directores también utilizan técnicas de composición como la simetría, el equilibrio y la tensión visual para guiar la mirada del espectador y crear una composición visualmente atractiva y significativa. Entre otras herramientas también pueden apelar a otros tipos de planos según el criterio de la cercanía con el objeto que se busca mostrar. Algunos de ellos son:

Plano General

El plano general muestra un amplio campo de visión que abarca todo el entorno y los personajes. Este tipo de plano se utiliza para establecer ubicaciones, contextos y para dar una visión panorámica de la escena. Los personajes aparecen pequeños en el encuadre, lo que enfatiza la relación con el entorno y puede evocar emociones de asombro, admiración o insignificancia en comparación con el espacio circundante.

Ejemplo: En una película épica, un plano general podría mostrar un vasto paisaje montañoso con un ejército preparándose para la batalla, destacando la magnitud del escenario y la inminencia del conflicto.

Plano Medio

El plano medio muestra a los personajes desde aproximadamente la cintura hacia arriba. Este encuadre es ideal para mostrar las interacciones entre los personajes

y capturar el lenguaje corporal y las expresiones faciales con detalle. El plano medio ayuda a establecer la proximidad emocional entre los personajes y puede evocar emociones como la conexión interpersonal, la tensión o la complicidad.

Ejemplo: Durante una conversación importante entre dos personajes principales, un plano medio podría enfocarse en sus rostros para capturar sus expresiones y reacciones mientras discuten un conflicto emocional.

Plano Americano

El plano americano muestra a los personajes desde las rodillas hacia arriba. Este encuadre es similar al plano medio, pero con una ligera distancia, mostrando más del cuerpo y permitiendo ver cómo los personajes se relacionan con su entorno inmediato. El plano americano es efectivo para enfatizar la presencia física y emocional de los personajes, así como para mostrar detalles de su vestimenta y gestos corporales.

Ejemplo: En una película de género western, un plano americano podría enfocarse en la figura del héroe solitario que se enfrenta a un grupo de forajidos, mostrando su postura firme y determinada.

Primer Plano

El primer plano enfoca completamente el rostro o un objeto específico, llenando casi todo el encuadre. Este encuadre permite al espectador ver detalles extremadamente cercanos y captar emociones intensas y sutilezas en las expresiones faciales. El primer plano es poderoso para transmitir emociones como la intensidad, la intimidad emocional o el impacto de un momento crucial en la historia.

Ejemplo: En un drama psicológico, un primer plano podría enfocar el rostro de un personaje mientras lucha con una decisión moral difícil, permitiendo al espectador ver cada matiz de su conflicto interno.

Plano Detalle

El plano detalle se enfoca en un detalle específico dentro del encuadre, como las manos de un personaje, un objeto significativo o un gesto crucial. Este tipo de plano puede tener un significado simbólico o funcional en la narrativa, revelando pistas importantes o resaltando elementos clave que son fundamentales para la comprensión de la trama.

Ejemplo: En un thriller de misterio, un plano detalle podría enfocarse en un pequeño detalle en la escena del crimen, como un objeto que revela la identidad del asesino, creando suspense y anticipación.

Planos según el punto de vista de la cámara

El punto de vista en el cine se refiere a la perspectiva desde la cual se presenta la acción o se cuenta la historia. Puede ser subjetivo, objetivo o incluso omnisciente, y tiene un impacto significativo en cómo el espectador percibe y se conecta con los eventos en la pantalla.

Punto de Vista Subjetivo

- **Definición:** La cámara adopta el punto de vista de uno de los personajes, mostrando lo que ese personaje ve o experimenta.

- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El punto de vista subjetivo puede sumergir al espectador en la experiencia emocional del personaje y crear empatía con su situación. Al ver a través de los ojos de un personaje, el público puede sentir más directamente sus emociones, miedos o deseos, lo que aumenta la intensidad emocional de la escena.

Punto de Vista Objetivo

- **Definición:** La cámara se mantiene distante de los personajes, observando la acción como un observador neutral.

- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El punto de vista objetivo crea una sensación de distancia emocional y objetividad en la narrativa. Al mantenerse separada de los personajes, la cámara permite al espectador observar la acción sin estar influenciado directamente por las emociones de los personajes en el cuadro. Este enfoque puede ser utilizado para transmitir una sensación de objetividad o para mantener la atención en los detalles visuales y narrativos más amplios de la escena.

Punto de Vista Omnisciente

- **Definición:** La cámara tiene un conocimiento completo de la historia y puede moverse libremente entre diferentes personajes y ubicaciones.

- **Efecto Emocional que genera en el espectador:** El punto de vista omnisciente proporciona al espectador información completa sobre la narrativa y puede utilizarse para revelar detalles ocultos, conectar diferentes tramas o transmitir un sentido de comprensión total de la historia. Al tener acceso a diferentes puntos de vista y conocimientos dentro del universo de la película, el público puede obtener una visión más amplia y profunda de los eventos que se desarrollan.

Algunos ejemplos de su uso en películas muy famosas. Para comprender mejor cómo se utilizan estos conceptos en la práctica cinematográfica y cómo contribuyen a la narrativa visual y emocional de una película es útil explorar ejemplos concretos de películas conocidas y reconocidas por su uso innovador de los planos cinematográficos, el encuadre y el punto de vista.

Citizen Kane (1941, Orson Welles)

Ángulo de la Cámara: Utiliza ángulos picados y contrapicados para enfatizar el poder y la vulnerabilidad del personaje principal, Charles Foster Kane, a lo largo de su vida. Los ángulos picados pueden hacer que Kane parezca pequeño y vulnerable cuando se enfrenta a situaciones desafiantes, mientras que los ángulos contrapicados resaltan su poder y dominio sobre otros personajes en la historia.

The Shining (1980, Stanley Kubrick)

Encuadre y Ángulo de la Cámara: Emplea encuadres cerrados y ángulos cenitales para crear una sensación claustrofóbica y de aislamiento en el hotel abandonado donde se desarrolla la historia. Los encuadres cerrados limitan el espacio dentro de la pantalla y concentran la atención en los personajes principales, mientras que los ángulos cenitales proporcionan una vista aérea que revela la disposición espacial del entorno, subrayando la organización o el caos dentro de la escena.

Children of Men (2006, Alfonso Cuarón)

Punto de Vista y Ángulo de la Cámara: Utiliza tomas largas y un punto de vista subjetivo para sumergir al espectador en un mundo distópico y transmitir la desesperación de los personajes principales. Las tomas largas permiten una inmersión más profunda en la acción, mientras que el punto de vista subjetivo nos conecta emocionalmente con los personajes y sus experiencias a medida que luchan por sobrevivir en un mundo devastado por la infertilidad humana.

Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth (2000, Chris Ware)

Ángulo de la Cámara y Punto de Vista: Ware emplea ángulos de cámara disímiles y variados como marca registrada a la hora de explorar múltiples perspectivas y líneas temporales de personajes muy disímiles entre sí. Este cómic posee una estructura fragmentada donde diferentes voces narrativas se entrelazan para revelar capas de significado y emoción.

Conclusiones

En resumen, los planos cinematográficos son mucho más que simples herramientas técnicas; son el lenguaje visual que comunica ideas, emociones y significados profundos en la gran pantalla. Cada ángulo de cámara, encuadre y punto de vista elegido por un director no solo afecta la estética de una película, sino también su capacidad para emocionar, intrigar y desafiar al espectador a través de una experiencia visual y narrativa única y memorable.

Abstract: The text analyzes the importance of using shots and angles in audiovisual storytelling, highlighting that every technical decision—from framing to the camera's point of view—deeply influences the viewer's emotional experience. It emphasizes that understanding these elements is essential

for anyone looking to write scripts, create comics, or produce professional videos, as every visual aspect communicates a specific narrative intention.

Different camera angles are described, such as the high-angle shot (which conveys vulnerability) and the low-angle shot (which suggests power), as well as framing types (wide or close-up) that affect the perception of space and intimacy. The text also explores shots based on their distance from the subject (like wide shots, medium shots, or close-ups), and the camera's point of view (subjective, objective, or omniscient), each with its own emotional impact.

Keywords: Shots – Framing – Camera – Film – Audiovisual

Resumo: O texto analisa a importância do uso de planos e ângulos na narrativa audiovisual, ressaltando que cada decisão técnica — desde o enquadramento até o ponto de vista da câmera — influencia profundamente a experiência emocional do espectador. Destaca-se que compreender esses elementos é fundamental para quem deseja escrever roteiros, criar histórias em quadrinhos ou produzir vídeos profissionais, pois cada aspecto visual comunica uma intenção narrativa específica.

São descritos diferentes ângulos de câmera, como o plongée (que transmite vulnerabilidade) e o contra-plongée (que sugere poder), bem como tipos de enquadramento (aberto ou fechado), que alteram a percepção do espaço e da intimidade. Também se exploram planos segundo a proximidade com o objeto (como plano geral, médio ou detalhe) e o ponto de vista da câmera (subjetivo, objetivo ou onisciente), cada um com seu impacto emocional particular.

Palavras chave: Planos – Enquadramento – Câmera – Cinema – Audiovisual

(* **Jorge Palomera**, Licenciado en Publicidad (UADE), docente en el Área Audiovisual + Fotografía en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2010.