



Entrega hasta el día Viernes 04 de Septiembre 2020. Ante cualquier duda o consulta respecto a la asignatura de artes y/o tecnología el horario de atención es de 09.00 am a 16.00 pm, puede comunicarse al siguiente correo: profesoranathaliesantander@gmail.com

Atentamente
Nathalie Santander M.
Profesora de Artes Plásticas

“11 Guía: Movimientos de cámara”

4EM - Artes Visuales - Profesora Nathalie Santander

Nombre: _____

Objetivos

- Reconocer y explorar el video como lenguaje.
- Conocer las partes de la cámara de video y sus funciones.
- Expresar ideas y sentimientos a través de la utilización de técnicas y recursos propios del video.
- Apreciar y registrar estéticamente el entorno empleando los recursos del video.

I.- Lea atentamente algunos de los tipos de movimientos de cámara que son utilizados dentro del cine y registre sus apuntes en la croquera de artes visuales.

MOVIMIENTOS DE CAMARA:

Existen diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

1. Gente u objetos se mueven frente a la cámara.
2. La cámara se mueve en relación con la gente o los objetos.
3. Ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

De aquí desprendemos la existencia de cinco movimientos fundamentales:

Dolly (Carril), Travelling (Viajando), Tilt (Inclinación), Panning (Paneo) y Zooming (Acercamiento).

Los primeros cuatro son movimientos de cámara propiamente dichos, mientras que el último es un movimiento de lentes.

Dolly

El Dolly es el movimiento **hacia atrás o adelante** que sobre su eje hace la cámara (con todo y soporte), alejándose o acercándose del objeto respectivamente;

Se dice **Dolly-in (adentro)** si es hacia delante y **Dolly-back (atrás)** si es hacia atrás. Regularmente el Dolly contribuye para **involucrar al espectador** con la acción induciéndonos a centrar nuestra atención con el objeto o sujeto deseado. Un Dolly-in hacia el personaje nos obliga a percibir sus emociones atendiendo a sus palabras, acciones o gestos.

El Dolly-back, por el contrario, nos proporciona sensaciones diferentes. Al alejarse la cámara del objeto o personaje, **lo funde con su entorno** y nos permite experimentar su contextualización.

La percepción sensorial que produce el Dolly-in es distinta a la del Dolly-back, pues hay que considerar que mientras uno nos acerca hacia un plano que ya habíamos visto con mayor amplitud, haciendo énfasis en un punto determinado, el otro nos lo va develando poco a poco dándonos la sensación de quien se aleja o se va de espaldas.

Travelling.

Se conoce como Travelling a los desplazamientos laterales que hace la cámara sobre su eje. Se nombra **Travel left (izquierda)** si el desplazamiento es hacia la izquierda y **Travel right (Derecha)** si es hacia la derecha. Una de las funciones principales del Travelling es **transmitirnos el dinamismo** de la imagen, nos involucra en la acción del personaje a la vez que **nos sitúa físicamente** con una breve descripción del contexto.



Tilt (Inclinacion) Tanto el Tilt como el **Panning (Paneo)** son movimientos que se hacen **girando el cuello del tripode** sin desplazar la cámara. El Tilt es un movimiento hacia arriba o hacia abajo que equivale al que se realiza con la cabeza al afirmar algo. Cuando el movimiento es hacia arriba se llama Tilt-up (arriba), y cuando es hacia abajo Tilt-down (abajo).

Panning (Paneo).

Este último movimiento de cámara equivale al giro panorámico con la cabeza y prácticamente es un **semi-giro**. Hacia la izquierda se llama Pan-left y hacia la derecha Pan-right.



Zooming (acercamiento).

El zooming es exclusivamente un movimiento de lentes. Consiste en acercarse o alejarse del objeto pero sin desplazar la cámara; al acercarse se le nombra zoom-in y zoom-out al alejarse.

Finalmente, tanto encuadres como movimientos de cámara se conjugarán para la realización del filme de acuerdo a los diseños del director del filme.

Es muy frecuente que gracias a los movimientos de cámara, el director decida pasar de un plano a otro en una misma toma para satisfacer así las/sus exigencias creativas y las necesidades expresivas de la Narración.

*Es importante destacar desde un punto de vista técnico que existe una **diferencia sobre todo en la calidad de la imagen** (a nivel de resolución) entre el zoom óptico y el zoom digital.

El zoom óptico es un acercamiento producto de la capacidad de las lentes (longitud del lente en mm.). El zoom óptico no pierde calidad de imagen por registrar a través de los cristales, solo es necesario considerar la **perdida de profundidad de campo** que produce un gran acercamiento.

El zoom digital sin embargo es la **duplicación electrónica de los píxeles** (interpolación) que configuran la imagen, por tanto es de alguna manera una imagen falseada o reconstituida y por consecuencia, de mucho menor calidad.



II.- Recrea un video de interés personal de forma creativa aplicando los principales movimientos de cámara y escala de planos. Puedes inspirarte de una película, videoclip, cortometraje, etc. Para ello incluye la siguiente descripción en el video:

Nombre de la obra:

Nombre del video referente:

Escala de planos utilizados en cada escena:

Movimientos aplicados en las escenas: