
Movimientos de cámara:

Tres tipos de movimiento de cámara:

Panorámica : es el más sencillo. Es la rotación de la cámara sobre su propio eje en sentido horizontal, vertical u oblicuo. Es como mover la cabeza para un lado u otro, sin mover el cuerpo. Lo más común en las panorámicas es el movimiento de izquierda a derecha, como en la escritura .

Travelling: se desplaza toda la cámara en sentido lateral, de avance o de retroceso.

La diferencia con el zoom es que, en este caso, la cámara no se mueve. El travelling nos aproxima o nos aleja del sujeto mientras que el zoom acerca o aleja la imagen a través de la máquina, con un dispositivo que tiene especial para eso.

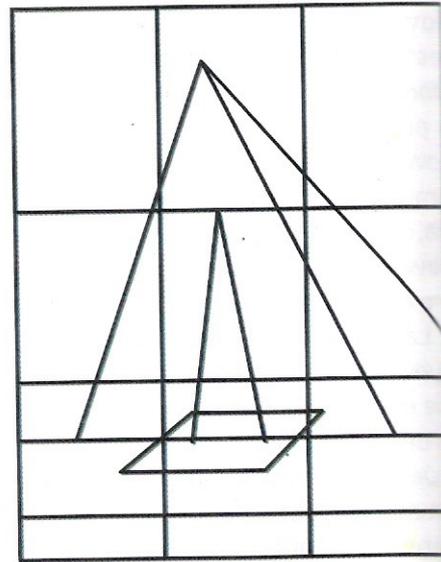
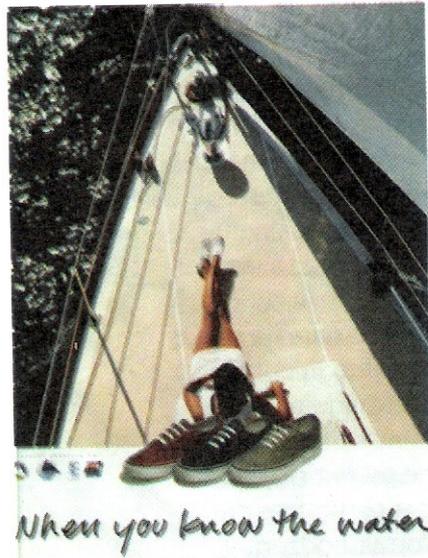
Grúa: es el movimiento más complejo que puede permitirse una cámara. Desplazamiento simultáneo de la cámara en las tres dimensiones del espacio : puede subir, bajar en forma horizontal, vertical y oblicua. También lo hace hacia atrás y hacia adelante.

Organización del encuadre

La organización en el encuadre se llama **composición**: significa agrupar, ordenar todos los elementos de acuerdo a un centro de interés. Cuando se lee imágenes, el ojo hace un recorrido que, de alguna manera, está marcado por líneas que van guiando su recorrido. Son líneas de indicatividad que une ciertos puntos fundamentales: en la figura humana: ojos, mirada, codos, hombros, pies, manos, etc. Con las cosas ocurre lo mismo: depende de las figuras geométricas que conforman todos los objetos.

Composición práctica

El **campo de encuadre** se distribuye en **nueve partes iguales**. Los cuatro puntos de intersección se convierten en zonas de gran atracción visual. También depende si el peso se lo pone en la parte superior o inferior, logrando así una mayor estabilidad o no. La zona izquierda tiene más estabilidad y permite grandes pesos, no así la derecha. Cuando hay varios centros de interés, las más vistosas son las que trazan una diagonal en el encuadre, porque imprimen variedad y movimiento.



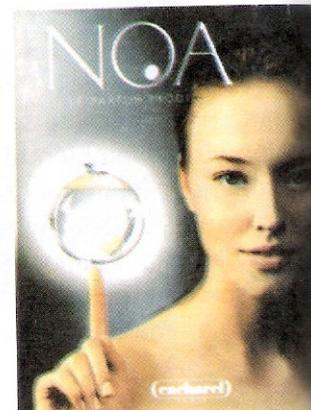
En el ejemplo precedente, es fácil ver que hay mayor peso en las tres cuadrículas de abajo, ocupadas por tres zapatillas y la leyenda en inglés (además separadas del resto por una línea demarcatoria). En el resto de la composición predominan los triángulos: el barco visto en picado absoluto (cenital), con sus sombras: las cuerdas, un trozo de velamen, el brillo del agua y las piernas de la mujer que tienen la misma orientación. Esta sería una composición dinámica y con una direccionalidad muy marcada de arriba hacia abajo.



Vuelos "Made in Germany"



Lufthansa



De los tres ejemplos, en el primero predominan las líneas paralelas (los relojes y la propaganda), en el segundo, dos cuadrados con una figura casi triangular en el medio (el ala del avión) y en el tercero, el del perfume, abundan los círculos o esferas (rostro de la modelo, frasco de perfume, luz que lo circunda, y la marca que lleva la misma figura reduplicada). Como verán, las figuras geométricas elementales se ordenan de diferentes manera para crear distintos efectos.

Los recursos sonoros

A los recursos sonoros los podemos resumir en palabras, música, efectos, silencio, planos sonoros y el montaje que los combina a todos.

Tiempo fílmico y cómo se narra en el cine

La narración es uno de los prototipos que los niños aprenden más temprano y con mayor facilidad. Sus padres leen o cuentan cuentos en casa y en la escuela, sobre todo en los primeros años, la maestra suele hacerlo, acompañando esta actividad con dibujos o juegos para graficar lo leído.



Dibujos de *La Bella y la Bestia*, *Cenicienta* y *Blancanieves*, cuentos folklóricos que son, junto con otros, muy conocidos por los niños más pequeños.

.....

El tiempo de los sucesos en el cine no es el de la realidad, normalmente lo alarga o lo acorta. Para alargar se suele usar la cámara lenta como un “truco” entre muchos otros, y para acelerar, se pasan por alto muchos acontecimientos que se los da por conocidos o se deja para que lo imaginen. En una hora y media de proyección se puede contar toda una vida.

Anteriormente hemos hablado de la estructura de la narración. Esta consiste en una introducción, nudo problemático y desenlace. Es una aventura o “viaje” protagonizada por uno o varios “héroes” que deben pasar por mil peripecias (pruebas) para conseguir algo que desean mucho (objeto deseado). Se le llama “viaje iniciático” (de inicio) porque el “héroe” (que puede ser hombre, mujer, un pueblo, etc) inicia una aventura en un estado de falta, o carencia de algo que desea mucho obtener. Tiene a su lado tanto enemigos (que impiden su tarea) como amigos (que lo ayudan) a superar todas las pruebas. Cuando llega a obtener lo deseado (final feliz) o nó (final infeliz) ha sufrido una transformación. Ya no es el mismo que era en un principio. Esta estructura (estudiada por Vladimir Propp) se repite en todos los cuentos tradicionales o folklóricos y continúa sin cambios en las modernas películas del siglo XXI. Por ejemplo, tanto Blancanieves como Cenicienta tienen la misma estructura que Mujer Bonita o cualquier telenovela: la mujer linda y pobre que, después de muchos esfuerzos y sacrificios, se casa con el príncipe azul.

Toda película puede ser dividida en secuencias, o sea, en pequeñas unidades de tiempo, lugar, acción y personajes que sumadas hacen la gran secuencia que sería la película completa.

Para ejemplificar, vamos a dividir en secuencias un cuento corto de Julio Cortázar, llamado Cortísimo metraje. El escritor ha omitido algunos elementos gramaticales (artículos, verbos, preposiciones, etc) con el fin de imitar la rapidez de la proyección de un corto fílmico.

Cortísimo Metraje

“Automovilista en vacaciones recorre las montañas del centro de Francia, se aburre lejos de la ciudad y de la vida nocturna. Muchacha le hace el gesto usual del auto-stop, tímidamente pregunta si dirección Beaune o Tournus. En la carretera una palabras, hermoso perfil moreno que pocas veces pleno rostro, lacónicamente a las preguntas del que ahora, mirando los muslos desnudos contra el asiento rojo. Al término de un viraje el auto sale de la carretera y se pierde en lo más espeso. De reojo sintiendo cómo cruza las manos sobre la minifalda mientras el terror poco a poco. Bajo los árboles una profunda gruta vegetal donde se podrá, salta del auto, la otra portezuela y brutalmente por los hombros. La muchacha lo mira como si no, se deja bajar del auto sabiendo que en la soledad del bosque. Cuando la mano por la cintura para arrastrarla entre los árboles, pistola del bolso y a la sien. Después billetera, verifica bien llena, de paso roba el auto que abandonará algunos kilómetros más lejos sin dejar la menor impresión digital porque en ese oficio no hay que descuidarse”



Cada una de las secuencias se la ha numerado y puesto un título. En algunos casos, la secuencia coincide con una frase completa, pero no necesariamente es así. Lo que está en cursiva y entre paréntesis indica cuándo comienza una secuencia y cuándo termina. Como el relato es breve, son seis secuencias.

1. Aburrimiento (“Automovilista...*vida nocturna*”).
2. Encuentro (“*muchacha...Tournus*”).
3. Atracción (“*En la carretera...asiento rojo*”).
4. Decisión (“*Al término...poco a poco*”).
5. Agresión (“*Bajo los árboles...la soledad*”).
6. Robo (“*Cuando la mano...no hay que descuidarse*”).

Como se dijo con anterioridad, cada secuencia es una unidad de lugar, tiempo, acción y personajes.

En la primera, titulada Aburrimiento, tenemos carretera / noche / automovilista aburrido manejando.

En la segunda: Encuentro: carretera/ noche/ muchacha haciendo auto-stop que pregunta para hacia dónde va.

En la tercera: Atracción: carretera/ noche/ interior del auto/ automovilista mira a la muchacha con deseo.

En la cuarta: Decisión: carretera/ noche/ viraje violento que saca al auto de la carretera.

En la quinta: Agresión: bajo los árboles/ noche/ intento de violación.

En la sexta: Robo: fuera del auto/ noche/ la muchacha roba al automovilista y lo deja abandonado, igual que al auto.

Lo importante de marcar las secuencias es que nos permite “ver” mejor cómo está hecha la película y destacar detalles que pasarían desapercibidos. Nos ayuda a mirar mejor y a analizar con profundidad.

En este pequeño relato, lo interesante es que el aparente “héroe” (la inocente muchacha desvalida), atacada por un “antihéroe” (el automovilista) al final se intercambian los papeles. Ella es en realidad una asaltante de caminos (una profesional porque se habla de “oficio”) y él es un automovilista sorprendido por lo que parece ser y no es.

En las películas nos ayuda mucho a reconocer las secuencias o corte de escenas ciertos “trucos” que pasamos a enumerar:

1. El corte: el paso de una escena a otra no lo notamos. Se asocian rápido dos situaciones.
2. El encadenado: Se va desvaneciendo una imagen mientras la segunda está apareciendo al mismo tiempo.
3. Sobreimpresión: Así como se puede imprimir dos figuras mezcladas, en el cine se pueden mezclar dos imágenes que se desarrollan en espacios o tiempos diferentes.
4. El fundido en negro: Fácil de reconocer: se oscurece gradualmente la primera escena hasta dejar la pantalla totalmente negra. La segunda escena se abre sobre el negro en forma progresiva.

- 011
5. Las cortinillas es dar paso a una nueva imagen a través de una determinada figura geométrica. Tienen formas variadas : la más común es el círculo que se cierra sobre un detalle de la escena. Luego se abre sobre otro detalle de la segunda escena.
 6. El desenfoque: desenfocar una imagen y encadenarla con otra igualmente desenfocada que poco a poco recupera la nitidez.
 7. El recurso del flash-backs: intercalar una acción ya ocurrida en el pasado.
 8. El recurso del flash-forwards: intercalar acciones que sucederán en el futuro.
 9. Acción simultánea: dos escenas cortadas por una línea en la pantalla. Por ejemplo, dos personajes hablando por teléfono en dos lugares diferentes.