

Movimientos de cámara de desplazamiento



Estos movimientos se caracterizan por el desplazamiento de la cámara por el espacio en cualquier dirección ya sea mediante un aparato extra o soporte “Dolly”, utilizando la habilidad del camarógrafo o disponiendo de un sistema que permita la fluidez de los movimientos en el mismo “steadycam”.

El más común de los movimientos es el “travelling”, es decir el desplazamiento de la cámara por el espacio tridimensional ya sea horizontal o verticalmente. “A diferencia del zoom de la cámara, en su acercamiento, mantiene el mismo ángulo de lente conservando la perspectiva y la profundidad de campo” (Fernández y Martínez, 1999, p. 58), es decir se percibe un movimiento mucho más natural y por ende más realista.



Las variaciones del travelling da paso a otras caracterizaciones de los movimientos, por ejemplo si el desplazamiento se realiza de izquierda a derecha o viceversa, moviendo la cámara físicamente mientras se mantiene una relación perpendicular se llama "Truck" que es sinónimo de un travelling paralelo en donde se acompaña la trayectoria de un personaje mientras camina.

Si se usa el recurso de carrito sobre rieles para realizar movimientos fluidos, puede ser llamado Dolly in, cuando la cámara se acerca hacia al personaje o travelling de aproximación o también Dolly out cuando la cámara se aleja del personaje. Estos movimientos están cargados de significación y connotan cercanía o intimidad hacia el personaje o por lo contrario alejamiento, soledad o abandono en caso contrario. Incluso el Dolly puede hacerse mediante un riel circular dando paso a una manifestación del travelling 360

En la actualidad, el movimiento libre de la cámara ha dado paso a dos herramientas tecnológicas imprescindibles. La primera es la grúa también conocida como Crane shot, un brazo articulado dispuesto sobre una plataforma que permite colocar la cámara allí, dando la libertad de movimientos de la cámara en todas direcciones dando paso a la posibilidad de crear, picados, contrapicados, elevaciones y demás, todo en uno. Estas combinaciones aportan infinidad de posibilidades de movimiento en el espacio tridimensional

La segunda innovación tecnológica es el SteadyCam, "soporte sobre el que se coloca la cámara y que, manejado por la pericia y fuerza de un operador de cámara experto permite el registro con gran movilidad y estabilidad de la imagen"

Otras técnicas mediante el movimiento de la cámara o el juego de ella:



Spin o Giro:

Esta técnica consiste en rotar la cámara alrededor de un punto de pivote específico (no panorámico), generando movimientos de cámara que rompen la tradicionalidad y generan un efecto de cambio en la trama o rompimiento de la gravedad. Puede ir en ángulos desde 0 hasta los 360 grados desde su propio eje. Ejemplos tradicionales los encontramos con frecuencia en la gran obra futurista de Stanley Kubrick "2001 Odisea del espacio" (1968).

Lapso del tiempo – Time Lapse

Se le considera un movimiento interno y consiste en una captura que intenta contar de manera abreviada algo que ha demorado largas horas de grabación. Pensemos por ejemplo el paso del día a la noche, los vehículos pasando rápidamente quedando tan solo el registro de su luz, una flor abriéndose, etc. Tiene un grado aporte estético y es un recurso válido para significar un paso del tiempo en el audiovisual.

Time Slice

A diferencia del anterior, este movimiento pretende ralentizar un momento del tiempo mostrando una visualización en travelling de 360 grados del mismo. Se diferencia de la cámara lenta ya que el motivo o personaje tiene control del tiempo además de ser el punto de enfoque. La primera película en utilizar este tipo de recurso fue Matrix (1999) de las hermanas Wachowski, pionera en su momento en este tipo de tecnología la cual acuñó al efecto con el nombre de Bullet time.

Shake Cam o cámara temblorosa

Una técnica cinematográfica utilizada para dar la sensación de escena que se está filmando o está sucediendo en vivo, sin ensayos ni artificios. A menudo se usa en peleas y otras escenas de acción. Cuando se usa en exceso, la técnica de cámara inestable puede hacer que los espectadores sientan que la persona encuadrada presenta problemas mentales o de inestabilidad emocional.



Drone:

Gracias al avance de la tecnología y la revolución digital, este aparato manipulado a control remoto, cuenta con cámaras de alta definición que funcionan como grúa. Al tener un libre desplazamiento, permite realizar tomas nunca antes pensadas desde diferentes ángulos donde antes no podía llegar una grúa y mucho menos el hombre.



Bibliografía o Referencias

Fernández y Martínez. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Editorial Paidós, Barcelona España, 1999

Vega, Escalante, Carlos. Manual de producción cinematográfica. Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. 2004