

Movimientos de cámara:

Algunos apuntes sobre los distintos movimientos que podemos realizar con la cámara de cine.

En los films aparecen dos tipos de movimientos:

El movimiento dentro del encuadre, en el que la cámara queda inmóvil mientras los personajes se mueven dentro del cuadro. También se puede obtener por fragmentos, por medio del montaje (se hacen tomas de la acción desde ángulos diferentes y después se montan dando continuidad dramática a la acción.)

El movimiento de la cámara se obtiene a partir de su propia **rotación** sin que se desplace, con desplazamiento o combinando ambos procedimientos.

En el primer caso, los movimientos de rotación se suelen realizar alrededor de tres ejes, perpendiculares entre sí, que pasan por el centro de la cámara, siendo uno de ellos el eje óptico. Según la cámara se apoye en uno de los ejes tendremos un movimiento diferente:

- Panorámica horizontal:** derecha a izquierda o al revés.
- Panorámica vertical:** ascendente o descendente.
- Panorámica oblicua:** combinación de las dos anteriores.
- Panorámica circular:** en un ángulo de 360 grados.
- Barrido:** a gran velocidad difuminando la imagen.
- Movimiento de balanceo.**



Barrido



Balanceo

Las panorámicas tienen diferentes usos: el **descriptivo** (nos da a conocer el escenario), el **dramático** (presentación de los diversos elementos de la acción) y el **subjetivo** (en función de los personajes o objetos que se desplazan).

En el segundo caso, en los movimientos de **translación** la cámara puede tener diversos movimientos ("travellings"), que se pueden realizar físicamente (desplazando la cámara) u ópticamente (por medio del "zoom"):

Travelling de profundidad de aproximación, donde la cámara se traslada de un plano lejano a otro más cercano. Suele tener una función psicológica y dramática (iniciar un "flash back").



Travelling de profundidad de alejamiento, donde la cámara se aleja de un motivo encuadrado desde muy cercano. Tiene una función descriptiva, dramática (finalizar un "flash back").

Travelling vertical: la cámara sube o baja acompañando al sujeto.



Travelling paralelo: la cámara acompaña el motivo lateralmente.

Travelling circular: describe 360 grados alrededor del motivo.

Travelling divergente: modifica la perspectiva del espectador distorsionando la relación entre cámara y motivo.

Grúa: se utiliza el eje vertical y puede conseguir toda clase de combinaciones de movimientos.

Travelling óptico (zoom): mediante el desplazamiento de las lentes cambiar la distancia focal, con lo que se selecciona a voluntad desde la visión que proporciona un objetivo angular hasta un teleobjetivo.

Otros movimientos: cámara lenta o rápida (cambiando la velocidad de las tomas fotográficas), marcha atrás de las figuras, imagen parada...

El movimiento también tiene diversas funciones: descriptivas (acompañamiento del motivo en movimiento, creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático, descripción de un espacio o de una acción con sentido dramático unívoco) y dramáticas (definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción, relieve dramático de un personaje o de un objeto importante, expresión subjetiva del punto de vista de un personaje, expresión de la tensión mental de un personaje).

MOVIMIENTOS DE CAMARA

La regla de oro para cualquier movimiento de cámara es que pase desapercibido. El operador de cámara debe procurar que cualquier movimiento de la cámara sea suave e uniforme. El uso de una técnica deficiente en el desplazamiento de la cámara puede ser lo que más distraiga al espectador.

Para evitar defectos, la cabeza giratoria del trípode debe estar bien ajustada. Hay que asegurarse de que la cámara está equilibrada y que los tornillos de ajuste de los mecanismos de panorámica (horizontal y vertical) han sido comprobados.

Panorámica.

Por panorámica entendemos el giro horizontal de la cabeza de la cámara. También podemos hablar de panorámica vertical o "tilt".

La panorámica debe iniciarse siempre con un plano fijo. Ha de ser uniforme y suave; debe desarrollar un movimiento regular a lo largo de toda su trayectoria y debe terminar a la misma velocidad a la que comenzó.

En general, casi todos los movimientos de cámara se deben iniciar y terminar con un plano fijo. Ocasionalmente se llevan a cabo cortes de una cámara en movimiento a otra también en

acción, pero cuando se hace es en busca de determinados efectos. En las tomas habituales hay que empezar y terminar con un plano fijo.

El actor en movimiento.

A veces el operador de cámara tiene que encuadrar a un actor muy gesticulante y animado, en plano medio corto. Siempre que sea posible, se debe resistir la tentación de realizar una panorámica a cada movimiento que lleva a cabo el actor. Hay que permitirle que se mueva dentro del encuadre, incluso aunque tales movimientos le conduzcan al extremo del cuadro. En todo caso, para este tipo de situaciones es más adecuado el plano medio largo que el corto.

De un objeto a otro objeto.

Al realizar una panorámica de un objeto a otro, denota mala técnica sobrepasar el nuevo objeto y a continuación invertir el movimiento para obtener el plano deseado. Esto no tienen por qué suceder si el movimiento se realiza correctamente. Lo ideal es ensayar, repitiéndolo una y otra vez hasta que no se aprecie ninguna irregularidad. Cuando se realiza una panorámica entre dos personas hay que tener en cuenta la diferencia de altura entre las mismas. Esta circunstancia obligará a realizar simultáneamente una panorámica horizontal y vertical. Ambas operaciones se combinan con el fin de conseguir una progresión en diagonal de un plano a otro. Si además ambas personas no están equidistantes a la cámara, hay que ajustar foco en el transcurso de la panorámica de una persona a otra. La panorámica se malogrará si el foco se ajusta antes o después de tiempo. El secreto para hacerlo bien está en imaginar la trayectoria de la panorámica con los ojos del espectador, ajustando el foco a medida que su interés se transfiere de la primera persona a la segunda.

Panorámica de larga duración.

La dificultad de realizar una panorámica con suavidad aumenta cuando la trayectoria es de 90 grados. A veces la velocidad de la panorámica impide al operador mover el cuerpo o los pies. Lo ideal es que, una vez encuadrado correctamente el plano de inicio, se coloque para el final de la panorámica, procurando mientras tanto no entorpecer a la cámara. Aunque desde la nueva posición no vea el visor, tendrá la certeza de que el plano está bien encuadrado. A medida que la panorámica avanza, el control sobre la cámara es mayor, con lo cual el encuadre final se convierte en una maniobra sencilla. Si se realiza una panorámica sobre un actor en movimiento, se debe sincronizar ésta con la acción llevada a cabo por el actor. Es conveniente situarlo aproximadamente en el centro del encuadre, pero dejando algo más de aire por delante que por detrás. La panorámica habrá de terminar en el momento en que el actor se detenga. Si el actor se desplaza a través de la escena para unirse a otra persona, se debe acelerar la panorámica hacia el final del recorrido con el fin de incluir al nuevo personaje.

Escenas fijas.

A veces es necesario hacer una panorámica sobre escenas fijas tales como una fotografía, unos rótulos, etc. Aunque en estos casos carece de importancia el sentido de la panorámica, lo mejor es hacerlo de izquierda a derecha. Nuestros ojos se acomodan mejor a los movimientos en esta dirección, ya que en el mundo occidental leemos de izquierda a derecha.

El barrido

El barrido es una panorámica muy rápida, desde un plano fijo a otro, de tal forma que los detalles de la escena se diluyan en el transcurso del movimiento a causa de la velocidad. Es difícil ejecutar el barrido con perfección.

Una vez encuadrado el objeto final, no queda tiempo para segundas ideas y cualquier corrección del encuadre arruina el efecto. La práctica es la que hará que el operador acabe realizando los barridos con la perfección necesaria.

Tilt (panorámica vertical)

La mayor parte de las observaciones sobre las panorámicas se aplican también a las panorámicas verticales. Este tipo de movimientos, cuando se hace sobre objetos inmóviles,

suele hacerse para mostrar los detalles al espectador. Éste necesita cierto tiempo para asimilar los detalles del objeto, por ello el operador debe prestar atención a la velocidad del movimiento. También será habitual la necesidad de ajustar el foco a medida que se desarrolla el movimiento.

Si la panorámica vertical se va a llevar a cabo sobre un mapa, rótulos, etc... y no hay necesidad de una panorámica horizontal al mismo tiempo, es interesante bloquear el dispositivo de éste último movimiento, para así poder concentrarnos exclusivamente en el desplazamiento vertical.

Si el movimiento se hace con un ángulo muy agudo, que impide observar el visor de la cámara según se lleva a cabo, nos colocaremos de la manera adecuada para tomar el plano final (igual que con la panorámica horizontal).

Hay que tener cuidado cuando se realiza un plano sobre un actor que inicia un movimiento. Si el actor se pone de pie, el operador debe procurar tomar el movimiento completo. Si eleva la cámara con excesiva lentitud, la cabeza del actor desaparecerá por el extremo superior de la imagen. Si además el operador reencuadra para recuperar la cabeza, el efecto será lamentable. También es pésimo el caso contrario, cuando el operador se adelanta a los movimientos. La observación detallada de los gestos del actor puede darnos la pista para el momento de iniciar el movimiento. Éste debe iniciarse en el momento en que el actor comienza a incorporarse, y no mientras se inclina hacia delante sobre la silla. La velocidad del movimiento está en función de la rapidez del movimiento del actor. Quizás sea necesario así mismo una cierta corrección del foco.

Es muy difícil realizar un movimiento de cámara con suavidad sobre un actor que desciende por unas escaleras, escalón a escalón. Con frecuencia el mejor sistema consiste en realizar el movimiento de cámara en una serie de pasos, disminuyendo la velocidad hacia el final de cada movimiento, de manera que enlace con el principio del movimiento siguiente. La cámara no se detiene en ningún momento y el margen de espacio superior permanece estable.

Si se combinan la panorámica horizontal y la vertical, se debe practicar hasta que ambos movimientos parezcan uno sólo. El efecto debe ser el de un movimiento en diagonal.

El travelling o dolly.

Éste movimiento consiste en el desplazamiento físico de la cámara sobre cualquiera de sus ejes horizontales. Puede realizarse con ayuda de soportes motorizados ("dolly") e incluso sobre raíles (travellings en el sentido estricto de la palabra), pero nosotros nos centraremos en el que se realiza sobre las ruedas del trípode.

Las características que ha de reunir un travelling de calidad son: uniformidad, discreción y coherencia. La coherencia se refiere a que exista una razón que justifique su trayectoria, y a que el objeto sobre el que se dirige sea claro y preciso. Dicho de otra manera: si el travelling se hace hacia un grupo de personas, debe haber una "diana" precisa hacia la que se dirige, sin dar pie a la ambigüedad y la vacilación. Además la cámara debe desplazarse progresivamente y con gran suavidad, evitando perder foco durante el desplazamiento. Es importante mantener bien ajustada la cabeza giratoria y el soporte y conseguir la mejor estabilidad de la cámara posible.

Rectificación del enfoque.

Quizás sea el enfoque durante el travelling lo que mayores quebraderos de cabeza produzca al operador de cámara. Según nos aproximamos al objeto hay que rectificar el foco porque aquel se sale de la profundidad de campo. Si enfocamos a una persona en un plano largo y a continuación hacemos travelling avante hasta situar el personaje en primer plano, debemos accionar el mando de enfoque hacia delante mientras hacemos el travelling. La magnitud del ajuste depende de múltiples factores, entre los que se encuentra la longitud

focal del objetivo, la distancia que ha de recorrer la cámara, el diafragma utilizado etc... Aquí es fundamental la habilidad del cámara a la hora de llevar a la práctica la técnica del seguimiento de foco. La atención del operador debe concentrarse en el visor con el fin de captar los primeros indicios de falta de foco e inmediatamente hacer las correcciones necesarias. Un método adecuado para practicar consiste en fijarse, al empezar el travelling, en algún detalle del objeto al que se dirige el travelling para establecer el foco. Por ejemplo, una camisa de rayas del actor. El enfoque se realiza exclusivamente sobre este elemento mientras se realiza el movimiento, olvidándose de cualquier otro. Una vez que hemos alcanzado al actor en plano medio, podemos cambiar la referencia del enfoque a los ojos del mismo, y concentrarnos en ellos.

Corrección del encuadre.

Cuando la cámara se desplaza en un travelling hacia delante, el propósito que se persigue generalmente es aislar a una sola persona o cosa de su entorno. Para mantener el objeto a aislar correctamente encuadrado al final del movimiento será necesario ir efectuando una rectificación del encuadre en el transcurso del travelling. Con frecuencia habrá que hacer esta corrección tres o cuatro veces en el transcurso del movimiento.

Travelling lateral (paralelo).

La mayoría de los principios básicos que instruyen la técnica de los movimientos de cámara son aplicables al travelling lateral. Éste travelling se realiza a través de una cámara y paralelo a ella. Éste travelling no es difícil de ejecutar, pero con frecuencia se combina con el travelling adelante o retro para crear un movimiento circular alrededor de la escena, y esto complica la acción. El operador debe concentrarse en la uniformidad del movimiento y en la corrección del encuadre y el foco. Al mismo tiempo debe evitar tropezar con cualquier obstáculo.

Zoom vs travelling.

El efecto de acercamiento desde un plano general hasta un sujeto con el fin de aislarlo, que conseguimos con el travelling, puede lograrse también con el accionamiento del zoom. Éste último procedimiento tiene sus ventajas, ya que la cámara no ha de moverse físicamente, solucionándose todos los problemas inherentes al desplazamiento. Sin embargo el efecto conseguido no es exactamente igual. Al hacer el zoom agrandamos los objetos de la escena para llenar el marco de la imagen, mientras que con el travelling movemos físicamente la cámara a través de la escena. En el primer caso no cambia la perspectiva y no es un efecto real de movimiento. El efecto conseguido con el travelling, que cambia la perspectiva según se realiza, se ajusta más a lo que el espectador percibiría si fuese él mismo quien se moviera por la escena, por los mismos lugares que lo hace la cámara.

Movimientos con la cámara al hombro.

Todo lo referido a los movimientos de cámara sobre soporte tiene validez cuando ésta se maneja sobre el hombro. Aquí hay que añadir la necesidad de mantener el pulso y la estabilidad, evitando que la cámara se vea expuesta a sacudidas que harían totalmente inservibles las tomas. Un buen conocimiento de la posición de los controles más habituales ayudarán a conseguir la precisión de manejo necesaria para conseguir planos válidos con la cámara al hombro.