

# **Movimientos de Cámara | Algunas Consideraciones**

Por Pablo Acosta Larroca y Federico Godfrid (DIS)

*Atención: el password para ver los videos ilustrativos es en todos los casos mov2020.*

## **INTRODUCCIÓN**

**Sobre la decisión de incluir *movimientos de cámara*, es importante que no sea una elección arbitraria, automática o caprichosa, sino concentrarse en los movimientos de cámara como vehículos de producción de sentido, según lo que se quiera expresar.** Todo *movimiento de cámara* posee una *función descriptiva* (movimiento de exposición) y una *función dramático-narrativa* (movimiento de acción), **portando y proyectando matices de significación que adquieren singularidad de acuerdo a cada relato particular.**

Sobre esta última función y a la hora de elegir la utilización de un *movimiento de cámara* es importante concentrarse en algunas preguntas: ¿Qué es lo que lo hace sustancialmente diferente y adecuado antes que utilizar un corte? ¿Cómo opera el tiempo y el pulso emocional interno (ritmo) de acuerdo al movimiento de cámara elegido? ¿Qué es lo que me aporta la fluidificación del movimiento? ¿Cómo paso de un punto de vista a otro nuevo? ¿Qué significación adquiere su utilización en tanto personaje y contexto de la escena?

En función de esto, debemos tener en cuenta que cualquier *movimiento de cámara*:

**Establece una reorganización del espacio mediante una transición (temporal).** Tanto por corte como por movimiento de cámara se redefinen las coordenadas del espacio y, por lo tanto, cambia el punto de vista. La diferencia radica en que al realizarlo por *movimiento de cámara* se está señalando una transición (temporal) en esa reorganización del espacio, se genera una modificación del punto de vista que reorganiza el espacio y esta modificación es vehículo de producción de sentido. Por tal motivo, no es importante únicamente que se modifique la percepción del espacio, sino la forma en cómo se modifique ese espacio.

**Modifica la organización interna del cuadro.** Y al modificarlo cambia la estructura de percepción (encuadre y composición) repercutiendo en el entramado de sentido.

**Modifican la relación entre campo y fuera de campo.** En todo movimiento de cámara hay cosas que entran y otras que salen, unas que están por entrar y otras por salir, y de ese juego de tensión entre lo que está y no está, entre lo que se ve y lo que no se ve, se establece la dinámica fundamental de la utilización de los *movimientos de cámara* en tanto construcción de sentido.

Por tal motivo, cuando se elige utilizar un *movimiento de cámara* se deben tener en cuenta estos tres aspectos, ya que lo importante de la elección de un *movimiento de cámara* —como cualquier elección formal en general— es que sea la adecuada en tanto sea funcional orgánicamente (equilibrio entre *credibilidad, forma y significación*) al sentido que produce.

Dicho de otro modo, ¿cómo produce sentido un *movimiento de cámara*? A través de estas relaciones.

## PANEO | TRAVELLING

Pensando en su función descriptiva, ¿cuál es la diferencia entre describir algo con un *paneo* o con un *travelling*? ¿Qué implica como variación para el espectador?

En el primer caso tengo un punto de vista fijo desde donde miro y en el segundo caso involucra un movimiento en el punto de vista del espectador. A raíz de esto la percepción del espacio en tanto espectador va a variar.

Por su naturaleza, el *travelling* produce una sensación de que hay que “mirar con mayor atención”, “estoy esperando que algo pase” (así de simple podemos decirlo), se produce una mayor tensión entre el campo y el fuera de campo entrante; mientras que el *paneo* es más genérico, posee una tendencia más descriptiva. Obviamente estas no son condiciones cerradas y siempre dependen de la utilización que le demos en función de la construcción de sentido perseguida, pero es una tendencia que poseen por su especificidad. Entonces, al reflexionar sobre estos primeros aspectos fundamentales de los *movimientos de cámara* por excelencia —más allá de las particularidades que adquieren según el dispositivo tecnológico utilizado (*trípode, slider, steadycam, carro de travelling, dolly, brazos y manubrios, grúa, jimmy jib*, e incluso el *zoom*, que es un movimiento de traslación óptico)— puedo pensar mis elecciones de puesta con mayor conocimiento.

Si pensamos en la jerarquización de los elementos dentro del cuadro en tanto la construcción de sentido y la información que se brinda al espectador, un buen ejemplo para analizar es el comienzo de ***La ventana indiscreta (Rear window, Alfred Hitchcock, 1954)***, ([ver](#)) donde tenemos primero la descripción de la vecindad de Jeff (protagonista) mediante un *paneo* y luego la descripción de su departamento mediante un *travelling (dolly)*, que va describiendo el contexto de Jeff que, mediante un proceso de sustitución metafórica (*sinécdoque*, la parte por el todo), funciona como una clara presentación de personaje y del universo al que tiene pertinencia.

En el *paneo* el espectador está anclado en un lugar, mientras que en el *travelling* hay un recorrido, y si hay un recorrido hay una dirección (de mirada) que está planteada, hay un *por qué* de esa dirección.

Pensando en el seguimiento de recorrido, ¿cuál es la diferencia entre realizarlo con un *paneo* o con un *travelling*? Un personaje se desplaza y lo sigo con un *paneo lateral* o con un *travelling lateral*. ¿Cuál es la diferencia en términos de relación del personaje con el espacio ficcional (el decorado, el contexto)?

En el *paneo* el espacio tiene más presencia, el personaje se circunscribe al espacio, porque estoy anclado en el espacio en un punto fijo y es como si viera al personaje entrar al espacio. El espacio es estable y el personaje inestable (diferentes valoraciones de tamaño y angulaciones desde el punto fijo).

En el *travelling* el personaje posee más protagonismo que el espacio que está continuamente cambiando, me cuesta armar el espacio ficcional (el decorado, el contexto) porque el punto de vista va cambiando permanentemente, la perspectiva es parcial todo el tiempo y no tengo un punto de vista fijo, y al mismo tiempo el personaje es estable, siempre en el mismo tamaño de plano, siempre igual, mientras que el espacio es fluido, inestable.

A modo de ilustrar estas especificidades propias de cada movimiento, señaladas en cuanto a seguimiento de recorrido, encontramos dos breves ejemplos en ***Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970)**, tanto de *paneo* ([ver](#)) y *travelling* ([ver](#)).

Otro buen ejemplo de *paneo* lo encontramos en la película rumana ***El tesoro* (Comoara, Corneliu Porumboiu, 2015)** ([ver](#)). La escena está construida a partir de montar la cámara sobre un trípode en el medio del jardín de la casa y desde ahí *panear* hacia derecha y hacia izquierda. El espacio se mantiene estable mientras los personajes que circulan por el espacio varían constantemente en tanto valoraciones de tamaño de plano y angulaciones, acercándose y alejándose de la cámara.

En tanto *travelling* un buen ejemplo lo encontramos en ***Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984)** ([ver](#)), donde se produce un juego de sentido entre *lo que se ve*, Travis caminando, y *lo que no se ve*, los gritos desesperados de un hombre, cuyas palabras se relacionan directamente con el universo psíquico y emocional de nuestro caminante. A través del movimiento de seguimiento se alimenta, a la vez, el deseo creciente de provocar el encuentro entre ambos personajes, donde la identidad del vociferador se mantiene en vilo hasta el final de la exposición del movimiento.

Otro gran ejemplo lo encontramos en ***Los 400 golpes* (Les quatre cents coups, François Truffaut, 1959)** ([ver](#)), donde el movimiento elegido que determina la constante reorganización del espacio se asocia a la construcción de sentido final de la película: la soledad de Antoine Doinel (Jean-Pierre Léaud), generada por la falta de amor de su madre y el destino incierto del protagonista, condenado a errabundear el resto de su existencia —en ese sentido el encuentro final con *(La) Mère: (Mèr)f Madre* | *(La) Mer: (Mèr)f Mar* es contundente—

Sobre el final de este texto abordaremos la combinación de movimientos, que Marcel Martin en *“El lenguaje del cine”* denomina *trayectoria*, pero, para el caso, nos adelantamos un poco y citamos como ejemplo el inicio de ***Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, 2012)** ([ver](#)), para observar cómo la escena se construye con un *travelling lateral* y *paneos* conviviendo, cada uno a su tiempo, donde podemos observar el contraste entre ambos y a la vez su complemento.

Pensando en las posibilidades de movimiento desde un punto de vista fijo, el *paneo* ofrece dos posibilidades más sobre su eje vertical: *tilt up*, cuando la cámara *panea* hacia arriba, y *tilt down*, cuando la cámara *panea* hacia abajo. Para el caso, un buen ejemplo, lo encontramos en los comienzos de ***Star Wars*** ([ver](#)), el maravilloso universo creado por George

Lucas, clásico de la historia del cine, donde en cada película se utiliza al inicio un *tilt down* — marca de estilo de la saga—, que desciende de la inmensidad del espacio hacia un lugar determinado, aun cuando no exista, obviamente, un trípode suspendido en el espacio interestelar. Lo que se produce aquí es un direccionamiento de la mirada del espectador, conduciéndolo a ver determinado motivo que es sustancial para el comienzo de cada historia, yendo, en un solo movimiento, de lo general del universo a lo particular del relato.

Pensando en el *travelling de seguimiento frontal* (lo sigo al personaje desde adelante) o *posterior* (lo sigo al personaje desde atrás), ¿qué cambia con respecto al *travelling lateral*? El espacio en ambos casos es mucho más estable, porque en *profundidad de campo* siempre veo el mismo espacio, o mejor dicho va cambiando progresivamente, se va cerrando el espacio muy paulatinamente, no cambia todo el tiempo como un *travelling lateral*.

Ahora, ¿cuál es la diferencia entre un *travelling de seguimiento frontal* y un *travelling de seguimiento posterior*? Elemental: en el *travelling de seguimiento frontal* se ve desde dónde viene el personaje, pero no se ve hacia dónde va, y en el *travelling de seguimiento posterior* se ve hacia dónde va el personaje, pero no se ve desde dónde viene, lo cual puede tener incidencia de acuerdo al sentido que requiera el relato. Para ello veamos **Buenos muchachos (Goodfellas, Martin Scorsese, 1990)** ([ver](#)), el *travelling de seguimiento posterior* sigue a Henry (Ray Liotta) y a Karen (Lorraine Bracco), entrando al espacio donde claramente da la sensación que el personaje domina el espacio (lo conoce). Esta elección formal tiene que ver con lo que se quiere narrar del personaje, en este caso alguien a quien todos conocen porque es un *habitué*.

Otro ejemplo de similares características, pero con otras connotaciones dramático-narrativas lo encontramos al comienzo de **El abrazo partido (Daniel Burman, 2003)** ([ver](#)). Se parece al ejemplo anterior en tanto conocimiento del espacio por parte del protagonista, pero aquí la cercanía de la cámara al personaje y el tamaño cerrado de los planos le otorgan tensión al seguimiento casi sobre la nuca, sobre la cabeza del protagonista Ariel (Daniel Hendler), ya que la escena está construida formalmente para que el espectador sienta y perciba la tensión sufrida por el personaje: la expresión formal da cuenta de la mente del protagonista, abrumado y aturdido, algo que está íntimamente relacionado con el sentido que atraviesa a toda la película (conflicto de identidad). Además, la aplicación aquí de la cámara en mano colabora con ese sentido perseguido, otorgándole un dinamismo frenético que hace que el entorno del personaje se perciba cambiante y desdibujado todo el tiempo, algo que en términos de sentido se traduce también como la relación conflictuada del personaje con su entorno emocional.

Algo a señalar es que tanto el *travelling de seguimiento frontal* como el *travelling de seguimiento posterior* se suelen utilizar también en el género de *suspense*. En el *seguimiento frontal* el espectador no sabe hacia dónde va el personaje y por lo tanto debe deducirlo y adivinarlo por las expresiones y la mirada del personaje, debe completar lo que falta por el

contexto de la imagen, generándose una tensión constante con el *fuera de campo* que en algún momento va a revelarse (“aparecerá el monstruo”). En efecto, el espectador va especulando sobre el destino inminente del personaje que recorre el espacio, pensando todo el tiempo en qué momento se producirá una revelación acorde con la tensión sostenida y creciente, en qué momento se manifestará la presencia en cuerpo presente. El movimiento funciona entonces para “retrasar” esa revelación, ya que mientras dura el *seguimiento frontal* el drama se carga de pura tensión. Ahora, contrariamente, si el espectador ya conoce la ubicación espacial de la presencia a manifestarse y el personaje pasa por ese lugar sin advertirlo, quizás entonces convenga para el caso un *seguimiento posterior* que encuentra al personaje a merced (el que lo sigue es el “monstruo”). Para ilustrarlo que mejor que un film que se inscribe en la tradición de los géneros de horror, misterio, thriller como lo es ***Sinister*** (Scott Derrickson, 2012) ([ver](#)).

Pensando en el *travelling IN* (acercamiento) y *travelling OUT* (alejamiento). Si lo pensamos con relación a un personaje, aunque puede darse también sobre un objeto, el *travelling IN* es una invasión al campo de la conciencia y a la interioridad espiritual del personaje, porque el espacio se cierra y el personaje se impone al espacio ficcional (al decorado, al contexto), o bien porque se singulariza la mirada eligiendo un punto de vista determinado.

Un buen ejemplo de *travelling IN* lo encontramos en ***El Padrino (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972)*** ([ver](#)), cuando en el despacho todos discuten sobre lo que deben hacer si Don Corleone, el Padrino (Marlon Brando) muere como consecuencia del atentado que ha sufrido por parte de los hombres de Sollozzo. Cuando Mike Corleone (Al Pacino) comienza a evaluar la posibilidad de ser parte de los negocios de la familia por primera vez en su vida, la cámara lo señala con un lento acercamiento, singularizándolo del resto, y cuando queda sobre él expresa su deseo de hacerse cargo de la venganza. Toda una revelación, un momento de quiebre en el relato, ya que funciona como escena de predestinación, pues será Mike quien definitivamente se convertirá en el nuevo Padrino.

El *travelling OUT*, por el contrario, tiende a contextualizar al personaje, ponerlo en situación con relación al espacio y ambiente de sentimientos y motivaciones (contexto). En esa perspectiva, un buen ejemplo de *travelling OUT* lo encontramos en ***El ciudadano (Citizen Kane, Orson Welles, 1941)*** ([ver](#)), en la escena cuando el pequeño Charles F. Kane juega con el trineo afuera, entre la nieve, y la cámara entra por la ventana a la casa, para poner en primer plano espacial a los padres y al tutor Mr. Herbert Carter, haciendo los preparativos finales para ceder a su hijo a la tutoría de éste. Este uso de *travelling OUT* establece de inmediato la contextualización del mundo del pequeño Charles que hasta el momento ignoraba. De hecho, la cámara se aleja del protagonista y el espectador se entera de su próximo destino antes que él, lo que da cuenta de la elección del movimiento en función de la construcción de sentido.

Otro buen ejemplo de *travelling OUT* lo encontramos en ***La naranja mecánica (Orange Clockwork, Stanley Kubrick, 1971)*** ([ver](#)). La película comienza con un primer plano de Alex, el protagonista, mirando directo a cámara, con todo un gesto inquisidor. La cámara comienza a retirarse y a presentarnos primero a sus compañeros (*drugos*) y luego el espacio del que forma parte, y él, el rey, al centro.

En el *travelling circular*, el movimiento de la cámara se da, por lo general, alrededor del personaje. Suele utilizarse como momento de puntuación dramática, por ejemplo, suele utilizarse en películas románticas para coronar ese gran beso esperado entre los protagonistas. No obstante, puede adquirir otras connotaciones. Un envolvente puede generar una invasión al campo de la conciencia, como sucede en ***Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958)*** ([ver](#)), cuando Scottie (James Stewart) se entrelaza en un beso que lo lleva (pequeño flashback mediante) a un pasado que lo debate entre Madeleine Elster / Judy Barton (Kim Novak).

En el final de ***Flores Rotas (Broken Flowers, Jim Jarmusch, 2005)*** ([ver](#)), Don Johnston (Bill Murray), el Don Juan venido a menos, recibe una carta anónima de una antigua amante que le revela que hace dieciocho años ha tenido un hijo de él y que el chico ahora quiere viajar a conocerlo. Un poco desconcertado, Don emprende una aventura que lo llevará por cinco ciudades para reencontrarse con cinco mujeres que amó y que lo reciben de maneras muy diferentes. Sin embargo, pese a sus esfuerzos, Don no logra encontrar a la madre de su hijo. Al regresar, Don se topa en su camino con un adolescente que hace dedo y lo invita a desayunar. En ese encuentro, y a pesar que la idea de la paternidad fue negada hasta hoy, Don se conmueve ante la posibilidad de ser padre. A tal punto que invita al chico a quedarse en su casa y éste, huye despavorido, por pensarlo un depravado. Don lo corre, pero el chico se aleja por el horizonte. Parado frente a cinco esquinas un auto pasa y a través de la ventanilla del acompañante un joven lo mira detenidamente (¿será su hijo? —el parecido al menos, resulta dudoso, pero si nos quedan dudas de esta hipótesis, les confirmamos que Kid in Car está interpretado por Homer Murray, el hijo de Bill Murray—). Ese momento de revelación se corona con un *travelling circular* envolvente, que gira alrededor de los pensamientos de Don, centrándose en ellos, adquiriendo protagonismo la figura mientras el fondo se transforma en un sinfín desdibujado: el mundo da vueltas a su alrededor, hasta que la cámara reposa y se detiene en un Don contemplativo, con una mirada que invita a la autorreflexión.

Y si hablamos de movimiento circular, otro buen ejemplo lo encontramos en ***Titanic (James Cameron, 1997)*** ([ver](#)), durante el entre Rose y Jack, expresando el punto de vista de cada personaje, acentuando la mirada entre ambos y separándolos del fondo que se desdibuja por el movimiento.

## ZOOM

Pero también existen casos donde el movimiento no se consigue por el desplazamiento de la cámara, sino por el movimiento óptico, donde se mueven los lentes. El *zoom* es un lente especial, compuesto por varios cristales. Al variar la distancia focal, pasamos de un gran angular a un teleobjetivo, o al revés, creando un efecto de acercamiento o alejamiento muy particular. Parece en principio que tiene características similares al *travelling*, pero el uso de este lente genera una percepción muy diferente. Para el caso observemos un ejemplo por comparativa donde se observa claramente la diferencia perceptiva entre un *travelling* y un *zoom* a partir de un motivo idéntico ([ver](#)).

El *travelling* y el *zoom* tienen por lo tanto connotaciones muy diferentes. ¿Cuándo usar un *zoom*? ¿Cuándo usar un *travelling*? En el siguiente ejemplo podremos observar fragmentos de diversas películas, donde conviene prestar atención a las particularidades de cada uno de estos movimientos ([ver](#)).

## VERTIGO EFFECT

Ahora, ¿qué sucedería si integramos estos dos movimientos, y hacemos un *zoom* y un *travelling* a la vez? Este movimiento se llama *vertigo effect* (*efecto vértigo*), también llamado *travelling compensado* o *retrozoom*. Es un efecto cinematográfico que consiste en combinar un *zoom* (óptico) hacia atrás con un *travelling* (desplazamiento) hacia adelante, o a la inversa, un *zoom* (óptico) hacia adelante combinado con un *travelling* (desplazamiento) hacia atrás. Al compensarse los dos efectos, el objeto principal mantiene el mismo tamaño en el encuadre, y solamente cambia la perspectiva con la que se ve el fondo. Este recurso se suele utilizar para mostrar que un personaje atraviesa una intensa experiencia interna, como podemos observar en el siguiente ejemplo de ***The Walking Dead S3E6: Hounded (Daniel Attias, 2012)*** ([ver](#)), utilizado para señalar la crisis emocional sufrida por Rick Grimes tras la muerte de su esposa Lori.

Veamos una serie de ejemplos de este recurso inventado por el maestro del *suspense* para su ya mítica ***Vértigo (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)*** ([ver](#)).

## PAN FOCUS

En este caso tampoco se mueve la cámara sino el lente. El *pan focus* o *foco diferenciado* se utiliza para generar un cambio en la atención del espectador, dirigiendo su mirada al centro de interés que se quiere destacar en ese momento. Por lo tanto, esta técnica se basa en la manipulación de la profundidad de campo. Para ilustrar este efecto veamos ***The young Victoria (Jean-Marc Vallée, 2009)*** ([ver](#)).

Otro ejemplo lo encontramos en ***Naissance des pieuvres (Céline Sciamma, 2007)*** ([ver](#)), donde la directora utiliza un foco diferenciado que pasa de la nitidez del fondo a la nitidez de la figura, es decir de los cuerpos de Floriane y el chico que están bajo la ducha, a Marie, quien los espía en silencio. Y precisamente ese cambio de foco se da cuando Marie gira hacia la cámara,

dejándonos ver su expresión de dolor y angustia por lo que acaba de atestiguar, una reacción producto de una acción previa que la directora nos señala para focalizar nuestra atención y generar la emoción y comprender la dimensión del dolor de Marie.

### **CÁMARA EN MANO**

Hasta ahora señalamos ejemplos de movimientos controlados, utilizando trípode, carros y steadycam, entre otros. Pero ahora pensemos en la *cámara en mano*. Este movimiento otorga vértigo y aceleración a la imagen. Nacido de los corresponsales de guerra y de la experiencia del registro documental, la cámara en mano le otorga a la imagen un carácter de “realidad” producto de esa tradición y de evidenciar al sujeto de enunciación: rompe la invisibilidad del fuera de cuadro, sentimos que hay alguien moviendo esa cámara, pero asumimos la convención y nos olvidamos de ello, y entonces nos quedamos con el dinamismo frenético que hace que el entorno del personaje se perciba cambiante y desdibujado todo el tiempo, amenazante y vertiginoso, algo que suele utilizarse para reforzar en términos de sentido la relación conflictiva del personaje con su contexto, como ya hemos señalado con antelación el caso del protagonista de *El abrazo partido*.

Para el caso, observemos dos ejemplos, uno de ficción y otro documental. En *Rossetta* (Jean Pierre y Luc Dardenne, 1999) ([ver](#)), la protagonista está transitando un duro momento a nivel personal, conflictuada con su entorno. Los directores utilizan la cámara en mano para construir este sentido, algo que se erige como “registro” de estilo en todas sus películas, para que los espectadores nos sintamos parte de lo que les está pasando a los protagonistas. Otro caso interesante lo encontramos en *Restrepo* (Tim Hetherington y Sebastian Junger, 2010) ([ver](#)), un film documental sobre la guerra en Afganistán. Los realizadores están ahí presentes en la zona de combate y nosotros con la cámara. La película está armada con entrevistas a los soldados mediante un registro “estático” de puesta en escena: cámara sobre trípode y luz artificial combinados con el gran corazón que atraviesa esta película, donde la mano nos invita a ser parte de la guerra, a sufrir en primera persona lo que está sucediendo.

Un ejemplo más que habla por sí mismo: *Victoria* (Sebastian Schipper, 2015) ([ver](#)) y una grabación casera que registra el momento del ensayo de la escena *Victoria shoot out scene, Kreuzberg, Berlin* ([ver](#)), grabada en una única toma. ¿Cómo? ¿Plano Secuencia?

### **UNAS PALABRAS ACERCA DEL PLANO SECUENCIA**

Por lo general, los movimientos de cámara nunca son puros, sino que, además de los movimientos ópticos (por ejemplo, la variación de foco), son el resultado de una combinación de los mismos. Un buen ejemplo lo encontramos al comienzo de *Breaking news (Dai si gein, Johnnie To, 2004)* ([ver](#)), donde una trayectoria —como llama Marcel Martin a la combinación de movimientos— se utiliza para dar cuenta de la apertura, manteniendo una tensión ininterrumpida durante los casi 7 minutos de la escena. Este movimiento, utilizado con maestría por el gran director hongkonés, no es simplemente una manifestación de estilo, sino que su utilización está íntimamente relacionada con el sentido que quiere desplegar esta

primera escena, introduciendo progresivamente al espectador en el espacio para señalarle las diferentes posiciones de los personajes involucrados, prestos al inminente enfrentamiento, reorganizando y redescubriendo continuamente el espacio. Otro gran ejemplo de similares características lo encontramos en la obra maestra **Sed de mal (Touch of Evil, Orson Welles, 1958)** ([ver](#)).

Todo esto nos abre las puertas a otro concepto: el plano secuencia, que, si bien no lo podemos considerar como un movimiento de cámara, está íntimamente relacionado con estos porque se vale con maestría de la combinación de todos ellos.

*“el plano secuencia intenta desarrollar a lo largo de una sola toma, virando encuadres por medio de movimientos de cámara o zoom, una acción íntegra tan prolongada como para que pueda considerarse una secuencia completa. El término equivale a lo que los anglosajones llaman long take, y comenzó a hacer promovido desde los ´40 (El Ciudadano mediante) como sinónimo de modernidad cinematográfica, por su contraposición con planificación analítica que mediante planos variados y montaje acostumbraba ejercitar la narración clásica. André Bazin proclamaba de modo entusiasta, refiriéndose a Orson Welles: «el plano secuencia en profundidad de campo del director moderno no renuncia al montaje; lo integra a su plástica»”*

*RUSSO, E. A. (2005); Diccionario de Cine; Paidós – Tatanka; Buenos Aires.*

Este concepto merecería un documento completo. Para este presente, nos alcanza con comprender lo interesante de visualizar como la fluidez del movimiento reemplaza el corte, generando una tensión característica de estos planos, tal como vimos anteriormente para dar cuenta del *travelling de seguimiento posterior* en el ejemplo de **Buenos muchachos**.

Un plano secuencia consiste en la realización de una toma sin cortes durante un tiempo bastante dilatado, que puede ser fijo o combinando diferentes movimientos y diferentes tamaños de planos y ángulos en el seguimiento de los personajes o en la exposición de un escenario. Su finalidad es dramático-narrativa y no una muestra de virtuosismo (esteticismo). En tomas en movimiento a menudo se logra mediante el uso de una plataforma rodante, *steadycam* o *robots*.

Hay magistrales ejemplos de planos secuencias, como en **Boogie Nights (Paul Thomas Anderson, 1997)** ([ver](#)) o **El sacrificio (Andrei Tarkovsky, 1986)** ([ver](#)), por nombrar algunos y bien diferentes, incluyendo los ilustrados con antelación de To y Welles. Pero en esta ocasión nuestro ejemplo deviene de una serie, en un momento clave de su entramado de sentido. Nos referimos a **True Detective S1E4: Who Goes There (Cary Joji Fukunaga, 2014)** ([ver](#)).

Ahora bien, un plano secuencia no se consigue solo a partir de los movimientos de cámara, ya que la cámara podría estar estática durante una secuencia donde se despliega un arco dramático de sentido. Y con relación al plano secuencia sin movimientos de cámara, resulta necesario para una comprensión más profunda, reflexionar sobre la diferencia entre la planificación del espacio fragmentando en diversos planos y la estrategia del “campo total” y

las implicancias de la profundidad de campo hacia el montaje interno. Tomemos para el caso, nuevamente y como ejemplo ***El ciudadano (Citizen Kane, Orson Welles, 1941)*** ([ver](#)):

*“En un montaje normal tendríamos lo siguiente: A, Susan, acostada en su habitación (plano total). B, el vaso, sobre la mesilla de noche, con la cuchara y los somníferos (primer plano). La idea sugerida es la tentativa de envenenamiento de Susan. Tal idea viene engendrada por la sucesión de los dos términos. De hecho, el vaso implica, por relación, la idea de envenenamiento. Por lo tanto, se convierte, en el signo concreto de esta idea, su figuración simbólica momentánea. En «campo total» tenemos: Susan, acostada en su habitación, y en primera línea (visto en primer plano) el vaso sobre la mesilla de noche. De este modo la idea no queda engendrada por la relación de términos sucesivos: queda inmediatamente estructurada. Y, por lo tanto, el vaso no implica la idea de envenenamiento: lo testimonia. A este respecto sigue siendo un signo concreto, pero signo (o figuración simbólica) de un hecho más que de una idea.”*

MITRY, J. (1989); *Estética y psicología del cine. Vol. 2: Las Formas. Siglo XXI Editores; España.*

## **DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS**

Hay diversas maneras de acompañar a un protagonista por el espacio. La elección del dispositivo tecnológico utilizado (*slider, steadycam, carro de travelling, carro neumático, grúa, cámara en mano*) transmitirá diferentes percepciones y construirá diferentes matices de significación según el caso. Por eso, cada elección debe estar intrínsecamente relacionada con el sentido que estoy construyendo.

Hasta aquí nos referimos a los movimientos de cámara en sus dimensiones estética, dramática, y narrativa hacia la construcción de sentido. Analizamos las especificidades de cada movimiento y con los diversos ejemplos (de)construimos su puesta para abordar su sentido particular, según el caso. Vamos a destinar estas últimas páginas para centrarnos en los dispositivos tecnológicos a través de ilustraciones y ejemplos audiovisuales, algunos de ellos incluyendo sus respectivos backstages, para acceder a la “cocina” en la construcción de cada plano y visualizar cuál es la *gripería* utilizada en cada caso.

### ***Paneo // Travelling***



Sacrificio (Offret, Andrei Tarkovsky, 1986)



Empecemos con ***Last Days* (Gus Van Sant, 2005)**. Esta película narra la historia de los últimos días de Kurt Cobain. En el fragmento seleccionado como ejemplo, Van Sant toma una decisión y la cámara comienza a alejarse de la casa mientras Cobain ensaya un tema. Necesita del tiempo y de la quietud. Veamos primero la escena ficcional ([ver](#)) y luego cómo es que la realizaron ([ver](#)).

### Grua // Genie Jib



Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)



Espartaco (Stanley Kubrick, 1960)



Las películas en donde el denominador principal es el espectáculo, requieren, valga la redundancia, de movimientos espectaculares. Las *grúas* nos permiten tener un recorrido amplio por diversos espacios, combinando la seguridad del *paneo* y permitiendo, a la vez, generar *travellings* verticales. Muchas veces suele utilizarse para señalar el inicio o el final de una secuencia dramática destacada, adquiriendo un sentido épico, como es el caso de ***Sueños de libertad* (The Shawshank Redemption, Frank Darabont, 1994)** ([ver](#)), cuando Andy Dufresne (Tim Robbins) logra fugarse de la cárcel y cumplir su anhelado sueño de libertad, que es coronado con el movimiento ascendente de la grúa y el personaje a la intemperie y bajo la lluvia, transmitiendo la extrañeza del entorno y, transmitir, a la vez, un diálogo —con la naturaleza, tal vez con lo divino—, una mutación, una estacionalidad, como exaltación de la felicidad.

Otro buen ejemplo lo encontramos en ***Game of Thrones S4 E9: The Watchers on the Wall* (Neil Marshall, 2014)**. La cámara está sobre una grúa que panea de derecha a izquierda, generando una coreografía de movimientos junto a los protagonistas, y en el frenesí del movimiento nos envuelve, invitando a los espectadores a ser parte de la batalla ([ver](#)).

## Dolly Cam



Tiburón (Steven Spielberg, 1975)

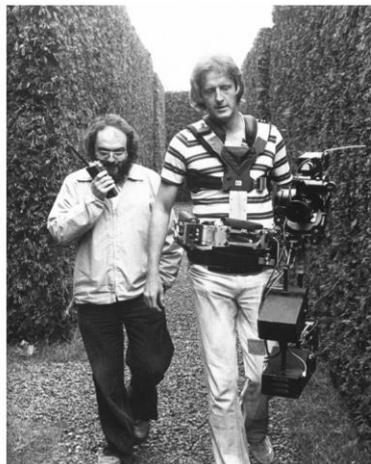


El *carro neumático*, conocido en nuestro país también como *Dolly* (es importante atender al idioma porque *Dolly* se utiliza en inglés para designar el *travelling* con vías) nos permite desplazarnos sin necesidad de usar vías, pero es fundamental contar con pisos perfectos, alfombras, cemento alisado, para poder utilizarlo, porque copia indeseablemente cualquier protuberancia que pudiera tener el piso, como uniones de baldosas, empedrado, etcétera. Para ilustrar su funcionamiento encontramos un buen ejemplo en la comparativa entre una escena de *El resplandor* (*Shining*, Stanley Kubrick, 1980) ([ver](#)) y su respectivo *backstage* ([ver](#)).

## Steadicam



Stanley Kubrick y Meet Garrett Brown (Steadicam Inventor) en The Shining (1980)

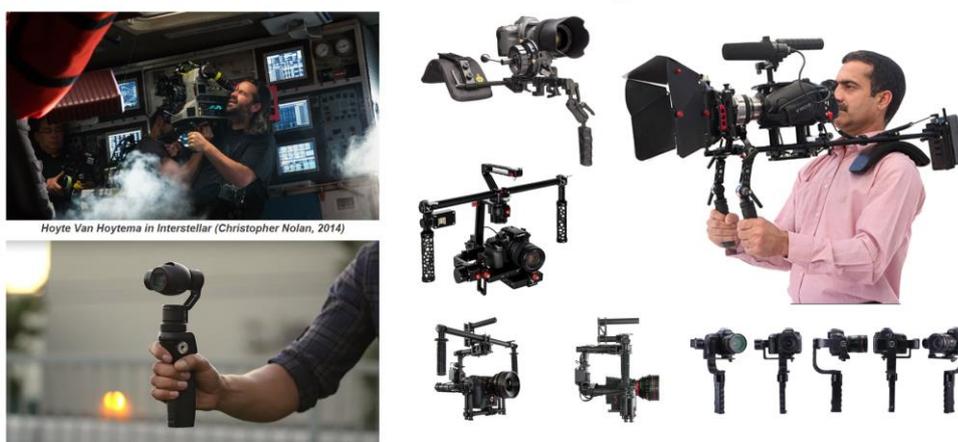


El *Steadicam* es un gripería compleja y costosa que requiere sí o sí de un operador o una operadora con experiencia. Esta herramienta funciona con un arnés que genera un contrapeso con la cámara, de manera de que esta pueda desplazarse por “cualquier” lado sin copiar los movimientos y las imperfecciones del recorrido. En producciones pequeñas, estos últimos años, se comenzó a utilizar el *gimbal*, que, de manera más ágil pero un poco menos sofisticado intenta emular la calidad de movimiento del *steadicam*.

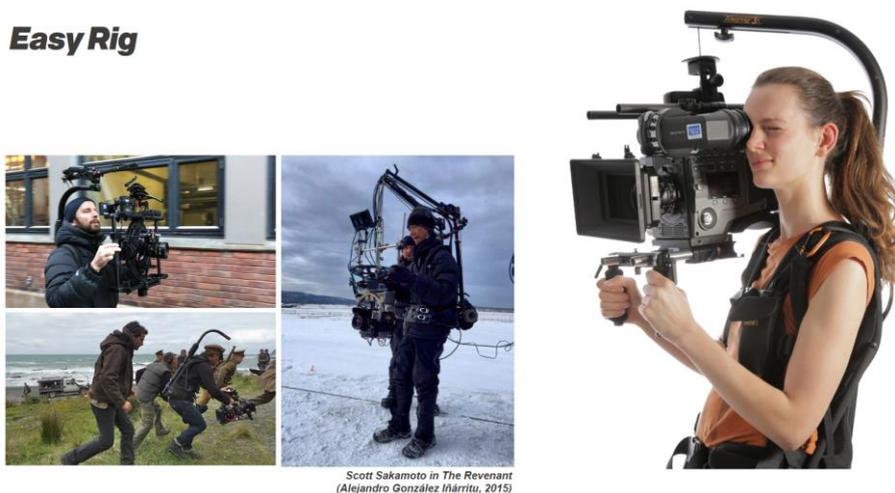
Una vez más **El resplandor** para analizar su funcionamiento ([ver](#)), lo que permite observar como en una misma película se requiere de movimientos diferentes según la necesidad del momento transitado ([ver](#)).

Como señalamos al visualizar **Rossetta**, la *cámara en mano* busca copiar los movimientos del camarógrafo en la imagen, pero es importante visualizar, que para lograr eso, necesitamos de buenos dispositivos. Es decir, la *cámara en mano*, no es literalmente una cámara suelta agarrada con la mano. Existen diversos *dispositivos* para ayudar al camarógrafo a tener control sobre ese movimiento. Una de ellas es el *shoulder* que permite estabilizar la cámara y, a la vez, que a la imagen se le imprima el movimiento del caminar del camarógrafo transmitido por el hombro.

### **Shoulder // Estabilizadores // Gimbal // dji Osmo**



### **Easy Rig**



En el mismo orden, pero con otro estilo, encontramos el *easy rig* que nos permite tener control sobre la imagen de una forma más cercana al *shoulder* que al *steady cam*, más allá de su parecido.

## Snorricam



Snorricam in Requiem for a Dream (Darren Aronofsky, 2000)

*SnorriCam*, también conocida como *chestcam* o *bodycam*, es un dispositivo estabilizador de cámara cuya característica fundamental es que la cámara se aparea con el cuerpo del actor, enfocándole directamente. De ese modo, cuando el actor se mueve, especialmente si camina o corre, se produce un efecto por el que parece permanecer quieto mientras todo lo que le rodea se mueve. Una *snorricam* presenta un punto de vista dinámico desde la perspectiva del actor, estableciéndose en el plano teórico una especie de "tercera persona subjetiva" y proporcionando una sensación inusual de vértigo para el espectador. Veamos su efecto en varios ejemplos en ***History of the SnorriCam*** ([ver](#)).

Y siguiendo con algunos dispositivos y movimientos particulares, veamos ahora el *Dolly Shot*, marca de estilo del director Spike Lee. Se llama 'dolly shots' a un plano en el que un personaje parece estático, o tal vez se mueva sutilmente, mientras que el fondo se desplaza a una velocidad diferente, exageradamente rápido o da giros violentos. Este tipo de planos hace que el espectador tenga la sensación de que el personaje flota en el aire. El principio técnico es sencillo: un actor o una actriz de pie o sentado sobre una plataforma con ruedas en la que está colocada la cámara, lo que permite el deslizamiento de todo el conjunto. Para ilustrarlo veamos el montaje de Richard Cruz llamado ***Spike Lee: The Dolly Shot (2012)*** ([ver](#)).

## SET EN MOVIMIENTO

Ahora bien, ¿qué pasa cuando lo que se mueve es el set? Infinidad de películas y series tienen escenas que se suceden en el interior de vehículos mientras los personajes se dirigen de un lugar a otro. Filmar en un auto en movimiento es una situación muy compleja, que requiere de medidas de seguridad muy estrictas, tanto para quienes están arriba del auto, como para quienes les acompañan grabando. Para ello se utilizan diversas *griperías* y *dispositivos* especiales, como sistemas sopapas para ventanas y otros, pero principalmente es el *camera-car* el dispositivo por excelencia. Para ilustrar dos de las formas más utilizadas para filmar con autos en movimiento veamos ***Mia Madre* (Nanni Moretti, 2015)** ([ver](#)).

### **Camera Car**



## FLY / AIR CAM / DRONE

Finalmente, la cámara aérea, antiguamente *helicópteros*, hoy *drones*, nos permiten tener vistas desde las alturas.

### **Fly // Air Cam // Drone**



Veamos un ejemplo de *cámara aérea montada en helicóptero* una vez más ***El resplandor*** ([ver](#)) esta vez en la secuencia de inicio. Y otro ejemplo de *drone* en ***Implantación*** (Fermín Acosta, Sol Bolloqui, Lucía Salas, 2016) ([ver](#)), utilizado para dar un punto de vista de Lugano I y II, zona sur de Buenos Aires, como nunca antes se había visto, asociado directamente a la construcción de sentido que atraviesa toda la película.

### **A MODO DE CONCLUSIÓN**



Los recursos que disponemos para filmar son muchos y variados, y se modifican año tras año en función de los avances tecnológicos y de los recursos que momentáneamente se ponen de moda. No obstante, lo importante es siempre preguntarnos ¿para qué muevo la cámara? Siempre concentrándonos en la construcción de sentido y en la emoción del espectador. Y para cerrar un último ejemplo como resumen final del recorrido del presente texto: ***Directing Camera Movement — Filmmaking Techniques for Directors E4*** ([ver](#)).