



COLEGIO DOMINGO EYZAGUIRRE
SAN BERNARDO // EL BOSQUE
ASIGNATURA: ARTES VISUALES
PROFESOR (a): MASSIEL DURÁN

Guía Pedagógica N°8

Nombre:	Curso: IV MEDIO
Fecha inicio: Julio	Fecha Término: Agosto

Descripción Curricular de la Evaluación

Nivel	N° 1
EJE	Expresar y crear
Objetivos	OF 2: Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.
Habilidades a evaluar	Análisis

Instrucciones: Siguiendo el contenido de las guías anteriores, lee atentamente las siguientes definiciones y posteriormente responde unas preguntas.

Cualquier duda puedes consultar al siguiente correo electrónico: m.duran@colegiodomingoeyzaguirre.cl

En la guía anterior conocimos sobre algunas formas de analizar y criticar una película. A continuación, aprenderás sobre aspectos técnicos: planos, movimientos y ángulos de cámara.

Planos

1. **Gran Plano General:** se muestra todo el entorno
2. **Plano General:** personaje cuerpo entero con todo su entorno. Ambos planos muestran la locación, sirve para contextualizar lo que está sucediendo o mostrar muchas cosas que van pasando al mismo tiempo.
3. **Plano Americano:** personaje desde las rodillas hacia arriba. Se llama así por las películas de vaqueros antiguas que necesitaban mostrar al personaje con las pistolas en la cintura.
4. **Plano medio:** Muestra al personaje desde la cintura o pecho hacia arriba y sirve para escenas de diálogo, muestra gesticulación de brazos y expresiones faciales.
5. **Primer Plano:** del cuello hacia arriba, sirve para mostrar mejor las emociones del personaje.
6. **Primerísimo primer plano:** Lo mismo que el primer plano, pero aún más cerca del sujeto para resaltar una cosa en particular, como una mirada intensa, un tic, etc.
7. **Plano detalle:** muestra particularidades del rostro o para resaltar un objeto y su importancia.
8. **Plano Secuencia:** es una toma sin cortes durante un tiempo amplio, puede ser una escena o incluso una película completa, requiere de mucho trabajo y planificación, no puede haber errores en su grabación y se deben coordinar a muchas personas y movimientos al mismo tiempo.

Movimientos de cámara

1. **Toma fija:** la cámara esta sobre un eje y no se mueve.
2. **Paneo:** rotación horizontal de la cámara sobre un eje.
3. **Tilt:** mueve la cámara hacia arriba y hacia abajo sobre su eje.
4. **Travelling:** movimiento de cámara hacia adelante o hacia atrás.
5. **Cámara al hombro:** sigue al personaje dentro de sus movimientos y nos va asombrando con las cosas que suceden a su alrededor
6. **Cámara subjetiva:** Nos muestra la mirada del personaje (vemos lo que el personaje ve)

Ángulos de cámara

1. **Eje de la visual:** cámara se encuentra a la altura de los ojos del personaje.
2. **Picado:** inverso al contrapicado, da la idea que el personaje es inferior, más tímido, con poco poder, etc.
3. **Contrapicado:** muestra superioridad en el personaje al mostrar más grande e imponente al personaje al verse más grande y arrogante
4. **Cenital:** cámara justo arriba del personaje y sirve para generar perspectivas extrañas, genera misterio.
5. **Nadir:** cámara justo debajo del personaje y sugiere las mismas impresiones que el cenital. Es uno de los planos que menos se usa en el cine (aparece más en animes).

Te invito a observar este video donde queda más claro todo con ejemplos

Pincha el link <https://www.youtube.com/watch?v=7j3nfl1ojjA>

O búscalo por Youtube.com con el siguiente nombre:

Planos, movimientos y ángulos de Cámara. Simulación 3D. / autor: Fredega Producciones

Actividad: Conociendo los aspectos técnicos de la grabación de un filme, deberás crear tu propio cortometraje eligiendo un estilo de cada término, esto es, elegir un tipo de plano, un tipo de movimiento de cámara y un tipo de ángulo de cámara. Vídeo no necesariamente debe tener una historia, duración máxima: 1 minuto.

Enviar grabación a me.duranmorales@gmail.com indicando en el asunto:

Nombre y curso del alumno/a

Tipo de plano

Tipo de movimiento

Tipo de ángulo