

## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CINE Y ACTUACIÓN

### SILABO

**Carrera:** Fotografía y sonido de cine

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Movimiento
<b>Ciclo o semestre:</b>	Segundo
<b>Eje de formación:</b>	Básico
<b>Créditos del ciclo:</b>	3
<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Horas de clases con el profesor/a:</b>	48 horas
<b>Sesiones semanales asistidas:</b>	13 sesiones de 3,75 horas c/u
<b>Horas de trabajo autónomo del estudiante:</b>	26
<b>Horas de trabajo colaborativo:</b>	35
<b>Profesor/a responsable:</b>	Alex Schlenker

**Pre-requisitos:** Taller de fotografía de primer semestre

**Co-requisitos:** Luz y Encuadre.

#### **Breve descripción de la asignatura:**

Se valora ejemplos de la cinematografía mundial que ilustran las principales posibilidades expresivas del movimiento en el cine de ficción.

#### **Logros de aprendizaje de la asignatura y su relación con los logros de la carrera:**

1. Asimilar un lenguaje específico y preciso basado en las categorías de movimientos entre el sujeto y la cámara. Sienta bases para el logro 1 de la carrera: Fotografiar, sonorizar y editar..., y apoya al logro 2: Comunicar formalmente.



## **Dinámicas de aprendizaje:**

Para cada visionamiento, los estudiantes participan activamente en un análisis de lo visionado, lo cual, con la guía expositiva del profesor, culmina en la definición de conceptos específicos para la descripción del movimiento ya sea de los objetos/personajes o de la cámara.

Fuera de clase, los estudiantes realizan ejercicios que desarrollan su destreza para proponer conceptos expresivos en torno al movimiento. En una tarea semanal generan un plano que pone en acción lo analizado, usando el vocabulario aprendido en clase.

Los estudiante forman grupos de aprendizaje, donde se desarrolla y experimenta los conceptos vistos; este taller es de rodaje en conjunto con las categorías del encuadre y luz.

## **Contenidos, dinámicas de aprendizaje y secuenciación:**

### **Sesión 1.** Movimiento Horizontal Desplazamiento.

Punto inicial Objeto A. desplazar lateralmente la cámara para develar el objeto B tras el A. Escoger angulación. Hacer una única toma de dos ritmos: uno bajo y medio. Plano general

#### Movimiento Conceptual

- 1) Cambiar de Movimiento
- 2) Cambiar de Punto de Vista

Punto de Vista: región de observación de un punto X sobre otro/s Y, Z

Punto de Fuga: es la perspectiva dada a la fotografía.

### **Sesión 2.** Movimiento Horizontal Paneo.

Punto inicial Objeto A. Paneo de cámara para develar el objeto B tras el A. Escoger angulación. Dos tomas de diferente amplitud (grados de rotación).

**Sesión 3.** Movimiento vertical.

Punto inicial Objeto X, desplazar horizontalmente la cámara (abajo-arriba, viceversa) con dos conceptos diferente:

A) para descubrir un objeto Y

B) de una parte del objeto recorrer hasta su último extremo, descubriendo el objeto por completo.

- Sesión 4.** 1.- Desplazamiento proximal-distal de objeto A, a B  
2.- a) Desplazamiento combinado (reconocible, no montado) (2 clips)

**Sesión 5.** CIRCULARES

- Movimiento circular con radio constante.
- Movimiento circular con radio constante pero de distinta velocidad del anterior (mas o menos rápido, pero que haya diferencia.)
- Movimiento circular con radio variable (en espiral de adentro hacia fuera.)
- Movimiento circular con radio variable (espiral de afuera hacia adentro.)

**Sesión 6.** COMBINADOS (diferentes escenarios y lo mas puro posible.)

- Video lateral, vertical.
- Video vertical, lateral.
- Video circular, lateral.
- Video vertical, circular.

**Sesión 7.** PLANOS GENERALES

- Video donde la cámara este estática, y el actor haga un paso lateral entrando y saliendo de cuadro.
- Video donde la cámara este estática y el actor avanza desde atrás (entra a cuadro) y sigue el eje óptico de la cámara.
- Video donde el actor avance directamente hacia la cámara.

**Sesión 8.** PERSPECTIVA (punto de fuga)

Video donde el punto de fuga este en la misma línea del eje óptico de la cámara, el actor se aproxima a la cámara sin abandonar el eje desde el punto de fuga.

Video donde el punto de fuga este en la misma línea del eje óptico de la cámara, el actor se aleja del lente óptico (desde abajo, pegado al lente o desde arriba) y se dirige hacia el punto de fuga.

### **Sesión 9.** CRUCE DEL EJE OPTICO.

- Video de punto de vista bajo (pegado totalmente al suelo) donde el actor entre y salga de cuadro, que se vean solamente los pies máximo hasta las rodillas y de velocidad lenta.
- Video de punto de vista bajo (pegado totalmente al suelo) donde el actor entre y salga de cuadro, que se vean solamente los pies máximo hasta las rodillas y de velocidad rápida.
- Video de plano medio (americano), donde el actor entre y salga de cuadro de manera continua.
- Video de plano medio (americano), donde el actor entre y salga de cuadro de manera interrumpida (a mitad de cuadro se para realizar una acción).
- Video de plano general donde un actor cruce perpendicularmente el eje óptico entrando y saliendo de cuadro de manera lenta.
- Video de plano general donde uno o dos actores crucen perpendicularmente el eje óptico entrando y saliendo de cuadro de manera rápida.

### **Sesión 10.** CRUCE DEL EJE ÓPTICO.

- Video, punto de vista bajo, pegado a una superficie líquida y sobre esa superficie irrumpe un pie con una velocidad lenta.
- Video, punto de vista bajo, pegado a una superficie líquida y sobre esa irrumpe un pie con una velocidad rápida.

### **Sesión 11.** CRUZAR EL PLANO

- Video 1, punto de vista bajo, actor cruza perpendicular al eje óptico, pisa un charco y sigue.  
Dos variantes:
  - Punto de vista picado.
  - Punto de vista más picado.
- Video 2, punto de vista cámara en el ombligo, el actor cruza diagonal proximal al eje óptico con distintas aproximaciones:  
El actor cruza el eje óptico con un ángulo de 45 grados.  
El actor sale detrás de un objeto y cruza diagonal el eje óptico con un ángulo de 10 grados.  
El actor cruza el eje óptico con un ángulo de 75 grados.
- Video 3, punto de vista general, el actor cruza el eje óptico se detiene agarra un mapa mira al frente, pasa su mirada por cámara y vuelve a cruzar el eje óptico.

- Video 4, punto de vista general, actor entra a cuadro y cruza el eje óptico encuentra un mapa vuelve a cruzar el eje óptico se detiene mira al frente pasa la mirada por cámara y cruza el eje óptico.

### **Sesión 12.Y 13 MOVIMIENTO DE CÁMARA Y OBJETO.**

- Video 1, el objeto se mueve perpendicular al eje óptico junto con la cámara a la altura del ombligo.  
Tres variantes:
  - Plano general.
  - Plano medio.
  - Primer plano.
  - Recorrido de 15 a 20 segundos.
- Video 2, el objeto perpendicular al plano y en sentido contrario a la cámara cruza el eje óptico.  
Tres variables:
  - Plano general.
  - Plano medio.
  - Primer plano.
  - Probar velocidades
- Video 3, movimiento proximal distal, el objeto se aleja de la cámara con un movimiento distal, mientras la cámara se acerca al objeto con un movimiento proximal.  
Tres variantes:
  - Velocidad de la cámara constante hacia el objeto.
  - Aumenta la velocidad de la cámara hacia el objeto.
  - Disminuye la velocidad de la cámara hacia el objeto.
- Video 4, movimiento proximal distal, el objeto se acerca a la cámara con un movimiento proximal, mientras la cámara se aleja del objeto con un movimiento distal.  
Tres variantes:
  - Velocidad de la cámara constante.
  - Velocidad de la cámara aumenta.
  - Velocidad de la cámara disminuye.

**Equipamiento, materiales, instalaciones y logística necesarios:**

- Aula con proyector y reproductor de DVD; Copias de películas, Textos teóricos de referencia, Cámaras de foto con opción de grabar en video.

### **Situaciones e Indicadores de evaluación de logros alcanzados:**

Logro 1. Asimilar un lenguaje específico... Situación: tareas semanales. Indicador: capacidad de reconocer y utilizar correctamente los conceptos de movimiento (proximal/distal; lateral, ascenso/descenso) vistos y analizados en clase. Situación: Análisis de ejemplos. Indicador: porcentaje de elementos reconocidos.

### **Textos guías o de referencia en clases:**

Documentos escritos por el profesor sobre la materia.

### **Bibliografía:**

- Vernet, M. (2004). Estética del cine. Barcelona. Editorial Paidós.  
Katz, S.(2006). Shot by Shot. Berlin. Zweitausendeins.  
Fenworthy, C. (2009). Master Shots. Studio City. Michael Wiese.  
Murch, W. (2001). In the blink of an eye. Berverly Hills. Silman-James Press.

**Rúbrica para evaluar el desempeño estudiantil para el aprendizaje**

**INCINE**

AL 291013

<b>Asignatura:</b> Movimiento	<b>Docente:</b> Alex Schlenker
<b>Logro de aprendizaje a evaluar: Logro 1</b> Asimilar un lenguaje específico y preciso basado en las categorías de la materia.	

Nivel:	1	2	3	4		
Capacidad o resultado evaluados	Especificaciones del logro en cada aptitud según corresponda a cada nivel de desempeño				Cuantificación	
A	Identificación de las categorías del movimiento como lenguaje expresivo.	No es capaz de reconocer los criterios básicos que conforman las categorías del movimiento.	Apenas reconoce los criterios básicos del movimiento.	Reconoce varios criterios que conforman las categorías de la materia.	Reconoce la mayoría de los conceptos de las categorías del movimiento como lenguaje expresivo. Uso de la terminología correcta.	
B	Aplicación de las categorías del movimiento.	No hace uso de ninguna de las categorías expuestas en clase.	Usa de forma inadecuada las categorías del materia	Usa adecuadamente las herramientas expuestas en clase.	Usa adecuadamente las herramientas expuestas en clase y elabora un concepto con ellas.	
<b>Nombre del estudiante evaluado:</b>				<b>Total:</b>	<b>0</b>	