APRENDIENDO A DISFRUTAR DEL CINE

Apuntes de teoría sobre el lenguaje fílmico

VICENTE POLO MARAGOTO

ÍNDICE

I.- El cine como medio de expresión artística e influencia cultural.

II.- Elementos del lenguaje fílmico.

III.- Vocabulario.

IV.- Bibliografía para cinéfilos.

I.- EL CINE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA E INFLUENCIA CULTURAL

- Definición de cine, tomada del Profesor Caparrós Lera: *El cine es un arte, un espectáculo, una industria, un lenguaje, un medio de comunicación social, todo eso y mucho más.*

- El cine es el arte de los tiempos actuales. Es el arte más joven. Nació entre la curiosidad de unos pocos, la indiferencia general y el desdén de los intelectuales.

  El cine fue primero física recreativa, después espectáculo de "barraca de feria". Este espectáculo genera una industria que es una "fabrica de sueños". Fábrica, industria, de productos caros, las películas tienen que ser rentables, el cine se conviete, así, en un negocio. Ello va a condicionar la obra de arte; la va a "contaminar". El deseo de rentabilidad hará que se introduzcan concesiones de todo tipo.

  El cine fue bautizado, en 1911, por Ricciotto Canudo como el Séptimo Arte:
  "El cine no es melodrama, ni teatro; puede ser una diversión fotográfica, pero en esencia es un arte nacido para la representación total del alma y del cuerpo, un drama visual hecho en imágenes y pintado con pinceles de luz". R. CANUDO, *Manifiesto de las Siete Artes y Estética del Séptimo Arte*, París, 1911.

  En los años 20 Paul Wegener lo definiría como "*el arte de las imágenes fotográficas en movimiento*".

- El término cinematógrafo procede del griego: *kinetós*, movimiento; *graphos*, imagen. El movimiento va a ser la diferencia esencial con otras artes.

  La arquitectura crea espacios, la escultura es el arte de las formas, la pintura de los colores, la poesía las palabras, la música los sonidos, la danza bellos movimientos, el cine imágenes móviles.

- El arte se podría definir como una intuición poética -o lírica, si se prefiere-, expresada a través de un medio.

  El artista da "vida" fantásticamente a una imagen en la que refleja o proyecta a su vez su propia condición personal. El artista, al crear, expresa en la obra su yo, su propia subjetividad, su visión del mundo y de la realidad, sus sentimientos. El director expresa, propone y expone sus ideas, su visión del mundo, sus intereses personales. Se expresa, a diferencia de otros artistas, en imágenes en movimiento. El cineasta utiliza el arte de las imágenes fílmicas.

  En un film, el "artista" por excelencia es el director o realizador. El propósito del director o realizador no es distinto del pintor o del músico: lograr una construcción

plástica interesante y expresar un mito o un tema de acuerdo con su sensibilidad. Los grandes directores son verdaderos grandes poetas o artistas.

- Los griegos decían que el arte es "*imitar la naturaleza*". El arte auténtico no puede prescindir de la realidad. Realidad significa cualquier cosa que entra en la experiencia o mundo, en sentido amplio, del creador.

  El arte nos aproxima a la realidad, a la esencia de las cosas, a su naturaleza. A la realidad humana, de la sociedad... El arte es, por tanto, una forma de búsqueda de la verdad.

  La metafísica tradicional identifica el ser, la verdad, el bien y la belleza. Para decirlo de una manera plástica el artista o poeta, el científico o el filósofo tratan de captar la realidad aunque de maneras distintas. Es más, puede explicar mejor la naturaleza humana un poema, una novela, una metáfora, que un tratado de psicología. Para plasmar temas como, por ejemplo, el amor, el sufrimiento, sentimientos, esperanzas, angustias humanas, etc. el rigor del lenguaje científico resulta insuficiente. Ej.: Hamlet, Quijote,...

- El artista hace con unos materiales (arcilla, colores, sonidos, imágenes fotográficas, palabras, etc.) objetos artísticos conformes con sus ideas y emociones. Cada una de las manifestaciones artísticas tiene una manera de expresarse, una "gramática", unas técnicas, un lenguaje

  El cine como el idioma tiene su sintaxis, que un hombre ilustre llamado David Wark Griffith empezó a codificar en los Estados Unidos allá por el 1909. A lo largo de la historia del cine ese lenguaje se ha ido puliendo, mejorando, revisando. La expresión cinematográfica ha sido elaborada lentamente y estuvo ligada a los hallazgos de los realizadores más inspirados.

  Una cosa es expresarse correctamente y otra mucho más ambiciosa y difícil consiste en expresarse con perfección y belleza. Fueron necesarios hallazgos en el manejo de la luz, en el dispositivo del plano, en la utilización del decorado, en la organización de la imagen y en multiplicidad de elementos cinematográficos debidos además de a Griffith, a Wienne, Lang, Eisenstein, Orson Welles... Todos ellos han ido contribuyendo a crear la estética expresionista del cine.

- El lenguaje hay que entenderlo para disfrutar y saborear mejor la obra de arte. Si se tienen nociones, pongamos por caso, de arquitectura, de escultura, de pintura, se disfruta mucho más de la contemplación de una catedral. Y no digamos si a ello le sumamos conocimientos de historia, de filosofía, etc.

  Nos interesa el cine como medio artístico, comprender el cine como arte es examinar los factores que intervienen en él y contribuyen al efecto estético final.

  > Nuestra meta es saber apreciar el cine, no el aspecto material de la producción. No se trata de explicar qué exposición o diafragma debe usarse, cómo se logra un buen encuadre, cómo se monta una secuencia, etc. sino de buscar los efectos estéticos que se logran con ello.

Encuadres, ángulos de perspectiva, luces y sombras, diálogo y música, cadencia del rodaje, interpretación de autores... son elementos del lenguaje cinematográfico que para saborearlo se necesita educación. Exactamente igual que en las otras artes.

Se experimenta gran satisfacción cuando con conocimiento se sabe apreciar, por ejemplo:

- El montaje riguroso y conmovedor en *Acorazado Potemkim*.
- El ritmo dramático en *La regla del juego*.
- El asombroso travelling en *Ciudadano Kane* o *La Diligencia*.
- El humor insólito en *Diario de un cura de campaña*.
- En *Amadeus*, la unidad entre la música y el guión o el uso del flash-back.
- Etcétera, etcétera, etcétera.

❖ Una película es especialmente difícil de estudiar y examinar por varias razones:

1) Porque no nos molestamos en hacerlo ya que en el fondo no se le concibe como arte sino como un simple pasatiempo. Incluso las películas con cierto contenido las rechazamos, las tildamos de lentas. Preferimos el ritmo trepidante, conciso y superficial del telefilm.

Muchas veces esas películas con contenido y "mensaje" son pesadas, con un lenguaje difícil y una visión del mundo y del hombre pesimista y desoladora. Se van las ganas de verlas. Muchas veces asociamos la idea de buen cine con este tipo de películas.

2) Ha sido menospreciado por los intelectuales. Muchos de ellos o no hablaron de cine o lo consideran cualquier cosa menos arte: fenómeno económico, sociológico, etc., pocas veces como un fenómeno estético o artístico. Se le considera, más bien, como una diversión popular. Cuando se habla de cine siempre se habla y se tienen en cuenta asuntos sobre actores, actrices, efectos especiales, argumento, éxito de taquilla,... Pocas veces se tiene en cuenta el director y el contenido. Aunque se ha avanzando bastante.

3) El espectador ante la pantalla se olvida de la realidad en torno y se despersonaliza, se olvida de todo. Cada espectador aislado en la sombra, olvidándose de la presencia de los vecinos, se encuentra por completo abocado hacia la pantalla. La fuerte impresión que producen las películas hace que, estando ensimismado en ella, el espectador puede desperdiciar rasgos importantes de la expresión.

Algunas causas de la pasividad:

Causas ambientales: El espectador de cine se siente sumido dentro de la sala, en la más completa oscuridad. Esta oscuridad de orden físico repercute enseguida psicológicamente: el espectador a oscuras se siente solo. Oscuridad y soledad llevan al espectador a una convergencia forzosa de la atención hacia el único punto luminoso de la sala: el rectángulo de la pantalla. Física y psicológicamente el espectador está pendiente de cuanto ocurra en la pantalla y dispuesto a entrar en ella, a compenetrase con lo que en ella suceda.

Causas personales: Muchas veces se va al cine a distraerse, a pasar un buen rato, a olvidar la vida monótona del trabajo diario, a huir de la realidad en torno, a buscar el estupefaciente que anime el espíritu adormecido por la vorágine diaria.

Este afán de evasión coincide con la convergencia de la atención señalada antes. De tal forma que la identificación con el héroe de la historia, su mundo y su circunstancia no se hacen esperar. Y así llega un momento en que la película se adueña por completo del ánimo del espectador, quien sufre una despersonalización absoluta.

4) Es algo muy efímero. Un libro puede leerse una y otra vez, la música puede escucharse en los discos y un cuadro puede contemplarse múltiples ocasiones en un museo. Pero si en una película se nos pasa por alto un detalle, no es posible detenerla y volverla atrás. Aunque evidentemente el sistema vídeo permite mejoras en este aspecto.

5) Los efectos técnicos son muy sutiles. Se requiere mucha concentración para distinguir un fundido, un travelling o una panorámica... Además, todos estos elementos entrelazados están en movimiento constante, o sea no estáticos como en las otras artes.

Para enterarse hay que ver la película varias veces. Hasta, por lo menos, la tercera visión del film uno no se da cuenta que la anécdota no es más que el apoyo para expresar una idea, un sentimiento...

Por todas estas razones una película tiene un lenguaje difícil de analizar.

- Las películas producen efectos que contribuyen a crear una impresión en el espectador. Espectador que disfruta o sufre con esos efectos sin que se dé cuenta la mayor parte de las veces de la razón de su placer o de su sufrimiento. Por eso es necesaria la educación cinematográfica: hay que saber juzgar la calidad de un film, por encima del poder de captación y de sugestión que éste encierra.

  Se da por sentado que todo espectador de cine comprende el lenguaje cinematográfico. ¿Comprende siempre el espectador la razón de ser de un desplazamiento de cámara, o de una transición de montaje, o de un asincronismo audiovisual?, ¿No será más bien que el espectador acepta pasivamente estas formas de expresión creyendo con ingenuidad que no pueden darse de otro modo?

  Un alto coeficiente de espectadores posee una base de comprensión fundamentalmente empírica, que ha adquirido y almacenado en su subconsciente a fuerza de ver películas, hasta el punto que ni se da cuenta de cualquier efecto expresivo.

- Coinciden todas las teorías del arte en que la realización de lo bello es el fin superior de las artes. El arte no es mero entretenimiento sino que es deleite humano, es belleza.

Se necesita educación estética para percibir la belleza de las manifestaciones artísticas. Lo mismo que se necesita preparación intelectual de otro tipo para captar verdades matemáticas o científicas. Hay aspectos de la belleza que exceden a algunos hombres así como hay verdades opacas para ciertas inteligencias.

Lo bello artísticamente puede proceder de motivos que coloquialmente llamamos feos. Lo "feo" puede producir significados que nos aproximan a un mundo ideal o de sufrimiento o de dolor. Goya (las brujas), Grünewald (Cristos), Rembrand (viejos)... despiertan una respuesta espiritual, emociones estéticas. Lo que Aristóteles llamaba "catarsis" o purificación.

En términos generales, la actitud del realizador serio que se dispone a hacer una película es idéntica a la que adopta quien se prepara a pintar un cuadro, a escribir una novela, a construir un monumento, a componer una sinfonía. La realidad artística del cine es, aunque frustrada tantas y tantas veces, el realizar la belleza

Que no todas las películas resulten dotadas de inspiración artística, nada tiene que ver con el hecho artístico del cine. Tampoco son obras de arte todos los cuadros que se pintan, ni todas las novelas que se escriben, ni todos los monumentos que se construyen, ni todas las sinfonías que se componen, ni todas las poesías, ni todas las esculturas... alcanzan esa plenitud ideal capaz de producir muy perdurables gozos.

El cine ha demostrado incontables veces su categoría estética.

- El cine es suma y compendio de todas las artes:
  - Toma de la poesía (o busca paralelamente a ella su inspiración) el contenido narrativo.
  - Combina figuras y ambientes como el pintor los de un cuadro.
  - Busca en la escenografía la nobleza arquitectónica.
  - Procura dar plasticidad escultórica a los cuerpos.
  - Ritma los movimientos con la serenidad de la danza clásica
  - Combina sus períodos -tempos- como frases musicales.

  El cine más que un arte al lado de los otros, es la reproducción de todos ellos, totalizados en una obra común, obra total hecha por la cámara.

  En fin, las artes del tiempo (poesía y música) y las del espacio (pintura, escultura, arquitectura), las artes en el espacio y en el tiempo (teatro, danza), las artes que pesan y las que vuelan.

  Todas ellas nutren el cine alumbrando la realidad de un arte nuevo. Había desde tiempos remotísimos seis artes y llegó cuando agonizaba el siglo XIX el séptimo arte.

  La radical diferencia entre el cine y las demás artes que antes de él existían debe cifrarse en el hecho grandioso de su expresión animada. Imágenes animadas

- De manera análoga a las demás artes existen múltiples estilos:

  - Puede ser claro y trasparente como un Garcilaso: Flaherty, René Clair, Spielberg...
  - Barroco y difícil como un Góngora: Orson Welles, Max Ophüls, Fellini, Herzog...
  - Grandezas de ademán épico a la manera herreriana: Griffith, John Ford, Ford Coppola...
  - Apasionamientos de estirpe espronceda: Von Stroheim, Jean Renoir...
  - Lirismos de flores marchitas y espejos empañados en la herencia de Bécquer: Fellini, Chaplin.

- También múltiples géneros: western, bélico, aventuras, denuncia social,...

- Es posible encontrar en el cine como satisfacer las más altas aspiraciones del espíritu (y no sólo diversión) a condición de abordarlo con la actitud análoga a la que exigen, por ejemplo, la literatura o las demás artes.

**Ladrón de bicicletas*: obra a la vez reconfortante y desesperada. Como el hombre : síntesis de angustia y esperanza. Tragedia social. El drama y la soledad del hombre en la vida moderna.
**Los olvidados*:un grito de rabia y de ternura.
**La gran ilusión*: un acto de fe en el hombre y una sonrisa dedecepción.
**Tiempos modernos*, Chaplin. Una sátira del maquinismo en un tono a la vez violento, irónico y tierno. El individuo contra la sociedad. El optimismo y la voluntad.
**Las uvas de la ira*, J. Ford. Los campesinos echados de su tierra, atraidos por falaces promesas. Realización de magnífica amplitud, revelando la América agrícola y pobre. Sentido épico.
**Ciudadano Kane*, Orson Welles, 1941. La vida de un magnate de la prensa americana. Todos los recursos técnicos del cine, obra que hizo época.
**Roma, ciudad abierta*, Rossellini. Es el grito de una Italia torturada. Realismo.
**I vitelloni*, Fellini. La imagen de una juventud ociosa e inconsciente. Una película desgarradora sobre la debilidad humana.
**Il grido*, Antonioni. Un poema desgarrador sobre la soledad humana.
**Luces de la ciudad*, Chaplin. Film de la ternura y la esperanza, de la amargura y la soledad. Milagro de equilibrio y emoción. Encuentro de Charlot con la chica en la floristería. Resume en pocos minutos todo el argumento del film. Temas: la fuerza de un amor aparentemente imposible (embeleso final de Charlot), conflicto entre el materialismo (la moneda) y el idealismo (la flor) patetismo del personaje solitario de Charlot (se le van cayendo los pétalos de la flor que lleva, se avergüenza de la generosa reacción de la chica).
* *Grand Canyon*, de Lawrence Kasdan. Secuencia del encuentro de la protagonista con el "homless". Temas: afrontar los problemas sociales cara a cara, no evadirse cobardemente de las realidades molestas, la solidaridad...
* *Amadeus*, de Milos Forman. Toda la secuencia inicial hasta el final de la conversación entre Salieri y el sacerdote. Temas: el egoismo, la soledad de Salieri; el contraste entre su sórdido pequeño mundo y la magnificencia de la gran Viena, representada por la música de Mozart, título de la película sobre el ventanal luminoso de una casa en la que se celebra una fiesta con música de Mozart); la envidia (conversación inicial con el sacerdote)...
* *Tomates verdes fritos*, de John Avnet. Toda la secuencia de la muerte de Ruth. Temas: el acto heroico de caridad del hijo (se traga sus traumas para alegrarle a su madre sus últimos momentos), el señorio de la madre ante la muerte (no quiere aliviar ya su dolor, quiere estar lúcida; preocupación por el futuro de su hijo; disimula su miedo para hacérselo más fácil a su amiga Iggy); cariño de Iggy (le relata de nuevo a Ruth el cuento del lago trasportado por los cisnes); la hondura de la criada negra *("Déjela ir, señorita Iggy. La señorita Ruth era una dama...; y las damas siempre saben cuando deben irse...")*; la amistad por encima de las diferencias sociales y raciales (plano final de las tres mujeres en la cama); el sentido de la muerte (plano del reloj de péndulo parándose).
* *Kagemusha*, de Akira Kurosawa. Toda la secuencia de la batalla final entre los dos señores de la guerra. Temas: el drama de la guerra (combinación de planos generales, travellings, primeros planos de la cara del testigo, alaridos, gritos y disparos); la lucha de lo antiguo y lo moderno; el valor de la elipsis en cine.
Etcétera, etc, etc.

- Los grandes directores son grandes artistas:

Tati: amargura y caridad, melancolía. Una nueva comicidad.
Clouzot: crueldad y compasión. Pintor despiadado de ambientes turbios: Manon, El salario del miedo.
Fellini: vértigo, pánico, alegría.

Becker: observador sensible.
Bresson: nos arrastra a los abismos de la fe.
Cayatte: denuncia de los fallos de la justicia social.

- La película: Es la puesta en práctica de la intuición del artista, la obra resultante. Es lo que el mundo ve. Pero: "La película es un arte, el cine es una industria", dice Charini. Podemos glosarlo diciendo que la la película es la obra de arte que se sirve de una técnica sustentada por una industria.

  Un inconveniente del cine es que los intereses comerciales se entremezclan con lo artístico. Los productores de cine no son mecenas que encarguen obras de arte para diversión propia, sino hombres de negocios que efectúan una inversión.

- El cine es un medio de expresión capaz de operar de manera particular sobre nuestra sensibilidad e inteligencia. Nos proyectamos nosotros en la pantalla. "*El espectador vive intensamente (la acción o los personajes del film) hasta llegar a perder la conciencia de su enajenación provisional*". Por eso el cine tiene un parentesco con la magia, el sueño, la poesía, la infancia.

  Esta evasión provisional es el sentido positivo de la despersonalización y tiene que ver con la emoción estética y con el arte.

  La cámara con su movimiento nos conmociona, produce un verdadero "envolvimiento" afectivo.

  Esa conmoción y envolvimiento afectivo contribuye a que no examinemos los medios empleados para lograr esa conmoción. Sólo se habla de los actores, de la acción, etc.

  Para los realizadores resulta fácil fustigar cada vez más fuerte en los puntos sensibles de las gentes: erotismo, violencia, incitar las pasiones bajas,..., evasión bajo cualquier forma. Modelos y pautas que después las gentes imitan, no juzgan.

  Es decir, que el cine es un medio de difusión de ideas muy potente. De esto se han dado cuenta muchos políticos e ideólogos, que utilizaron el cine como medio de influencia.

  Las ideas que las imágenes disparan, influyen fácilmente en el espectador por el poder hipnótico que la pantalla tiene. Las imágenes tienen un poder hipnótico, incluso las películas mediocres tienen un efecto de sugestión.

- CONCLUSIONES:

1) Toda pedagogía del cine comenzará por el descubrimiento de los creadores, de los grandes directores de cine. Detrás de *Monsieur Hulot* está Jacques Tati, detrás de *Nanuk* está Flaherty. *El acorazdo Potemkim* es el himno de Eisenstein a la libertad, etc.

2) Descubrir las ideas que nos quiere transmitir, el "mensaje", el trasfondo filosófico e ideológico. La visión del hombre y del mundo que allí se plantea.

3) También, todo estudio escrupuloso de una película debe comenzar por un análisis de estilo. ¿Cómo se transmiten las ideas, los sentimientos, las concepciones del mundo?. ¡es más difícil!.

Hay que distinguir los estilistas, de los creadores, de los artesanos. Hay que distinguir los buenos manejadores de la cámara de aquellos que les falta inteligencia y genialidad.

Tengamos en cuenta lo dicho: el cine como arte implica un "saber hacer", porque participa de la ciencia (saber) y de la técnica (hacer).

El artista es primero un artesano. Pero no se queda ahí, o no debería quedarse; si el cineasta se contentara solamente con el puro "saber hacer", el cine sería un mero oficio, una técnica y no un arte. El artista posee por encima del artesano esa peculiar intuición que dará como fruto la creación artística.

Cabe distinguir entre una película bien realizada, obra de un artesano, y una buena película, obra del artista.

Hoy día, generalmente, todas las películas están técnicamente bien realizadas, pero pocas son las que poseen grandes valores artísticos, las que son verdaderas obras de arte o reúnen cualidades de auténtico valor, tanto a nivel ético como estético.

4) Hablar, dialogar y discutir sobre las películas. Es un ejercicio de sensibilidad e inteligencia. Muy enriquecedor.

5) Leer libros de cine (estética, historia, crítica,...). Y no sólo de cine. La altura cultural implica mayor capacidad de análisis y de relación.

6) Selección inteligente de las películas. Ante la afluencia y bombardeo de imágenes lo mejor es seleccionar una película por semana, o cada cierto tiempo, y estudiarla, analizarla, hablar de ella, pensar sobre ella.

Para saber de cine hay que vencer la pasividad. Saber es la mejor profilaxis moral.

Aprendiendo a descifrar un film conservamos la libertad y neutralizamos los venenos de cualquier tipo que pueda contener una imagen.

La influencia en las costumbres y en el pensamiento, la pasividad receptora, etc.... nos hablan de la necesidad de la educación del espectador de cine.

Es preciso despertar el juicio crítico, refinar los gustos, elevar el nivel cultural, establecer criterios y, sobre todo, abolir la idea, tan frecuente aún entre personas cultas, de que el cine es sólo un espectáculo o un simple arte menor.

¿Cómo hacerlo?

La cultura cinematográfica se puede adquirir viendo buenas películas pero también estudiando la manera de hacerlas y, antes, comprendiendo no sólo lo que es una buena película sino, sobre todo, en qué consiste una película, independientemente de su calidad.

II.- ELEMENTOS DEL LENGUAJE FÍLMICO.

El cine, como toda disciplina, también se expresa y se hace posible mediante un lenguaje específico, una gramática propia, esencialmente visual, o mejor dicho icónica, con sus signos de puntuación y sus normas internas, como ocurre con el lenguaje escrito.existen una serie de leyes y códigos que deben conocerse y dominarse. Algunos de los signos que configuran la escritura propia del cine son: el plano, la angulación, el movimiento, etc. Los analizaremos sucintamente.

LA IMAGEN FÍLMICA:

Lo propio de las imágenes fílmicas, a diferencia de otras, es el sucederse, el cambiar, el estar en movimiento; una sucesión de fotogramas.

La imagen fílmica entra de lleno en el terreno del arte ya que no es una mera reproducción de la realidad sino una interpretación y reelaboración de la realidad. Es lo que permite a cada realizador expresarse de un modo personal y distinto a como lo hace otro.

La imagen fílmica está constituida por varios elementos que la caracterizan o definen:

1) Los elementos esenciales: son aquellos elementos sin los cuales no puede existir la imagen como tal, es decir, el cine como cine. Esos elementos son: la planificacion (escala.), el ángulo y la iluminación.
2) Los elementos integrales: son aquellos elementos que le dan una mayor perfección técnica y artística: color, sonido, música, etc.

1.- ELEMENTOS ESENCIALES DE LA IMAGEN.

A) LA PLANIFICACIÓN O ESCALA

Según que la imagen de un objeto ocupe mayor o menor superficie en la pantalla se dice que tiene mayor o menor escala.

Cuanto mayor es la escala de una imagen mayor suele ser la intensidad dramática. Por eso los planos son un elemento clave en la puesta en escena y en el lenguaje cinematográfico.

El sistema de medida empleado como unidad es la figura humana. Es la unidad de medida que se escoge porque normalmente es lo que más atrae la atención. Según que la figura humana ocupe una mayor o menor escala en la pantalla el plano recibe distintos nombres. El plano es la unidad cinematográfica básica (durante el rodaje se habla más propiamente de toma). Un plano tiene una serie de elementos que lo definen ; por ejemplo: el encuadre, el campo, contracampo, etc.

Tipos de planos y su significación:

Plano General:

- Es el más amplio, abarca todo un gran decorado o paisaje.
- La figura humana normalmente está ausente o aparece lejana, muy pequeña, perdida en el paisaje o desbordada por el decorado, apenas se distinguen sus rasgos.
- Interesa en este plano destacar sobre todo la naturaleza, el ambiente, el decorado, el escenario.
- Su uso es más bien descriptivo[1] y narrativo, aunque en ocasiones puede ser dramático o psicológico. Por ejemplo, si un hombre aparece en un gran paisaje puede dar la sensación de soledad o plasmar la pequeñez del hombre respecto al medio.

Plano de Conjunto:

- Es el que engloba el conjunto de la acción, buena parte del decorado o del espacio.
- Puede abarcar a muchos o varios personajes. La figura humana queda enmarcada en su ambiente geográfico o social. El hombre relacionado con el grupo. Por ejemplo, un aula con sus alumnos. Es el plano que empleamos para fotografiar una escena familiar o un grupo reducido de personas.
- Interesa el decorado, el ambiente y la acción que se desarrolla en él.
- Posee valor narrativo y dramático, a la vez que descriptivo.

Plano entero o largo:

- Es el que muestra la acción de varios personajes y en el cual aparecen varios hombres puestos de pie y enteras sus figuras.
- También, como el plano de conjunto, aparece la figura humana enmarcada en un ambiente determinado, dentro de su grupo social.
- Del plano entero o largo interesa la acción humana y tiene un valor narrativo y dramático.

---

[1] Lo descriptivo, es cuando la cámara describe un espacio o situación con un claro sentido narrativo. Lo dramáticos, se refieren a cuando la cámara, mediante su planificación y composición, expresa el estado anímico de un personaje, el punto de vista de un personaje, una relación entre dos objetos o personajes, etc.

Plano americano o tres cuartos:

- Muestra la acción de varios personajes cortados aproximadamente a la altura de las rodillas. Debe su nombre a la comedia clásica americana, donde fue muy utilizado.
- Tiene las mismas características en relación al hombre que el plano de conjunto y el plano entero, si bien hace hincapié en la acción y en la expresividad del rostro y de las manos.

Plano medio:

- Presenta el personaje o personajes no enteros sino cortados por la mitad, por la cintura.
- Tiene un carácter sumamente expresivo y presenta a la figura humana en su interioridad, analizándola psicológicamente.
- Interesa tanto el impacto que la realidad o la acción produce en el personaje, como la actitud que dicho personaje tiene ante ella.
- Posee, por tanto, un valor narrativo, dramático y psicológico.
- Se usa preferentemente cuando se analizan las reacciones del rostro.

Plano medio corto:

- Con las características del plano medio. Cortando la figura a la altura del pecho, plano de busto.
- Puede tener un valor psicológico y expresivo más profundo.

Primer plano:

- Es el que presenta a los personajes cortados por el cuello, por el busto o por el rostro.
- Presenta al hombre en su intimidad, en su expresividad anímica.
- Su valor es eminentemente íntimo y dramático, muestra una tensión interna.
- Interesa el análisis que ofrece el personaje y posee un empleo fundamentalmente psicológico.

Gran primer plano:

- Presenta un detalle del rostro.

Primerísimo plano:

- Expone una parte del cuerpo (pies, manos) y puede tener un valor simbólico.

Plano detalle o inserto:

- Es aquel que presenta un objeto o parte de un objeto (llave, farol, puñal, hoja de periódico...).
- Su importancia está en la descripción o en la narración fílmica.
- Su valor y uso es el dramático, narrativo, expresivo y especialmente simbólico

Espacio off:
Es la utilización del espacio que está fuera del plano. Pueden estar ocurriendo cosas fuera del plano y los espectadores saben que están sucediendo.

B) ÁNGULO

Los planos, a su vez, pueden ser tomados desde distintos ángulos: desde el nivel normal de la mirada (eje óptico), ángulo normal, u otros puntos de vista. Se llama ángulo a la manera de estar colocada la cámara tomavistas con respecto a un hombre de pie. Se pueden tomar las figuras de frente, de lado, desde arriba, desde abajo, etc. La angulación es el punto de vista de la cámara con relación al personaje u objetos.

Ángulo normal o neutro:

- Es aquel en el que la visión humana (el visor de la cámara) está a la misma altura que los ojos de los personajes; el eje del objetivo es paralelo al suelo.

Picado:

- Es la toma de vista desde arriba, con la cámara inclinada hacia el suelo.
- Se ve el personaje o figura humana y objeto reducidos, pequeños. Se produce el mismo efecto que cuando miramos de arriba abajo ("a vista de pájaro")
- Posee un gran valor expresivo, sensación de inferioridad, de depresión, de valoración moral, de condena de una acción. Puede tener un valor trágico: el hombre reducido a un elemento más de la naturaleza, absorbido por ella, o como juguete del destino. También valor meramente narrativo o descriptivo: presentar una multitud, describir el estado ruinoso tras una batalla, etc. Puede expresar agobio, tensión, situación de inferioridad, humillación, opresión, fracaso,... En los paisajes da sensación de frialdad o pesadez.

Contrapicado:

- Es la posición inversa. La cámara está dirigida hacia arriba. "A vista de gusano".
- Este ángulo produce sensación de superioridad, de triunfo o exaltación. Por eso tiene una significación moral. Puede tener también un sentido grotesco o efectista.
- Tanto el picado como el contrapicado tienen un sentido de compromiso o valoración por parte del director. Logra una exaltación moral de superioridad, de triunfo, etc.

Angulación inclinada:

- Es el punto de vista que tendría una persona que no estuviera en posición vertical, sino inclinada o tumbada.
- Puede tener un valor subjetivo o narrativo-descriptivo: actitud de un borracho, un tipo que parece desmayarse, etc.

Angulación imposible:

- Es aquella en que la cámara está colocada y filma desde un lugar que materialmente es imposible ver. Se logra mediante trucos de decorado: por ejemplo ver dentro de un ataúd o de una caja fuerte sin que se abran.
- Su valor es descriptivo, pero efectista.

Ángulo múltiple:

- La cámara gira en muchos sentidos presentando la realidad (objetos o personajes) desde varios puntos de vista.

iluminación. Lo que da unidad y variedad, equilibrio interno, simetría, proporción a ese plano es el encuadre, que es un elemento clave en la composición de la imagen.

El encuadre es la distribución de los elementos y su relación dentro del cuadro. Esto le da unidad para que el espectador sepa qué es y qué ocurre. Viene a ser un elemento de tránsito al pasar de un plano a otro dentro de la narración. De ahí que se pueda decir que el encuadre es una estructura dinámica.

El encuadre es el espacio limitado que capta la cámara al hacer la toma, determinado por la posición del objeto y la distancia focal del objetivo.

En las películas donde prevalece la belleza de los encuadres suelen resultar monótonas y lentas. La suma de encuadres bellos estudiados y compuestos como si cada uno fuese un cuadro pictórico produce cierto cansancio. Lo propio del cine es la imagen dinámica.

Las **finalidades** del encuadre pueden ser de cuatro tipos:

1.- **Descriptiva:** trata de presentar la realidad de forma objetiva y meternos dentro del mundo donde se desarrolla la acción; por ejemplo, planos generales y movimientos de cámara que describen un paisaje o una situación.

2.- **Narrativa:** pretende ofrecer al espectador los elementos necesarios para que comprenda objetivamente la acción. Su duración depende de lo que exija la narración.

3.- **Expresiva:** se intenta meter al espectador dentro del universo interior que el realizador trata de expresar en el film. Están subordinados a la narración de la película.

4.- **Simbólica:** busca introducir diversos elementos que subrayen o expliquen o den profundidad psicológica, humana o existencial a la acción o a los personajes.

El encuadre puede tener dos **dimensiones:**

1.- **Estática:** es la belleza plástica que se logra dentro de un mismo plano, en su totalidad, por la armónica distribución de los objetos y los personajes.

2.- **Dinámica:** la perfección del encuadre no se limita a la belleza plástica del plano, sino a su dinamismo en la sucesión de los distintos planos, lo que produce también equilibrio, tensión o lo que se quiere plasmar.

Por ello dentro de cada encuadre hay un centro de atención (objetos o figuras más iluminados, algo oscuro rodeado de claridad, algo más cerca o más lejos, etc.). También compensaciones de encuadre a otro (un encuadre a la derecha, otro a la izquierda,...). También, descompensaciones que produzcan tensión o desequilibrios, etc.

Clases de encuadres:

1.- **Objetivo:** Es cuando la interrelación de los elementos corresponde a la realidad

2.- **Subjetivo:** Presenta la realidad no tal cual es, sino tal como la ve un personaje. La cámara hace las veces de su mirada.

3.- **Expresivo:** El que monta una determinada relación para lograr un efecto concreto estético o significativo,

4.- **Circular, triangular, en diagonal, en líneas quebradas o curvas**, según la figura que compongan los elementos y el sentido que se le quiera dar.

Conclusión: En el encuadre, el director elige el campo de acción en el cual deberá trabajar y donde sintetiza la realidad, de la que luego el espectador al captarla y relacionarlos elabora su síntesis creadora.

4.- NARRATIVA FÍLMICA- I: ESTRUCTURACIÓN DEL FILM.

Unidades de narración:

Una película tiene las siguientes unidades de narración: **planos, escenas** y **secuencias**. La primera de ella (como ya sabemos) es el plano; unidad básica del filme, y está constituido por un conjunto de fotogramas. Cada plano de una película es como una frase en un texto. Un conjunto de planos forman una escena si lo que se cuenta se hace de manera continua. Cada vez que se cambia de espacio o de tiempo hay cambio de secuencia. Al conjunto de secuencias se le llama film, una película de duración normal contiene entre 50 y 100 secuencias.

El ritmo de la obra estaría determinado en buena parte por la combinación interior de planos y de secuencias. Al principio se utilizó la abundancia de planos para enriquecer la acción, pero actualmente la movilidad de la cámara permite el llamado **plano-secuencia**[2] que equivale a un párrafo en el lenguaje escrito.

Toda narración tiene una estructura propia que le da un sentido y un interés determinado. En el cine esa estructura se lleva a cabo mediante un **guión técnico** previo en el que trabajan el guionista, el director o realizador y el montador.

La narrativa marca el desarrollo, interés, trama, la acción de la película. Podemos distinguir las siguientes partes:

---

[2] Plano-secuencia: es el que se rueda con continuidad espacio-temporal, sin interrupciones, o sea, el que sigue la evolución de un personaje (o de una acción) con sus movimientos, diálogos y demás, por lo que el tiempo real coincide con el tiempo cinematográfico. Es un plano único, sin cortes, que constituye una secuencia.

1.- Arranque. Es el inicio del film. Debe tener una tensión emotiva, "garra", captar el interés y la atención del espectador. Muchas veces ahí está condensada la película. Se comprende que es enormemente importante. Los buenos guiones cuidan mucho este aspecto.

2.- Desarrollo. Debe tener la película a continuación un interés progresivo, desarrollando el relato de forma atractiva, manteniendo al espectador interesado. A veces hay varias líneas convergentes que acentúan el interés, si bien debe mantenerse la unidad narrativa.

3.- Climax. Es el momento culminante del film. El momento de mayor interés de la acción. Se trata de una secuencia, escena o momento clave, en alguna película incluso puede ser largo.

4.- Desenlace. Es la conclusión de ese clímax. A veces el desenlace puede tener un anticlímax con carácter explicativo que no siempre está logrado y puede dar un giro a la película.

Lo mismo que existen los signos de puntuación en el lenguaje escrito sucede lo mismo en el lenguaje fílmico. Marcan el paso de un plano a otro.

Signos de "Puntuación fílmica":

1.- Corte seco. Es el paso de un plano a otro de modo directo, como un salto, sin plano intermedio. Dos imágenes distintas se empalman sin más, y pasamos de la una a la otra directamente.

2.- Cortinilla. El plano se va desplazando por aparición lateral (o vertical) de otro plano. Una imagen se hace desaparecer por desplazamiento de la anterior. Se ve como una imagen entra y desplaza a la otra hacia un lado. Unas veces es una raya vertical que corre de un lado a otro y borra la imagen que estaba, otras veces la raya puede moverse como se despliega un abanico; algunas veces la imagen se rompe como lo hace un espejo y aparece otra imagen distinta. Una clase de cortinilla es el *ojo de gato;* se trata de un círculo que rodea un objeto o una persona y se va agrandando hasta dejar ver toda la imagen o al revés.

3.- Barrido. En el paso de un plano a otro se hace con otro intermedio en que el espectador ve unas rayas en la pantalla. La cámara se mueve velozmente de una figura a otra, produciendo una ráfaga.

4.- Cubrir en negro. A partir de un plano inicial negro se pasa progresivamente a planos más claros hasta llegar a una tonalidad normal.

5.- Fundido (normalmente) en negro. Los planos se hacen cada vez más oscuros hasta llegar a un plano en negro. El siguiente plano se ilumina progresivamente y sigue una imagen que no tiene continuidad con la anterior.

6.- Fundido encadenado. Va apareciendo un plano cada vez más claro, mientras el anterior desaparece poco a poco. Lentamente va desapareciendo la imagen y en su lugar va apareciendo otra. Se utiliza el mismo procedimiento que en el anterior pero con la diferencia de que el negro es sustituido por la superposición de una imagen sobre otra.

7.- Fundido en iris: se produce cuando la imagen se cierra "en diafragma" sobre un punto luminoso central.

5.- NARRATIVA FÍLMICA- II: LA ORDENACIÓN DEL FILM.

La ordenación de los planos de la narración se hace por medio del montaje. Se entiende por montaje la fase de acabado, selección, ordenación y combinación de imágenes y sonidos. La función última del montaje es conseguir el ritmo y el tono deseados a partir de las imágenes y los sonidos de que se dispone.

Los tipos de montaje fundamentales son los siguientes:

1.- Según la escala y duración del plano, llamémosle parcial:

a) Analítico: ordenación de planos cercanos y breves que analizan y estudian la realidad por partes. Se obtiene así una mayor expresividad psicológica. Crea un ritmo rápido.

b) Sintético: Contiene planos lejanos y de mayor duración puesto que no intentan analizar los hechos sino darnos una visión más global o completa. Normalmente da lugar a una expresividad más objetiva. Crea un ritmo lento y pausado.

2.- Según la totalidad del relato cinematográfico, llamémosle total:

a) Narrativo: se pretende contar una serie de hechos.

* Lineal: narra la acción según el orden normal del tiempo. Cronológicamente hay una acción única.

* Invertido: Cambia el orden cronológico o temporal del relato. A veces se hace para buscar un mayor dramatismo en la narración.

* Paralelo: Dos acciones o más se alternan y se mezclan fragmentos paralelamente con el fin de establecer comparaciones y relaciones.

* Alterno: Se yuxtaponen dos o más acciones, se presentan mezclados varios hechos que se corresponden temporalmente. Así se puede lograr una mayor emoción, suele dar profundidad humana y densidad dramática al relato.cuando dos o más planos de una misma escena se muestran simultáneamente. Es el caso de las persecuciones en las que no es

necesario presentar al perseguido y al perseguidor en un mismo plano, para que el espectador pueda saber quién persigue a quién.

b) Expresivo: se monta la película según unos intereses artísticos. Se busca más expresar el universo interior del director que mostrar la realidad tal cual es (narrativo). Es más subjetivo que objetivo.

* Rítmico: Intenta destacar el impacto psicológico de la imagen por medio de una mayor rapidez lentitud en los planos. El ritmo no está adecuado a lo real, sino que se retarda o acelera según interese.

* Ideológico: Se busca un sentido más intelectual y se establecen relaciones entre los hechos, los personajes, etc.

6.- EL UNIVERSO FÍLMICO-I: EL ESPACIO.

El espacio fílmico es el que vive el espectador dentro de sí, el que se crea en el fuero interno de la persona que ve la película. Es la sensación espacial que siente el público, que no es la misma que el espacio real objetivo.

El espacio fílmico tiene la cualidad de suprimir, seleccionar, sugerir, compartir, perfeccionar y crear espacios reales según convenga al relato, a la narración y su significado.

El espacio fílmico lo compone el director por medio del montaje y concepción interna de los planos, de las escenas... y luego capta el espectador al visionar el film.

Tipos de espacio fílmico:

1.- Geográfico: se emplea para situar la acción en cualquier lugar del mundo o del universo. El cine tiene la cualidad de podernos trasladar en un instante de un lugar a otro.

2.- Dramático o Psicológico: se emplea para localizar y ambientar la psicología de los personajes, para subrayar ideas, sentimientos. Pueden ser, a su vez, de dos tipos:

a) Cerrados: producen situación de angustia, tensión, abatimiento, depresión. Estos espacios suelen ser reducidos, estrechos, bajos, oscuros...

b) Abiertos: producen sensación de tranquilidad, paz, esperanza, alegría, armonía. Vienen producidos por la captación de lugares amplios, habitaciones abiertas...

7.- EL UNIVERSO FÍLMICO-II: EL TIEMPO.

El tiempo físico tiene una dimensión lineal y uniforme; en cambio, el tiempo fílmico puede ser manejado a gusto del creador cinematográfico gracias al arte de las imágenes y a su particular lenguaje.

Diversas formas de utilización del tiempo fílmico:

1.- **Adecuación:** es cuando la acción narrada en la pantalla comprende el mismo tiempo de duración de la película.

2.- **Condensación:** si lo que se narra en la pantalla tiene una duración menor que si sucediera en la realidad. Para ello el director debe tener la habilidad para suprimir lo superfluo: es lo que se llama elipsis, que analizaremos más abajo.

3.- **Distensión:** alargar en la pantalla el tiempo real.

4.- **Continuidad:** la narración presenta un desarrollo temporal normal, una continuidad de la acción en la misma dirección que la realidad.

5.- **Alternancia:** el desarrollo no presenta un desarrollo temporal normal. Puede ser, a su vez, de cuatro tipos:

a) **Simultáneo:** presenta alternativamente acciones que suceden al mismo tiempo.

b) **Flash-back:** presenta alternativamente acciones relacionadas con las pasadas por medio de un retroceso temporal o salto atrás. A veces el flash-back puede durar toda la película (recuerdos, contar una historia...)

c) **Flash-forward:** presenta alternativamente acciones futuras relacionándolas con las presentes, por medio de la anticipación temporal (futuro soñado, deseos,...)

c) **Mezcla:** se mezclan los tiempos de las acciones con objeto de lograr una incoherencia temporal, a veces produce confusión en el espectador.

6.- **Psicológico:** procede de la conciencia temporal que tiene el espectador de la duración de la película, de una escena o una secuencia. Es el tiempo que se vive y experimenta dentro de uno. Es la síntesis entre el estado anímico del espectador y los elementos fílmicos que se muestran. Es muy importante para el ritmo de la película. Podemos distinguir:

a) **Fuertes:** en los que pasan muchas cosas interesantes o cuya acción posee cierta significación especial.

b) **Débiles:** tienen escasa acción, tiempos indiferentes sin especial significación.

7.- **Elipsis:** es cuando se elimina todo lo que no es importante para la acción o para la comprensión del relato. Esta supresión de elementos narrativo - descriptivos ha de ser lo suficientemente clara para que se entienda la acción. Se deben presentar los datos

precisos para que los hechos suprimidos se den como sucedidos aunque no mostrados. La elipsis tiene un enorme poder de sugerencia en el cine, ya que en muchas ocasiones se sugieren al espectador cuestiones y se le permite colaborar en la acción. Puede provacarle interés, angustia,...

8.- EL UNIVERSO FÍLMICO-III: EL MOVIMIENTO.

Ahora nos detenemos en la técnica de los movimientos de cámara, que sirven para enriquecer el plano.

Podemos distinguir dos tipos de movimiento:

* El que se realiza dentro del encuadre (con la cámara quieta y moviendo a los actores)
* El que realiza la cámara, independientemente si se mueven los actores o no.

A veces el movimiento dentro del encuadre puede ser fragmentario, obteniendo tomas desde distintos ángulos con varias cámaras y montando luego los planos para obtener cierta continuidad en la acción.

Lo que más nos interesa es el movimiento de la cámara y su importancia en el lenguaje cinematográfico.

Tipos de movimiento:

1.- Panorámica. El eje de la cámara está fijo (un trípode) y el movimiento es de rotación. La cámara, en las panorámicas, sin desplazar su posición en el espacio, gira sobre alguno de sus ejes. Sustituye al plano general. Cuando hay muchos elementos en la escena y se requiere una descripción más minuciosa, o se enlazan dos o más elementos dentro del escenario, a través de su recorrido se pueden conseguir efectos dramáticos.

a) Panorámica horizontal: tenemos la impresión de mirar alrededor, como si moviéramos la cabeza de un lado hacia otro. En rotación: Es como mover la cabeza de derecha a izquierda o al revés. Se llama también panorámica horizontal. A veces el giro de la cámara es total. Parte de un punto y vuelve a él después de haber descrito una circunferencia. Se llama *panorámica de 360º.*

b) Panorámica vertical: tenemos la impresión de mirar de arriba hacia abajo, o viceversa.

c) Balanceo: produce una impresión oscilatoria, como si moviéramos una cuna u observáramos el caminar tambaleante de una persona mareada.

d) Circular o Semicircular: cuando se mueve sobre un mismo eje alrededor de un personaje u objeto.

2.- **Travelling.** La cámara se traslada (sobre unos raíles), movimiento de traslación o travelling.Tiene enormes posibilidades. Destaca el acompañamiento de la acción que nos permite seguir a los personajes en movimiento muy de cerca. Describe el espacio, deslizándose por él, situándonos en el lugar donde se desarrolla la acción, con una fuerza expresiva mucho mayor al de la panorámica. La cámara indaga en la escena buscando aquello que quiere darnos a conocer, para centrar nuestra atención. Enriquece el plano, no sólo por darnos más información, sino por su capacidad para suscitarnos emociones. Al dar sensación de movimiento, nos involucra en la acción, pudiendo crear estados de tensión o inquietud.

a) **Travelling en profundidad.** La cámara se traslada desde un punto lejano a otro cercano, o viceversa, dando así una impresión de profundidad. Se puede lograr de una manera óptica mediante el "zoom".

c) **Travelling vertical.** La cámara acompaña de una manera ascendente o descendente.

d) **Travelling lateral:** el movimiento de acompañamiento es horizontal.

e) **Travelling aéreo:** cuando el movimiento de traslación se hace a cierta altura, en el aire.

f) **Travelling circular:** se traslada la cámara alrededor de un objeto o personaje.

3.- Combinando zoom y *travelling* se pueden conseguir determinados efectos, como la sensación de vértigo. Puede usarse para mostrar el punto de vista de personajes en movimiento. No sólo vemos lo que ellos ven, sino que participamos de sus estados anímicos. Aparte de sus valores estéticos, los *travellings* pueden hacernos más cercanos, comprensibles y emocionantes las situaciones dramáticas que recogen.

Significados o usos o valor del movimiento:

a) **Narrativo:** el que favorece la expresión de un relato y su continuidad de la acción dándole un carácter realista.

b) **Dramático:** nos presenta los distintos elementos de la narración y nos mete psicológicamente en el relato y nos hace vivir la acción.

c) **Descriptivo:** nos da a conocer el escenario, el entorno del relato.

e) **Subjetivo:** la cámara parece meterse dentro de un personaje y seguir desde él la acción.

f) **Moral:** cuando con el movimiento se pretende valorar, juzgar, comprometerse con los personajes o lo que en la pantalla acontece.

9.- EL UNIVERSO FÍLMICO-IV: EL RITMO Y LA RELATIVIDAD.

El ritmo, como en otras artes, es algo muy importante. El ritmo es como una determinada cadencia que se produce según la longitud de los planos, de la concepción interna de las escenas, de las secuencias, de su yuxtaposición... El ritmo se tiene que adaptar al contenido del film y a su significado y se crea fundamentalmente por medio del montaje.

Clases de ritmo cinematográfico:

1.- Ritmo analítico: el que se obtiene mediante planos cortos y numerosos, dando lugar a un ritmo rápido, dinámico, que proporciona dramatismo, tensión, actividad desbordante, esfuerzo de violencia, de tragedia, etc.

2.- Ritmo sintético: lo provocan los planos largos y poco numerosos, dando lugar a un ritmo lento, pausado, que puede expresar languidez, aburrimiento, monotonía, ociosidad, melancolía, etc.

3.- Ritmo "in crescendo": se obtiene por medio de planos cada vez más breves, alternados con planos de mayor duración. Los primeros dan una sensación de tensión y dramatismo, los segundos, de relajación y serenidad.

4.- Arrítmico: Diversa duración de los planos breves y largos, sin especial continuidad. Produce distintos efectos: sorpresa, sobresalto,...

La relatividad:

Es la relación existente entre la cámara y lo captado por ella. Existen las dos siguientes posibilidades:

1) que los personajes actúen sin salirse del cuadro, sin abandonar el escenario, con la cámara quieta.
2)que la cámara se mueva y esté al servicio de los personajes acercándose o alejándose según convenga. Este procedimiento es más cinematográfico, el otro es más teatral.
3) Combinación de los dos sistemas anteriores.

A veces no sabemos si se mueve la cámara o el objeto. Se pueden producir así distintos efectos o impresiones, prestando vida a objetos estáticos e incorporando a la acción seres inanimados.

10.- OTROS ELEMENTOS FÍLMICOS.

No los estudiaremos pero que quede constancia de ellos. Excede al contenido de este cursillito. En el vocabulario se da alguna precisión más.

El Guión:

El guión es un texto detallado en el que se describe la película y se exponen todos los detalles (diálogos, planos, etc.). Es como la radiografía de la película, el texto que después se pasa a imágenes, el texto a partir del cual trabajarán todos los componentes del equipo técnico y artístico. Es la base, la materia prima a partir de la cual se trabaja.

Un argumento escrito en palabras cinematográficas se llama guión-tecnico. Indica el empleo de los medios técnicos: planos, efectos de luz, movimiento de cámara, diálogos, acción. El guión-técnico lo puede escribir la misma persona que escribe el argumento o lo puede hacer otra: el director o el realizador.

La realizacion:

La figura del director es clave, es el que convierte el guión en imágenes. Es como el director de orquesta que mueve a los demás componentes del equipo. Es el máximo responsable, es el capitán.

La Produccion:

Trata de conseguir los medios financieros y materiales necesarios.

La Direccion Artística y el Vestuario:

La dirección artística se preocupa de la ambientación general, los decorados, todo aquello que aparece en pantalla. Se trata de una labor de detalle.

La Interpretación. La Música. La Fotografía...

Antropología del cine. El fondo y la forma, etc.

Profundidad de campo:

- Hay tomas que pueden tener varios planos (o escalas) debido a que aparecen distintos personajes y objetos, situados a diversas distancias del objetivo de la cámara. Unos, por ejemplo, en primer plano, otros en plano entero y otros en plano de conjunto.
- Cuando los personajes o figuras del fondo aparecen con visibilidad se denomina profundidad de campo.
- Su utilización tiene un valor dramático y psicológico. Puede tener la profundidad anímica de un primer plano junto con la riqueza narrativa y descriptiva de otros.

Todas estas angulaciones de la cámara son medios para elaborar la imagen fílmica y le dan expresividad, contenido dramático, poético, ... en una palabra la hace artística.

C) ILUMINACIÓN

La iluminación es un factor esencial en la composición de la imagen. Por definición, el cine no es más que la proyección de un conjunto de luces y sombras que, distribuidas de manera determinada, el público identifica como elementos reproductores de aspectos de la realidad. Si imaginamos un mismo plano con o sin luz, fácilmente deduciremos que es de día o de noche, o que estamos en un sitio o en otro.

La iluminación tiene una gran importancia estética y expresiva. Puede haber contrastes, contraluces que producen una atmósfera determinada, zonas más iluminadas que otras para fijar la atención en un determinado asunto, etc. Una luz cruzada desde dos focos sobre un personaje u objeto de referencia destacará su nitidez porque no se producen sombras. En cambio si colocamos la luz por debajo del personaje, luz contrapicada, resaltaremos las sombras exageradamente, como sucede habitualmente en las peliculas de terror.

2.- ELEMENTOS INTEGRALES DE LA IMAGEN FÍLMICA.

Llamamos elementos integrales a los elementos que contribuyen a mejorar, a pulir y perfeccionar la imagen: Tono, Color, Sonido (música, ruidos, diálogos, voz "en off").

3.- COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN: EL ENCUADRE.

Hemos visto los elementos fundamentales de la imagen. Vamos a ver ahora la armónica distribución de los objetos dentro de un mismo cuadro que nos da una imagen, un plano perfectamente compuesto con su correspondiente escala, ángulo e

III.- VOCABULARIO

AMBIENTACIÓN
Actividad que consiste en crear o reconstruir una realidad que conviene a los intereses del rodaje mediante la sintonía de elementos (fotografía, color, maquillaje, música, interpretación, decoración, vestuario, etc.).

ANGULACIÓN DE CÁMARA
Posición de la cámara con respecto al sujeto que se va a fotografiar, la cual equivale a la posición del espectador; se le acostumbra a llamar, según sea su nivel, *ángulo normal, ángulo alto o ángulo bajo.*

ANIMACIÓN
Técnica que consiste en crear movimiento mediante una serie de imágenes fijas tomadas fotograma a fotograma, las cuales en la proyección reproducirán sus distintas fases. Dichas imágenes pueden ser objetos, muñecos, recortables o dibujos, de ahi los *dibujos animados.*

ASINCRONISMO
Efecto que se produce cuando no coordinan el montaje visual y el sonoro, o sea, cuando se da un desfase entre lo que se ve y lo que se escucha.

ASPECTO ("RATIO" O TAMAÑO DE VENTANILLA)
Es el tamaño del fotograma. Puede ser semicuadrado, panorámico o superpanorámico, en función de la relación entre la base y la altura del fotograma. Mientras el *semicuadrado* (el tamaño habitual del televisor y del cine más antiguo) tiene una proporción de 1 (la altura) por 1'33 (la base), el *panorámico* es de 1 por 1'66, 1'75 o 1'85, y el *superpanorámico* (Wide Screen) de 1 por 2'15, 2'35 o 2'65, es decir, que la base del fotograma es más de dos veces la de su altura. Este último aspecto, al emitirlo por televisión se hace indispensable la utilización de bandas negras arriba y abajo para poder disfrutar de su espectacularidad, ya que, en caso contrario, solamente se vería algo más de un tercio de lo que se rodó en su momento.

ATREZZO
Conjunto de instrumentos, aparatos, objetos y demás que se usan en decoración.

AVANCE
Véase *Tráiler.*

BANDA DE IMAGEN
Zona de la película que contiene la información visual.

BANDA DE SONIDO INTERNACIONAL
Véase "*Sound-track*".

BANDA SONORA
Banda estrecha a lo largo de uno de los dos costados del fotograma en el que está registrado (óptica o fotográficamente) el sonido del film.

BARRAS DE COLOR
Señal de video para pruebas y ajuste de monitores.

"BIG CLOSE-UP"
Véase *Plano muy corto.*

"BROADCAST"
Tecnología video que reúne el estándar de calidad minimo exigible para su teledifusión; por extensión, calidad profesional.

BUSCARSE LA LUZ
Frase del argot habitual entre los técnicos cinematográficos (en particular los de fotografia y dirección) según la cual los intérpretes son capaces de "buscarse el punto", y sobre todo la inclinación, ideal de iluminación de su rostro y mantenerlo a lo largo de la acción. Aunque el oficio y la experiencia ayudan, hay algo de intuitivo en esa búsqueda entre los grandes intérpretes que ayuda mucho a los directores de fotografia.

CADENA DE SALAS
Véase *Circuito.*

CADENCIA
Rapidez de paso de la pelicula por la cámara y el proyector. El cine mudo lo hace a 16 imágenes por segundo, el sonoro a 24 y el procedimiento Todd-AO requiere 30 ips. (Véase *Ritmo.)* También se denomina asi la duración de los planos.

CÁMARA EN MANO (PORTÁTIL)
Procedimiento de rodaje mediante el cual se prescinde del tripode para rodar los planos, consiguiéndose asi un mayor verismo y rapidez de la toma.

"CAMERAMAN"
Véase *Operador de cámara.*

CAMPO
Espacio visto por la cámara y limitado por el encuadre. Varía, lógicamente, en función del tamaño del plano: cuanto mayor es éste, mayor será el campo visual. Véase *Contracampo.*

CARTELAS
Véase *Genérico.*

"CAST"
Véase *Reparto.*

"CASTING"
Se llama así la sesión de pruebas que se realiza con los intérpretes con el fin de elegir los que mejor encarnarán los personajes de un film.

CELULOIDE
Denominación que también recibe la pelicula, es decir, el soporte material celulósico sobre el cual se extiende la emulsión sensible a la luz de gelatina-bromuro que impresiona la imagen. La pelicula resultante se llama profesionalmente en inglés *safety film.*

"CHOCKER CLOSE-UP"
Véase *Plano muy corto.*

CINEMASCOPE
Procedimiento óptico que permite registrar (o impresionar) sobre una película estándar de 35 mm una imagen que abarca un campo más extenso (el doble o incluso más) que el de los objetivos normales. La imagen se comprime en el rodaje por anamorfosis mediante una lente especial (Hypergonar) y, en la proyección, se endereza denuevo con el mismo procedimiento. Dicha técnica exige una proyección sobre pantalla de grandes proporciones panorámicas, hasta 2'66 veces la base que la altura *(scoope).*

CINERAMA

Procedimiento óptico que utiliza tres peliculas, tres proyectores y una gran pantalla cóncava, mediante el cual se obtiene una desbordante visión panorámica. Posteriormente se ha conseguido la proyección con un único proyector, lo que mejora el sistema, si bien ha dejado de usarse por su elevado costo de producción y de equipamiento de la sala.

CIRCUITO
Cadena de salas de cine que pertenecen a una misma empresa de exhibición.

CLAQUETA
Pizarra con un listón de madera que gira sobre una pequeña bisagra y que se cierra de golpe con un ruido seco. Lleva escrito el número de la secuencia, del plano y de la toma. El ruido produce en la banda sonora una modulación muy acusada, gracias a la cual el montador identifica el inicio de cada toma de imagen y de sonido y, asi, consigue la sincronía en la moviola. Ultimamente, y gracias a la incorporación del código de tiempo en la emulsión virgen, las claquetas generan una señal digital que se transmite a la pelicula.

"CLOSE-UP"
Véase *Plano corto.*

CÓDIGO DE TIEMPO
Impulsos electrónicos generados sobre la pelicula magnética, quimica o digital, que sirven para localizar y sincronizar electrónicamente todos los procesos de montaje (o edición electrónica) y sonorización. La incorporación del código de tiempo en el cine es un paso más hacia el cine del siglo XXI: el cine electrónico.

COLA
Resto de una pelicula virgen que se utiliza para cargas fotográficas, inservible para rodar. O también cualquier trozo de pelicula velada que sirve para colocar al principio o al final de un film en el momento de situarlo en el proyector, en la moviola, etcétera. Para la proyección acostumbra a estar grabada con voces o música.

"COMBO"
Véase *Video asistencia.*

COMPARSA
Véase *Figurante.*

COMPLEJO
Diferentes partes de un decorado montadas correlativamente en el estudio y que permiten pasar durante el rodaje de una estancia a otra dentro de una misma toma.

CONGELAR (LA IMAGEN)
Acción de paralizar una imagen de cine o video durante un determinado periodo de tiempo; en inglés, *still.*

CONTRACAMPO
Inverso simétrico a campo. Por ejemplo, en un diálogo entre dos intérpretes, uno corresponderia al campo y el otro al contracampo, teniendo ambos por lo general el mismo tamaño de encuadre. Véase *Campo.*

CONTRAPICADO
Inverso simétrico a picado; o sea, es el ángulo de toma de la cámara de abajo a arriba. Se usa para enfatizar el rostro del personaje y se le llama también *plano enfático.* Véase *Picado.*

COPIA "CERO"
Es la primera copia estándar obtenida en el laboratorio en la cual se efectúan las modificaciones y correcciones de etalonaje.

COPIA ESTANDAR

Positivo de una pelicula obtenido a partir del copión al que ya se han incorporado y sincronizado la imagen y el sonido.

COPIÓN
Positivo de imagen utilizado solamente para el montaje.

CORTE
Paso o unión de un plano con otro mediante el enlace o el empalme directo sin que haya otro plano intermedio.

CORTINILLA
Efecto óptico mediante el cual una imagen aparece barriendo longitudinalmente a la anterior.

CORTOMETRAJE
Film de una duración inferior a los 30 minutos.

CRÉDITOS (TÍTULOS DE CRÉDITO)
Lista de los técnicos e intérpretes que han participado en la producción de un film. Generalmente se sitúa al final de la pelicula, manteniendo un orden según las distintas especialidades: reparto, dirección, producción, fotografia, decoración, escenografia, vestuario, montaje, sonido, efectos, especialistas y dobles, banda sonora, empresas colaboradoras y, finalmente, aspectos legales y el *copyright.* Comúnmente se utiliza la técnica del *roll* para que aparezcan de linea en linea. Véase *Genérico.*

DEFINICIÓN
También llamada *resolución,* mide la fidelidad y fineza de los detalles de una imagen de televisión.

DESCARTE
Fragmento de pelicula que de entrada no se utiliza en el montaje o la edición y que se conserva debidamente señalado para futuros usos; a veces se emplea como cola.

DESENCUADRE
Efecto que se produce cuando la imagen del fotograma queda descentrada, con lo que sólo aparece parte de ella debido a defectos en la perforación o en la marcha del proyector.

DESENFOQUE
Falta de nitidez o definición de la imagen que se produce por defectos de enfoque; a veces se realiza voluntariamente para crear un efecto estético o dramático.

DESGLOSE
Relación detallada de todo lo que se necesita durante el rodaje de cada uno de los planos.

DIBUJOS ANIMADOS
Véase *Animación.*

DIRECTOR CINEMATOGRÁFICO
Responsable último de la realización de un film. Dirige a los intérpretes, cuida de todos los aspectos estéticos y escenográficos, controla el equipo técnico, vigila el estilo y la unidad narrativa del film. Es sinónimo de *realizador y* es el que firma la obra filmica.

DIRECTOR DE DOBLAJE
Técnico encargado de coordinar la grabación de los diálogos durante el doblaje y de dirigir a los dobladores.

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA (OPERADOR JEFE U OPERADOR)
Técnico encargado de la iluminación del set o lugar de rodaje, ya sea exterior o interior. Decide el diafragma de la cámara en cada plano, la disposición de las luces y, en la fase de montaje, dirige el proceso de etalonaje con el director.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Técnico encargado de administrar y llevar a cabo los gastos previstos en el plan de producción; para ello deberá saber controlar sobre todo el tiempo, que es lo más caro y preciado en todo rodaje.

DOBLAJE
Acción de registrar los diálogos en la lengua propia del pais o previa traducción del texto original, haciendo que el movimiento de los labios coincida lo más posible al referente.

DOBLE
Persona que sustituye al intérprete principal o secundario por razones habitualmente de eficacia o seguridad. Las escenas más arriesgadas suelen realizarlas los especialistas (en inglés, *stunt o stuntman/stuntwoman).*

"DOLLY"
Pequeño vehiculo con ruedas sobre el cual se emplaza la cámara y el operador, más pequeño que la grúa.

EFECTOS ESPECIALES
Conjunto de procedimientos utilizados para la consecución de una serie de impresiones, ilusiones o sensaciones que son difíciles de obtener en la realidad o que son totalmente irreales.

ELIPSIS
Espacio, o también tiempo, que vemos simplemente sugerido, sin que se nos muestre de forma nitida.

ENCADENADO
Paso de un plano a otro mediante una serie de fotogramas intermedios en los que las imágenes se superponen; mientras unas desaparecen surgen las otras hasta la fijación definitiva del nuevo plano.

ENCUADRE
Composición final de la imagen, la cual es decidida por el director y el segundo operador de cámara.

ENFOQUE
Operación consistente en poner correctamente el objetivo de la cámara o del proyector para obtener una imagen clara en la película o en la pantalla.

ENSAMBLAJE
Sistema de edición sincronizada consistente en unir las imágenes y los sonidos en el mismo orden cronológico en el que han de quedar dispuestos en el programa definitivo, grabando al unisono las pistas de video, de audio y de sincronismos.

EPISODIO
Véase *"Sketch"*

ESCENA
Espacio en el que tiene lugar una representación. El concepto escena es poco usado en cinematografia debido a su proveniencia teatral.

ESCENARIO
Conjunto de elementos que configuran el decorado o bien espacio donde se desarrolla la acción.

ESCORZO
Efecto que se produce cuando un objeto o una figura humana se toma en un gran primer plano y queda desfigurado debido al encuadre.

ESPECIALISTA
Véase *Doble.*

ESTÁNDAR
Véase *Formato.*

ESTUDIO
Véase *Plató.*

ETALONAJE
Operación que supervisa el director de fotografia mediante la cual se procede a la igualación fotográfica del film, ya que no todas las tomas tienen la misma intensidad y cromatismo. Se realiza en el laboratorio sobre el negativo ya montado.

EXTRA
Véase *Figurante.*

"EXTREME CLOSE-UP"
Véase *Plano muy corto.*

FIGURANTE
Sinónimo de *extra o comparsa.* Persona que actúa sólo haciendo número en medio de una escena de masas, en la calle, etc.; si le toca decir algunas palabras se le llama *extra con frase.*

FILMAR
Acción de registrar imágenes en una pelicula de un film. Profesionalmente se emplea más el término *rodar.*

"FILMET"
Film de breve duración y de tipo estrictamente publicitario que se proyecta en las salas de cine.

"FLASH"
Plano de duración muy breve que muestra sólo un detalle caracteristico y que pretende reforzar un efecto expresivo.

"FLASH-BACK"
Plano que nos sitúa en una acción de tiempo pasado en relación con el acontecimiento que se está representando: volver atrás. Generalmente se usa para expresar en imágenes un recuerdo o una evocación.

"FLASH-FORWARD"
Salto hacia adelante en el tiempo que avanza aspectos de la trama y que se realiza insertando planos adecuados que corresponden a una acción futura. Es el contrario del anterior.

"FLOU"
Efecto de producir una imagen vaporosa, difusa, nublada, que no desenfocada.

FOQUISTA
Ayudante del operador de cámara, es el encargado de mantener en foco el objetivo a tenor de los desplazamientos de los intérpretes o cuando la cámara se desplaza.

FORMATO
Ancho de la pelicula en milímetros. Los tamaños estándar son el de 35 mm y el de super 35 mm, pero también existen los de 8 mm, super 8 mm, 9'5 mm, 16 mm, super 16 mm (llamados formatos subestándar) y, aunque solamente se emplean en grandes y espectaculares producciones, los de 65 y 70 mm (con peliculas de 5, 8, 10 y hasta 15 perforaciones). En cuanto a las dimensiones de la cinta magnética usada en las grabaciones, éstas son de 1/2, 3/4, 1 o 2 pulgadas, y la más actual de 8 mm.

FOTO-FIJA (FOTÓGRAFO DE PLATÓ O DE RODAJE)
Técnico encargado de registrar una imagen (generalmente única) de cada plano, así como de realizar las fotos fijas destinadas a la publicidad del film. También capta una imagen final de cada plano, la cual servirá

para precisar la posición de los intérpretes y accesorios, asi como para tener en cuenta el *ráccord* en el plano siguiente.

FOTOGRAMA
Cada una de las "fotografias" que se impresionan sobre la pelicula negativa cinematográfica. A velocidad normal el cine discurre a 24 imágenes por segundo (ips), pero el video y la televisión lo hacen a 25 ips, de ahi la diferencia de duración de un film al ser emitido por televisión.

FOTOGRAMA A FOTOGRAMA
Véase *Imagen a imagen.*

FUERA DE CAMPO
Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

FUNDIDO A NEGRO (EN NEGRO)
Proceso por el cual se pasa de la plena luminosidad de la imagen a su total oscuridad. Se usa generalmente como final de plano o de secuencia.

FUNDIDO DE NEGRO (EN BLANCO)
Proceso inverso al fundido a negro, es decir, es el paso de la oscuridad total a su plena luminosidad. Se usa generalmente como inicio de plano o de secuencia.

FUNDIDO ENCADENADO
Combinación de fundido a negro y fundido de negro según el cual se consigue que mientras desaparece una imagen, aparece la siguiente. Se usa para el tránsito lento de un plano o secuencia a otro u otra.

"GAG"
Efecto cómico inesperado en los films cómicos y también en algunas comedias.

"GAGMAN"
Persona especializada en la creación de *gags* (chistes); también ayudante escénico encargado de introducir los *gags,* visual o verbalmente, en el decurso de una narración filmica.

GENERACIÓN
Término usado en tecnología analógica que indica el número de copias de una señal original: a más copias menor calidad. En tecnologia digital, sin embargo, las copias siempre mantienen la misma calidad.

GENÉRICO (CARTELAS)
Lista que precede a la proyección del film y que contiene, solamente, el titulo del mismo y los nombres de la productora, de los principales intérpretes y del director. Véase *Créditos.*

GRABACIÓN MAGNÉTICA
Sinónimo de *recording.* Proceso mediante el cual una señal eléctrica puede ser registrada en una cinta magnética que se desplaza a velocidad uniforme.

GRAN PRIMER PLANO
Véase *Plano muy corto.*

GRANO
Textura aparente de toda película que en la proyección en pantalla queda ampliada y aparece en forma de puntos diferenciados.

GRUA (AMERICANA, DE ESTUDIO, "SCORPIO")
Aparato que se asemeja a una grúa de obra. Las hay de diversos tipos, medidas y posibilidades, y sirve para que la cámara y el operador consigan tomar planos difícilmente asequibles de otro modo. La mayoría van sobre un carro con ruedas para facilitar su movilidad. Véase *"Dolly".*

GUIÓN LITERARIO
Argumento y diálogos de un film. Suele escribirlo el guionista.

GUIÓN TÉCNICO
Anotaciones de tipo técnico y otras que se indican paralelamente al guión literario y que hacen referencia a la planificación, localización, iluminación, vestuario, etc.

IMAGEN A IMAGEN (PASO DE MANIVELA O FOTOGRAMA A FOTOGRAMA)
Procedimiento de filmación utilizado en animación que consiste en impresionar objetos o dibujos uno tras otro, creando asi las diferentes fases del movimiento.

INSERTO
Plano que se intercala en medio de otros para destacar un detalle o describir un aspecto. También, sistema de edición, o montaje electrónico, que consiste en insertar imágenes y/o sonidos en un programa ya elaborado.

INTERTÍTULOS
Carteles que constituyen fotogramas independientes, que se intercalan entre planos y que contienen textos explicativos, datos, diálogos, lugares; se usaban en particular y lógicamente en el cine silente o mudo.

INVERSIÓN DE LOS MOVIMIENTOS
Efecto que se obtiene al hacer retroceder la película en la cámara durante la filmación, con lo que en pantalla la escena empieza por el final.

JIRAFA (PERCHA)
Soporte mecánico, articulado y alargado, en cuyo extremo se cuelga un micrófono que capta los sonidos que se producen durante el rodaje. Los técnicos que se ocupan de ella suelen ejercer a su vez de ayudantes de sonido directo. Véase *Perchista.*

LANZAMIENTO
Conjunto de actividades publicitarias que conducen a presentar un film, con sus caracteristicas más relevantes y atractivas con el fin de que llamen la atención del público.

LARGOMETRAJE
Film de una duración superior a los 60 minutos.

LOCALIZACIÓN
Selección previa al rodaje de los decorados exteriores o interiores en donde debe transcurrir la acción. En dicha tarea intervienen el director, a menudo su ayudante, el productor, el decorador y el director de fotografía. Si el film es con sonido directo, también interviene el operador de sonido.

"LONG-SHOT"
Véase *Plano (de) conjunto.*

MAGNETOSCOPIO
Aparato que permite la grabación y/o reproducción de señales de audio y video sirviéndose como soporte de cintas magnéticas.

"MAJOR"
Dicese de las grandes compañías de producción audiovisual que extienden sus actividades también al campo de la distribución e incluso de la exhibición, la televisión, el video y otras formas de comercialización.

MAQUETA
Reproducción a escala reducida de escenarios, decorados, edificios, vehiculos, objetos, etc., usadas para realizar trucajes.

MAQUINISTA
Técnico especializado en el desplazamiento o modificación de ciertas partes del decorado, de la iluminación y de los accesorios de la cámara.

"MASTER"
Toma de referencia que se hace al inicio del rodaje. También, denominación del positivo especial que sirve para el tiraje de copias, o primera copia de un programa obtenida después de su editaje y de los trabajos de postproducción.

"MASTER" DE SONIDO
Banda de sonido original de un film grabada sobre pelicula magnética.

MEDIOMETRAJE
Film de una duración no superior a los 60 minutos pero si a los 30 minutos.

MEDIO PRIMER PLANO
Véase *Plano medio corto.*

"MEDIUM CLOSE-UP"
Véase *Plano medio corto.*

"MEDIUM-SHOT"
Véase *Plano medio.*

MERITORIO
Persona que se inicia como técnico desde los niveles de ayudantia o de asistencia en cada uno de los menesteres que requiere de equipo escalafonado; el proceso implica aprendizaje y capacitación hasta la titularidad.

METRAJE
Cantidad de pelicula (en metros o en pies): 1 segundo equivale a 0,45 metros o 1'5 pies y 24 fotogramas; una pelicula de 90 minutos mide 2700 metros, 8100 pies y contiene 129.600 fotogramas. Esas equivalencias son válidas utilizando película de 35 mm; en la de 16 mm hay que dividir por la mitad dichas longitudes.

MEZCLA
Montaje sonoro, es decir, combinación, generalmente final, de diferentes bandas de sonido (diálogos, efectos y música), con objeto de obtener una banda definitiva a la que se incorporan las anteriores.

MONITOR
Receptor de señal video o televisivo que permite visualizar la información.

MONTADOR
Véase *Montaje y Moviola.*

MONTAJE
Proceso cinematográfico de escoger, ordenar y empalmar los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado, tarea que realiza el especialista llamado *montador.* En televisión y video se denomina convencionalmente *edición.*

MONTAJE DIGITAL
También llamado numérico, lineal o sobre disco duro, ya que en la actualidad los procesos de elaboración de una pelicula son electrónicos. Solamente el soporte químico (incomparable en calidad al soporte magnético o digital) se mantiene. Este montaje se efectúa en un potente ordenador en el que previamente se han "volcado" en su disco duro las imágenes de la pelicula. La rapidez, la eficacia, la economia y la seguridad del sistema hacen que las moviolas dejen de ejercer su habitual cometido. Gracias a esos

ordenadores una pelicula puede ser montada con facilidad en poco más de tres semanas, cuando con la moviola tradicional se emplean dos meses. El siste ma de montaje digital más utilizado es el A.V.I.D., si bien otros programas como el Matrox o el Video Machine también realizan la misma función, aunque con menor calidad de imagen.

MONTAJE EN PARALELO
Forma de montaje que muestra alternativamente el desarrollo simultáneo de dos o más secuencias.

MOVIOLA (MESA DE MONTAJE)
Aparato de funcionamiento electromecánico que se usa durante el montaje para visionar las cuatro bandas de un film: copión, diálogos, efectos y música. Mientras la primera es fotográfica, las otras tres son magnéticas. La moviola es la principal herramienta de trabajo del *montador*. Sin embargo, en los últimos años las moviolas han sido prácticamente reemplazadas por los sistemas de montaje digital, mucho más rápidos, seguros, eficientes y económicos.

NEGATIVO
Pelicula virgen sin impresionar, o bien impresionada, de la que se obtiene el positivo y las copias que se necesitan mediante el tiraje.

NOCHE AMERICANA
Plano o escena rodado en pleno dia pero que mediante el cierre de la obertura del diafragma y el uso de filtros adecuados dan la apariencia de que la acción transcurre a la luz de la luna.

"OFF SCREEN"
Véase Voz *en off.*

OPERADOR DE CÁMARA ("CAMERAMAN")
O segundo operador, es el técnico responsable del manejo de la cámara, bajo el control inmediato del director de fotografia y de acuerdo con las indicaciones del director. Suele estar ayudado por el foquista.

OPERADOR JEFE U OPERADOR
Véase *Director de fotografia.*

PANORÁMICA
Movimiento que consiste en el giro de la cámara a derecha o a izquierda sobre su eje vertical.

PASO DE MANIVELA
Véase *Imagen a imagen.*

PEDALINA
En el argot cinematográfico, cajón de madera de diversas medidas que en los planos medios y cortos con diálogo ayuda a relativizar la diferencia de estatura de los intérpretes.

PERCHA
Véase *Jirafa.*

PERCHISTA
Asistente del ingeniero u operador de sonido que se encarga de manejar la *percha o jirafa* en las tomas de sonido directo o de referencia.

PERFORACIÓN
Agujeros que se encuentran a los lados de la película y que encajan con los dientes de la cámara o del proyector, produciéndose asi el arrastre de la película.

PICADO
Plano obtenido cuando la cámara se inclina hacia abajo. Se usa generalmente para empequeñecer al personaje en relación con el espacio cinematográfico captado. Véase *Contrapicado.*

PISTA
Zona situada en el extremo izquierdo de la pelicula -entre la imagen y las perforaciones- que se reserva para el registro del sonido, ya sea óptico o magnético. También, parte de la superficie de una cinta magnética donde se graban informaciones; en inglés, *track.*

PLAN DE RODAJE (DE TRABAJO)
División del tiempo previsto para el rodaje de un film y, también, descripción del uso del tiempo diario de cara a la preparación de decorados, convocatoria del equipo técnico y artistico, figurantes, técnicos en general, etc. Se acostumbra a visualizar en un gráfico de gran tamaño en donde se condensa el plan de elaboración filmica.

PLANIFICACIÓN
Operación consistente en desglosar el guión en planos y secuencias por el director. La planificación, conjuntamente con la dirección de los intérpretes, es generalmente la tarea más importante del realizador.

PLANO
Conjunto de fotogramas impresionados en una misma toma, es decir, comenzando cuando la cámara arranca y terminando cuando se detiene. Los planos pueden ser estáticos, dinámicos, conservar una misma distancia o variarla.

PLANO AMERICANO
Encuadre que presenta a los personajes principales cortados a la altura de las rodillas. Muy parecido al *medium shot* americano.

PLANO (DE) CONJUNTO
Encuadre en el que los personajes (de cuerpo entero) se equilibran con el fondo: ni el decorado ni los intérpretes son preeminentes, sino que quedan igualados, formando un conjunto. En inglés se conoce por *long-shot.*

PLANO CORTO (PRIMER PLANO)
Encuadre desde el pecho (o los hombros) a la cabeza del personaje. En inglés se conoce por *close-up*

PLANO DE DETALLE
Encuadre preciso de algún objeto o porción del decorado que forma parte del *ráccord* de la acción, cosa que lo diferencia del plano de recurso.

PLANO DE RECURSO
Plano intercalado (o insertado) en una escena con objeto de salvar un defecto de continuidad, falta de *ráccord o,* simplemente, para marcar algún elemento de la acción.

PLANO ENFÁTICO
Véase *Contrapicado.*

PLANO GENERAL
Encuadre en el que el espacio cinematografiado (decorado, exterior natural, interior, etc.) es más importante que los personajes que participan en la acción. Se usa generalmente para introducirnos en un decorado o al final de secuencia, e incluso al término del film, como plano conclusivo.

PLANO MEDIO
Muy parecido, aunque algo más corto, al plano americano. En este encuadre las personas no caben de cuerpo entero, por lo que se cortan sus piernas por encima de las rodillas. En inglés se conoce por *medium-shot.*

PLANO MEDIO CORTO (MEDIO PRIMER PLANO)
Encuadre de la cintura a la cabeza del personaje. En inglés se conoce por *medium close-up*

PLANO MUY CORTO (GRAN PRIMER PLANO)
Encuadre parcial del rostro del personaje, generalmente desde la frente hasta la barbilla, aunque puede ser todavía más corto. Se lo conoce por *big close-up* los norteamericanos sulen llamarlo *chocker close-up y* los británicos *extreme close-up*

PLANO-SECUENCIA
Plano único, sin cortes, que constituye una secuencia. Al ser de gran complejidad (una secuencia puede contener de promedio entre 10 y 20 planos), habitualmente se precisa de un *travelling,* una *dolly o* una grúa para poder hacer caber en un solo movimiento toda la acción de la secuencia. Aunque no es una exigencia, se acostumbra a usar en el arranque del film.

PLANO SUBJETIVO (VISIÓN SUBJETIVA)
Plano, habitualmente rodado con la técnica de *cámara en mano,* que muestra la visión desde el punto de mira del protagonista.

PLATÓ
Del francés *plateau,* se denomina también *set o estudio.* Es el lugar donde se construyen los decorados y, por tanto, donde se lleva a cabo el rodaje.

"PLAY-BACK"
Reproducción de una banda sonora para sincronizar con ella una determinada acción. En cierto modo, es el proceso inverso al *doblaje y* se usa generalmente en los films musicales para mantener la sincronla de voz e imagen. Sólo en contadisimas ocasiones se han rodado en el cine musicales cinematográficos con sonido directo.

POSITIVO
Resultado del proceso de positivación del negativo. Si se trata de la imagen, tendremos el *positivo de imagen y si* se trata del sonido, tendremos el *positivo de sonido* Véase *"Master".*

POSTPRODUCCIÓN
Tercera y última fase de la elaboración de un film, durante la cual se llevan a cabo el montaje, la sonorización y el tiraje de copias.

PRACTICABLE
Plataforma de madera y estructura metálica que se construye para conseguir altura para la cámara y poder tomar planos generales de larga duración. Preferible a la grúa, por cuanto mantiene fácilmente la estabilidad de la cámara y los movimientos del operador.

PREPARACIÓN
Fase anterior al rodaje y que sirve para hacer las localizaciones, contratar al equipo técnico y artístico y construir los decorados.

PREPRODUCCIÓN
Primera fase de la elaboración del film, en la que se trabaja el guión literario y técnico, se asegura el plan de filmación y se realiza la preparación.

PRIMER PLANO
Véase *Plano corto.*

PRODUCCIÓN
Segunda fase de la elaboración del film (después de la preproducción) en la que, esencialmente, se lleva a cabo el rodaje de las secuencias, los planos y las tomas necesarias.

PROFUNDIDAD DE CAMPO
Espacio existente entre el primer y el último términos, los cuales quedan focados en un mismo encuadre; es decir, queda determinado por el campo visual donde la imagen permanece nítida

"RÁCCORD"
Ajuste perfecto de movimientos y detalles que afectan a la continuidad entre distintos planos. Puede hablarse también de *ráccord* de luz, *ráccord* psicológico, *ráccord* de velocidad, *ráccord* histórico, etc.

"RATIO"
Véase *Aspecto.*

REALIZADOR
Véase *Director cinematográfico*

"RECORDING"
Véase *Grabación magnética.*

REGIDOR
Persona que trabaja a las órdenes del responsable del *atrezzo y* que se encarga de proporcionar todos los objetos necesarios para el rodaje; forma parte del equipo de producción.

"REMAKE"
Nueva realización de un film a partir del montaje, de los diálogos o de otro film original.

REPARTO
En inglés *cast,* es la distribución artistica de los papeles del film entre los intérpretes elegidos a propósito después del correspondiente *casting.*

REPICAR
Transcribir la banda magnética obtenida de las mezclas a una banda óptica, la cual luego es positivada durante el tiraje de la copia estándar de la pelicula. También, copiar una grabación de una cinta a otra o, en su caso, copiar un programa en un soporte distinto.

RESOLUCIÓN
Véase *Definición.*

"RE-TAKE"
Repetición de una toma de doblaje o *take.*

RITMO
Consecuencia de la impresión dinámica de las referencias armoniosas relativas a la duración de los planos en relación con su intensidad y estructura. En último término, es un fruto del montaje. Véase *Cadencia.*

ROBAR LA IMAGEN
Frase de argot usada habitualmente entre los técnicos cinematográficos cuando un actor secundario, o incluso de reparto, le "roba" importancia al actor principal mediante su interpretación, mirada, gracia u oficio.

RODAR
Véase *Filmar.*

"ROLL"
Véase *Créditos*

"SAFETY FILM"
Véase *Celuloide.*

"SCRIPT"
Técnico a quien corresponde anotar toda clase de detalles durante el rodaje de cada plano, para evitar asi que cualquier distracción pueda alterar la continuidad (o *ráccord)* de los movimientos, la situación, el

vestuario o los objetos, en el paso de un plano al siguiente. El/la *script* es, pues, el responsable del *ráccord.*

SECUENCIA
Unidad narrativa de espacio y de tiempo. Cada vez que el guión cambia de espacio o de tiempo hay cambio de secuencia. Una pelicula de duración normal contiene entre 50 y 100 secuencias.

SECUNDARIO
Intérprete menor de la historia y que únicamente participa en ella de vez en cuando en algunas secuencias.

SEGUIMIENTO
Centramiento de la pista respecto a los cabezales de grabación y lectura del magnetoscopio; en inglés, *tracking.*

SEGUNDO OPERADOR ("CAMERAMAN")
Véase *Operador de cámara.*

SENSIBILIDAD
Diferentes composiciones químicas en la emulsión de la película hacen que haya tipos de películas capaces de rodar en ambientes con escasa iluminación o, al revés, en otros saturados de ella. Se mide en grados DIN (Europa) o en ASA (Norteamérica). Cuanto mayor es el número de grados, mayor sensibilidad y mayor capacidad para rodar en ambientes con poca luz. Actualmente, la sensibilidad más utilizada está entre los 200 y los 500 ASA, en función del espacio a fotografiar y del director de fotografia.

SERIE
En inglés *serial,* es el film de episodios en el que hay uno o más personajes protagonistas fijos, variando un poco la narración de un episodio al siguiente.

"SET"
Véase *Plató.*

SINCRONIZAR
Operación que consiste en hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes; se ejecuta con una sincronizadora o también en la moviola.

SINOPSIS
Resumen o esquema del tema o argumento del film, en el que se incluyen las características principales de los protagonistas. Es un trabajo que precede a la redacción del guión completo y es más extenso que la simple idea argumenta a narrar.

"SKETCH"
Sinónimo de episodio, es cada una de las partes de un film que siguiendo un mismo hilo o idea argumental tiene una unidad narrativa propia.

SOBREIMPRESIÓN
Exposición múltiple de una serie de fotogramas sobre los que se impresionan dos o más imágenes distintas. Véase *Reserva.*

SONIDO DE REFERENCIA
Tipo de sonido que se utiliza durante el rodaje para ser usado como referencia en el montaje y poder recordar asi lo que dijeron los intérpretes (que, a menudo, cambian o adaptan el texto del guión). Todo film rodado con sonido de referencia debe doblarse posteriormente. Véase *Doblaje.*

SONIDO DIRECTO

Tipo de sonido que se utiliza durante el rodaje como definitivo. Utilizar este tipo de sonido es mucho más real pero exige un silencio absoluto durante la filmación y, además, exige una localización de decorados exentos de ruidos naturales (obras, coches, bullicio, etc.).

"SOUND-TRACK"
Banda de música y efectos sonoros originales que se usa en el momento de doblar un film; se llama también *banda de sonido internacional o versión internacional.*

"SPOT"
Film de breve duración y de tipo estrictamente publicitario que se emite por televisión; también proyector de iluminación que permite variar la concentración del haz luminoso.

"STEADYCAM"
Aparato que, a través de un complejo sistema de mecanismos, pesos y contrapesos, es capaz de mover la cámara (sin necesidad de usar el tripode), manteniendo siempre su estabilidad sin brusquedades. Se usa frecuentemente durante el rodaje de secuencias en donde hay que subir o bajar escaleras, ya que amortigua los movimientos; sin embargo, precisa de operadores especialistas en su manejo, pues el peso total y los movimientos a efectuar lo requieren.

"STILL"
Véase *Congelar (la imagen).*

"STORYBOARD"
Conjunto de dibujos (en forma de viñetas) que representan las secuencias, a veces hasta los planos, de un film. Se usa preferentemente durante la preproducción para que los departamentos de escenografía, decoración, fotografía y vestuario simulen y discutan con el director sobre cómo ven ellos las secuencias. Gracias a la informática, algunos films se simulan previamente a través del ordenador.

"STUNT"
("STUNTMAN"/"STUNTWOMAN")
Véase *Doble.*

SUBESTÁNDAR
Véase *Formato.*

"TAKE"
Fragmento del copión preparado para la sincronización en el doblaje. Véase *"Re-take".*

TAMAÑO DE VENTANILLA
Véase *Aspecto.*

TECHNICOLOR
Procedimiento de pelicula en color que se obtiene por la substracción del color mediante tres capas de distinta sensibilidad.

TELECINE
Aparato que permite transferir a video o emitir directamente los films por televisión.

TELEFILM
Film producido y realizado explicitamente para la televisión.

"TELEPRINTER"
Instrumento con un teclado incorporado que a modo de rotulador electrónico permite incrustar textos, cifras, gráficos, etc. en la imagen.

TIRAJE
Operación que consiste en pasar una pelicula del negativo al positivo.

TÍTULOS DE CRÉDITO
Véase *Créditos.*

TOMA
Fragmento de pelicula impresionada correspondiente a un plano. Durante el rodaje es normal hacer varias tomas de cada plano, bien por deseo del director, del operador de fotografia o del técnico de sonido, bien por razones artisticas o por todas ellas a la vez. El inicio de cada toma se numera por medio de la *claqueta* para su identificación durante el montaje.

"TRACK"
Véase *Pista.*

"TRACKING"
Véase *Seguimiento.*

TRÁILER
Conjunto de planos seleccionados de un film para hacer su lanzamiento publicitario o *avance.*

TRANSFERIR
Operación de transcribir una pelicula de cine a cinta de video mediante el *telecine;* en inglés, *transfer.*

TRANSPARENCIA
Proyección de un film sobre pantalla translúcida y desde el lado contrario al que ocupa el público (que, en esta ocasión, ocupa el lugar de la cámara). Se acostumbra a emplear para tener un fondo móvil en determinadas escenas, que serian más dificiles de rodar en los verdaderos lugares de acción. Un ejemplo tipico serian las tomas en que vemos el paisaje exterior desde el interior de un vagón de ferrocarril en marcha. Fue una técnica muy habitual en el cine clásico.

"TRAVELLING"
Aparato empleado para rodar planos en los que se necesita un desplazamiento de la cámara paralelo, perpendicular u oblicuo a la acción. Consiste simplemente en una trama de carriles y una plataforma con ruedas sobre la que se sitúan la cámara y el operador. También se denomina asi la imagen obtenida a través de dicho desplazamiento.

"TRAVELLING" EN REDONDO (O CIRCULAR)
Se emplea habitualmente en torno a una mesa en donde hay diversos personajes enfrentados. Los carriles se colocan en forma circular y la cámara va dando vueltas en función del diálogo que se produce.

TRÍPODE
Soporte con tres pies telescópicos utilizado para soportar la cámara durante el rodaje y prescindir, asi, de los posibles movimientos y vibraciones. Está formado por un cabezal (soporte mecánico de la cámara) y tres pies.

TRUCA
Máquina que permite registrar imágenes partiendo de otro film, de manera que pueden modificarse en función del "trucaje" escogido para la reimposición. También se denomina asi el aparato que permite realizar la animación fotograma a fotograma.

TRUCAJE
Procedimiento técnico por el cual se crean efectos visuales, artificiales, ilusorios, mediante recursos como maquetas, sobreimpresiones, inserciones, transparencias, reservas, cámaras lenta y rápida, etc. En la actualidad, los trucajes se llevan a cabo a partir de tecnologia informática.

VERSIÓN INTERERNACIONAL
Véase *"Sound-traclk".*

VIDEO ASISTENCIA
Sistema de video aplicado a la cámara de cine que permite al director seguir "en directo" y a través de un pequeño monitor de televisión el desarrollo de la acción. Con este sistema, muy extendido en la actualidad, el director puede controlar el encuadre y la actuación de los intérpretes, tal y como serán vistos por el público, con lo que se ha vuelto una herramienta imprescindible en todo rodaje, además de evitar muchas sorpresas en la proyección del material revelado en el laboratorio. Hasta su incorporación, el director seguia la acción al lado de la cámara sin mirar por el visor, confiando éste al segundo operador.

VIDEODISCO
Sistema de grabación y reproducción de imagen y sonido similar al procedimiento del clásico microsurco de audio.

VISIÓN SUBJETIVA
Véase *Plano subjetivo.*

VISOR
Dispositivo adherido a la cámara y que permite realizar el encuadre; también, pantalla pequeña incorporada en las videocámaras para que el operador pueda seleccionar el encuadre, enfocar o controlar la calidad de la imagen.

VOZ EN "OFF"
Ruido, efecto o diálogo que se produce fuera del campo visual del operador y, consecuentemente, fuera de la vista del público. Abreviatura anglosajona de off *screen* (fuera de pantalla).

"WIDE SCREEN"
Véase *Aspecto.*

"WILD TRACK"
Toma de sonido efectuada independientemente de la acción a fin de incorporarla después a la banda sonora y que no exige, por tanto, sincronización precisa.

"ZOOM"
Tpo de óptica de distancia focal variable que permite, gracias al movimiento de sus lentes interiores, un acercamiento o alejamiento de la acción sin necesidad de mover o desplazar la cámara.

IV.- BIBLIOGRAFÍA PARA CINÉFILOS.

Obras generales:

HENRI Y GENEVIEVE AGEL. *Manual de iniciación cinematográfica.* Rialp. Madrid.1965
Manual básico, pensado como primera aproximación a la caligrafía y a la estética cinematográficas.

JAMES F. SCOTT. *El cine: un arte compartido.* Eunsa. Pamplona.1979.
Uno de los libros sobre técnica cinematográfica más completos publicados en caslellano. Aunque su tesis central es discutible, su profundo análisis sobre los diversos elementos técnicos que componen una película es sencillamente magistral. En siete densos capítulos analiza: la composición, la iluminación, el sonido, el argumento y el guión, la interpretación y la puesta en escena, y el montaje cinematográfico.

SERGEI M. EISENSTEIN. *Teoría y técnica cinematográficas.* Rialp. Madrid.1989.
Clásico estudio del cineasta soviético, imprescindible para los que por profesión o por afición se relacionan con el mundo del cine. Junto a reflexiones más bien teóricas sobre diversos aspectos del arte cinematográfico, el autor ofrece algunos capítulos más prácticos sobre las diversas técnicas de montaje y sobre realización cinematográfica.

ANDRÉ BAZIN. *¿Qué es el cine?.* Rialp. Madrid.1990.
Una de las obras fundamentales de teoría del cine. Al hilo de diversos comentarios sobre películas o géneros determinados, el crítico y cineasta francés, uno de los fundadores de *Cahiers du Cinéma,* ofrece su particular concepto del cine como arte y lenguaje. Tienen especial interés sus reflexiones sobre las relaciones del cine con la fotografia y el teatro.

RENÉ CLAIR. *Reflexiones sobre el cine.* Artola. Madrid. *1955.*
Como señala su subtítulo, en esta obra el cineasta francés recoge una serie de notas sobre la historia del arte cinematográfico entre 1920 y 1950. Junto a un resumen inicial puramente histórico, René Clair ofrece a continuación una serie de interesantes reflexiones sobre su concepción del cine. Entre otros temas, trata las relaciones entre cine y televisión, así como los problemas de la adaptación al cine de novelas y obras de teatro. También incluye el libro un apéndice sobre *Cómo se hace una pelicula.*

M. PONER I MOIX y P. GONZÁLEZ. *Las claves del cine.* Arín. Barcelona.1988.
Interesante síntesis de lo que se debe saber en cine a nivel teórico. Está dirigido especialmente a alumnos de primeros cursos de carrera universitaria.

Historia del cine:

JOSÉ MARIA CAPARRÓS LERA. *Introducción a la historia del arte cinematográfico.* Rialp. Madrid. 1990.

Sintético y completo resumen de la historia del cine, desde sus inicios a la época actual. De carácter introductorio, destaca por sus abundantisimas referencias bibliográficas.

ALFONSO SÁNCHEZ. *Iniciación al cine moderno.* Magisterio Español. Madrid 1972. 2 volúmenes.

M. PORTER I MOIX Y P. GONZÁLEZ. *Las claves de la historia del cine.* Arín. Barcelona.1978.

R. JEANNE y CH. FORD. *Historia ilustrada del cine.* Alianza. Madrid .1990. 3 volúmenes.

P LEPROHOM. *Historia del cine.* Rialp. Madrid.1968.

ROMAN GUBERN. *Historia del cine.* Lumen. Barcelona.1989. 2 vol.

GEORGE SADOUL. *Diccionario del cine. Cineastas.* Istmo. Madrid.1977.

VV.AA. *Diccionario mundial de directores de cine sonoro.* Mensajero. Bilbao.1985. 3 volúmenes.

MANUEL VILLEGAS LÓPEZ. *Los grandes nombres del cine.* Planeta. Barcelona 1974. 2 vols.

Técnica cinematográfica:

LINDA SEGER. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente.* Rialp. Madrid.1991.
Ameno estudio sobre cómo escribir y mejorar un guión cinematográfico. Su lectura proporciona un profundo conocimiento de los principales elementos del lenguaje fílmico. Se completa con análisis dispersos de los guiones de algunas películas contemporáneas y con un estudio profundo del guión del film de Peter Weir *Unico testigo.*

VICTOR BACHY. *Para ver el cine y las nuevas imágenes.* Verbo Divino. Pamplona 1991.
Otro manual básico de iniciación al lenguaje cinematográfico, más actualizado que el anterior. Sus sintéticas explicaciones técnicas se ilustran con amplias referencias a películas concretas, recogidas al final en un anexo. También incluye un glosario de términos técnicos.

LINDA SEGER. *El arte de la adaptación.* Rialp. Madrid.1993.

CARMEN SOFIA BRENES. *Fundarnentos del guión audivisual.* Eunsa. Pamplona.1987.

WILLIAM GOLDMAN. *Las aventuras de un guionista en Hollywood.* Plot. Madrid. 1992.
Espléndido libro de memorias, en el que el veterano guionista repasa sus principales trabajos, a la vez que desmitifica la industria del cine. Al final se incluye un guión completo (adaptación de un relato corto del propio autor) comentado por diversos técnicos cinematográficos.

PAT Mc GILLIGAN, *Backstory (Entrevistas con guionistas de la edad de oro de Hollywood).* Plot. Madrid.1993.

A. MONNELLI. *El guión, sustancia del cine.* Zeus. Barcelona.1960.

SIMON FELDMAN. *La realización cinematográfica. Análisis y práctica.* Gedisa. Barcelona.1979.

Manual clásico sobre la historia y las técnicas básicas de la realización cinematográfica. Es muy práctico.

FRANÇOIS TRUFFAUT. *El cine según Hitchcock.* Alianza. Madrid.1982.

PETER BOGDANOVICH, *Ciudadano Welles.* Grijalbo. Barcelona.1994.

L. SOLAROLI. *Cómo se organiza un film. Manual del jefe de producción.* Rialp. . Madrid.1960.

NÉSTOR ALMENDROS. *Días de una cámara.* Seix Barral. Barcelona.1990.

Escrita a modo de autobiografía, en realidad esta obra es toda una declaración de principios sobre fotografía cinematográfica, a cargo del desaparecido Néstor Almendros, uno de los fotógrafos españoles que ha tenido más proyección internacional.

A. GOLOVNIA. *La iluminación cinematográfica.* Rialp. Madrid.1959.

BALDO BANDINI Y GLAUCO VIAZZI. *La escenografía cinematográfica.* Rialp. Madrid.1956.

MANUEL VALLS Y JOAN PADROL. *Música y cine.* Ultramar. Barcelona.1990.

JORGE GRAU. *El actor y el cine.* Rialp. Madrid. 1962.

K. REISZ. *Técnica del montaje.* Taurus. Madrid.1960.

FERNANDO ALONSO BARAHONA. *Antropología del cine.* Royal Books. Barcelona1992.

A partir del raciovitalismo de Ortega y Gasset, el autor repasa la visión que ha dado el cine de los elementos esenciales de la naturaleza humana. Es muy interesante la decidida revisión crítica que hace de la historiografía cinematográfica de las últimas décadas, mediatizada a menudo por postulados marxistas o por discutibles prejuicios pseudointelectuales. La obra sirve también como elenco de películas interesantes por su contenido. Contiene una amplia bibliografía.