



Formación en Red



El cine como recurso didáctico

7. Lenguaje cinematográfico: El cine digital

El cine como recurso didáctico

Lenguaje Cinematográfico: El cine digital

Durante más de cien años se ha venido usando la película de celuloide para rodar, distribuir y proyectar filmes. Ahora, la industria cinematográfica se encuentra en pleno proceso de uno de los cambios más importantes de la historia: la transición del celuloide al medio digital.

La nueva tecnología digital comprende todos los aspectos del proceso de realización de una película, desde la producción y la posproducción hasta la distribución y la proyección de la misma una vez acabada.

Si bien las cámaras digitales no son una novedad y hace algún tiempo que en los estudios de posproducción se usan equipos digitales para editar y masterizar largometrajes y animaciones, la distribución y proyección totalmente digital se ha ido incorporando en los últimos años para completar esta cadena.

Una película producida o convertida digitalmente puede distribuirse a las salas de cine por satélites, medios físicos o redes de fibra óptica. La película digitalizada se almacena en un ordenador servidor que la "sirve" a un proyector digital en cada proyección.



Actividad de ampliación

Puedes ampliar tu visión del tema con este reportaje de rtve en **Días de cine**

- [El futuro del cine](#)

Recomendación

Puedes visionar algunos vídeos del programa de rtve **Días de cine**

- [El cine en 3D](#)
- ['Avatar': Reportaje sobre la película de James Cameron](#)



Actividad 1

¿Crees que el 3-D es el futuro del cine? Explica si estás a favor o en contra.

Los orígenes

Desde finales de los 80 hubo proyectos experimentales, que usaban tanto cámaras como proyectores digitales, pero ninguno con gran éxito comercial. La primera película comercial que utilizó secuencias generadas por ordenador fue *Tron* (1), producida por Disney en 1982. Se utilizaron efectos de animación computerizada combinada con los protagonistas reales. Aún así, contiene pocas imágenes digitales ya que muchos de los efectos que lo parecen fueron creados usando efectos ópticos tradicionales con una técnica conocida

como "animación con luz de fondo" (escenas filmadas en blanco y negro con películas alto contraste y coloreadas con técnicas rotoscópicas, dándoles un aspecto "futurista" para los parámetros de la época). Para crear esta película, Disney tuvo que adquirir la Super Foonly F-1, una cámara de tecnología punta entonces. La película se ha convertido en filme de culto por ser pionero en el uso de gráficos digitales, y ha inspirado numerosos videojuegos.



Fotogramas de *Tron*, *Star Wars* y *Matrix*

No fue hasta mediados los noventa cuando desembarcó en la industria cinematográfica y en grandes producciones la tecnología digital, como en las sagas de *Star Wars* o *Matrix*, hasta las películas hechas íntegramente de forma digital, de la mano de Pixar y otras compañías. En el ámbito del vídeo doméstico, el DVD (*Digital Versatile Disc*) (2) aparece como el nuevo estándar digital.



Para saber más

(1) *Tron*

(2) *DVD*



De película

Trailer de *Tron* (1982).

Trailer de *Star Wars, episodio IV* (1977)

El cine digital: de las salas al consumo individual



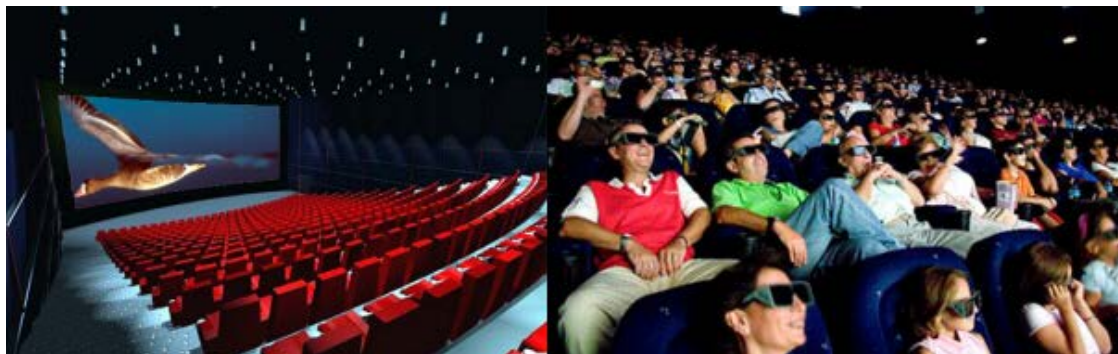
Evolución de las salas de cine

Hoy, Estados Unidos está equipando todas sus salas comerciales con **proyectores digitales** (1). Los diferentes formatos de HD, respecto al viejo 35 mm, ofrecen presupuestos más bajos, facilidad de manipulación en el montaje, agilidad en el tratamiento y facilidad de introducción de técnicas de síntesis digitales.

Los primeros sistema de película digitales escaneaban las imágenes que la cámara grababa y transferían estas imágenes para la proyección. Los actuales sistemas usan tanto cámaras digitales como proyectores digitales. Los proyectores digitales capaces de una resolución de 2048 pixeles horizontales comenzaron a desarrollarse en 2005 y su avance es cada vez más acelerado. La televisión y los discos de alta definición están ejerciendo una fuerte presión para que los cines ofrezcan algo que sea capaz de competir con la alta definición doméstica.

Aunque la instalación del nuevo sistema de proyección digital puede ascender a más de 150.000 dólares por sala hay que señalar, además de su versatilidad (posibilidad de transmitir grandes eventos, televisión,...), que cada copia en rollo de una película cuesta entre dos y tres mil dólares (una gran superproducción puede gastar más de siete millones de dólares en copias).

Otra manera de proyectar en el futuro será a través de satélite, sin necesidad de disco, ni rollos. Si los discos ópticos permiten que cualquier películas pudiera llegar a cualquier sala cinematográfica del mundo, el que se emita por satélite puede conseguir que en todo el mundo, al mismo tiempo se proyecte la misma película. Esto podría posibilitar que en todas las localidades pudieran verse las mismas películas al mismo tiempo. Pero también aumentará el monopolio de las grandes distribuidoras, con las grandes películas, y su capacidad de llegar a más público más rápido. Y puede acentuar el problema para distribuidoras con películas más pequeñas.



Salas de cine digital y 3-D

¿Está en peligro el futuro del cine? El cine ha vivido más de un siglo y ya tiene asegurado su lugar entre la sociedad, y en la historia del ser humano. Queda claro que tiene que evolucionar.

Algunos quieren pensar que el placer de ver el cine en una sala, con más gente, a oscuras, es una sensación que permanecerá. Creen que el cine solo es cine en el efecto que produce en la conciencia del público que asiste a su proyección. Durante un siglo, ese público solamente podía consumir cine desplazándose a una sala para observar la luz de las imágenes proyectadas en la pantalla blanca del espacio teatral. Dicen que si el cine no eliminó a la radio, la televisión no eliminó al cine, e Internet no ha eliminado a ninguno de los tres, lo más lógico es que los diferentes medios se aúnen en la red.

Sin embargo, el VHS y el DVD cambiaron esos hábitos al transferir una "simulación" del cine al televisor doméstico, al ordenador y a los aparatos portátiles. Este aislamiento del consumo se intensificará cuando desaparezcan los soportes y se establezca un sistema de distribución *on-line*. Este cine virtual telemático producirá otro tipo de memoria en el público, variando también las emociones. La pérdida del "efecto cine" no necesariamente conduce a la muerte del cine y a la pérdida de los espectadores, aunque sí supone la desaparición de la platea colectiva de la sala como único espacio de consumo del cine. Pero ya hoy la mayoría de la población mundial, ciudadanos convertidos en televidentes compulsivos (por razones económicas, territoriales, sociales, culturales,...), hace tiempo que no va al cine (ni siquiera, o de forma esporádica, a los grandes complejos multisalas), y se mantienen en contacto con el cine a través de las diferentes interfaces electrónicas o digitales, hogareñas o portátiles, donde pueden seguir viendo otro cine fuera del cine.



Actividad 2

Explica tus hábitos de consumo cinematográficos.



Para saber más

(1) *De Dickinson a Lucas: Descubriendo el cine digital* disponible en *La Claqueta*.

Tecnología digital



George Lucas rodando junto a un fotograma de la saga Stars War

En abril de 2001, en una gran Feria tecnológica en Las Vegas, **George Lucas** afirmó: “**puedo decir, con seguridad, que nunca volveré a hacer una película en filme**”. Y relató su experiencia con el sistema de alta definición digital Cine-Alta, de Sony/Panavision, al grabar, en vez de filmar, el Episodio II de *La Guerra de las Galaxias*. Estas declaraciones, venidas de uno de los directores más rentables de la industria cinematográfica, abrieron la puerta al incipiente cine digital.

George Lucas o James Cameron han utilizado sistemas de HD de gran calidad, de tal manera que el resultado final es casi idéntico al rollo de película. Otros directores se resisten a migrar al digital y siguen haciendo sus películas en film, e incluso editando en moviola. Algunos puristas argumentan que el digital no consigue la misma sensación que una película grabada en celuloide. Pero existe el contra-argumento de que al pasarse la mayoría de películas de nuevo a rollo para su proyección en las sales, la sensación del celuloide retorna a la audiencia. Lo cierto es que hay también una nueva generación acostumbrada al efecto plástico limpio y muy enfocado del cine digital.

Teniendo en cuenta los progresos de la tecnología digital, parece que el futuro del cine será digital en los próximos años. En cualquier caso, la tecnología digital, especialmente la de alta definición, todavía no ha logrado una aceptación mayoritaria entre los autores, pese a la popularidad de la vídeo-cámara de alta definición. Pero esta tecnología se está imponiendo en los procesos de post-producción.

La tecnología digital permite una post-producción mucho más flexible con infinidad de posibilidades impensables o muy caras usando técnicas analógicas. Los sistemas digitales tienen mayor resolución que los sistemas de vídeo analógicos, tanto en la dimensión espacial (número de píxeles) como en la dimensión tonal (representación del brillo). También tienden a tener un mayor control sobre la colorimetría durante el proceso de producción. El proceso químico iniciado al exponer el celuloide a la luz ofrece la posibilidad de diversos resultados, a los que un buen cineasta es capaz de sacar partido. Por el contrario, la cámara digital da una única respuesta a la luz y, aunque simplifica el proceso, es muy difícil predecir el resultado sin verlo en un monitor, complicando la iluminación.

Las cámaras analógicas no presentan dificultad para grabar en situaciones de alto contraste lumínico, como la luz solar directa. Algunos directores optan por alternar ambos sistemas, usando el vídeo digital para las grabaciones nocturnas y en interiores y el tradicional analógico para exteriores de día. La digitalización permite un almacenaje que resiste mejor que el celuloide el paso del tiempo. Además, permite un considerable ahorro de espacio físico a la hora de almacenar películas. Pese a esto, algunos consideran que, actualmente, el filme de celuloide sigue siendo, en muchos sentidos, mucho más transportable que la información digital.

Otra característica propia de la tecnología digital es que la filmación y la proyección de imágenes se realizan simultánea y conjuntamente con la banda sonora, también digital.



De película

Trailer de *Stars Wars, episodio II*.

Recomendación

Visiona el reportaje de **Días de cine**

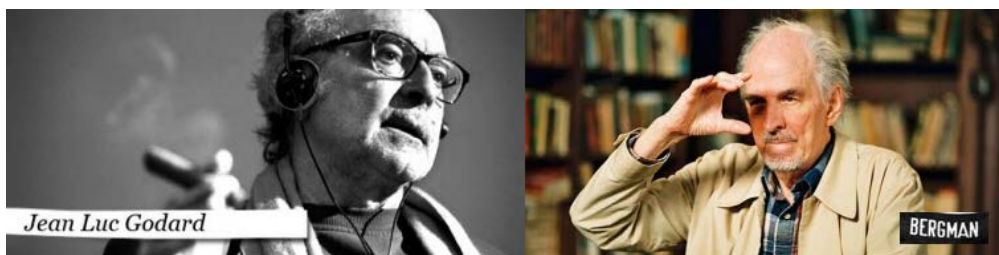
■ [Cine y videojuegos](#)

Cine digital frente a celuloide



Fernando Trueba (izq.) y Michael Mann (dcha.) rodando

El cine digital ha generado abundante controversia en torno a la naturaleza intrínseca del cine. Las posturas van desde los entusiastas que ven en la tecnología digital la panacea y los avances que el lenguaje cinematográfico necesitaba (como **George Lucas**), hasta los detractores más acérrimos que ven en el digital la pérdida de la esencia de la mirada fílmica (como **José Luis Guerín**). Se ha dicho incluso que el cine digital supone otra clase de experiencia visual totalmente distinta al cine grabado químicamente y proyectado mecánicamente. En cualquier caso, y pese a que la mayoría de las películas comerciales actuales todavía son filmadas, el avance del cine digital parece imparable.



Godard y Bergman

Durante mucho tiempo han sido las propias *majors* las que han frenado la filmación digital, y sobre todo la distribución, para salvaguardar el monopolio de grandes producciones e impedir la piratería. Por contra, la tecnología digital ha permitido abaratar costes de producción a creadores con bajos presupuestos. **Antonioni**, **Godard** o **Bergman** fueron pioneros de la utilización de cámaras de vídeo para sus proyectos. Movimientos como el **Dogma-95**, o directores como **Wim Wenders** o **Arturo Ripstein** fomentaron desde principios del siglo XXI el uso de una tecnología que es ya usual. *Lucía y el sexo* (2001, Julio Medem) fue la primera película española rodada en vídeo digital, aunque para su exhibición cinematográfica se utilizaron copias en 35 mm.

Algunos, desde cineastas comerciales como Spielberg hasta experimentales como José Luis Guerín, argumentan que el digital no consigue la misma "sensación" que una película grabada en celuloide. Pese a la gran evolución de las cámaras digitales y el aumento de la calidad en cada nueva generación de *hardware*, aun así no logran la resolución y naturalidad del celuloide. Hasta ahora, las cámaras digitales no pueden alcanzar el mismo nivel de calidad de imagen que un filme de 35 mm.

La polémica ha enfrentado a numerosos realizadores. Clásicos contemporáneos como **Martin Scorsese**, **Quentin Tarantino**, **Ridley Scott** u **Oliver Stone**, defienden que el celuloide no ha sido superado por la tecnología digital. Otros que defendían esta opción, como **Tim Burton**, se vieron presionados para usar la tecnología 3D. Paradójicamente, algunos directores que se posicionan como acérrimos defensores del celuloide, han tenido que rodar sus últimas películas con cámaras digitales, al no poder asumir los costes del analógico. **Lars von Trier**, que rodó con vídeo digital *Bailando en la oscuridad*, declaró que el rodaje y la posproducción digitales podían abaratar un filme más de un 40%, además de reducir notablemente los tiempos de ambos procesos (aunque dice la leyenda que usó más de cien cámaras en alguna secuencia).



Lars von Trier y un fotograma de *Dancer in the Dark*

La tecnología digital también "democratiza" el acceso al medio de los jóvenes y los realizadores de países con poca industria, al poner a su alcance medios de filmación y posproducción que antes sólo tenían las productoras. De forma que el mayor obstáculo para darse a conocer es el monopolio de los medios de distribución y el control de los medios de comunicación desde los que se modela el gusto, cada vez más estandarizado, del público consumidor.

El cine en 3D

En los últimos años la gran industria ha intentado atraer al gran público a las salas a través de la promoción de películas "en tres dimensiones", conocidas como 3D.

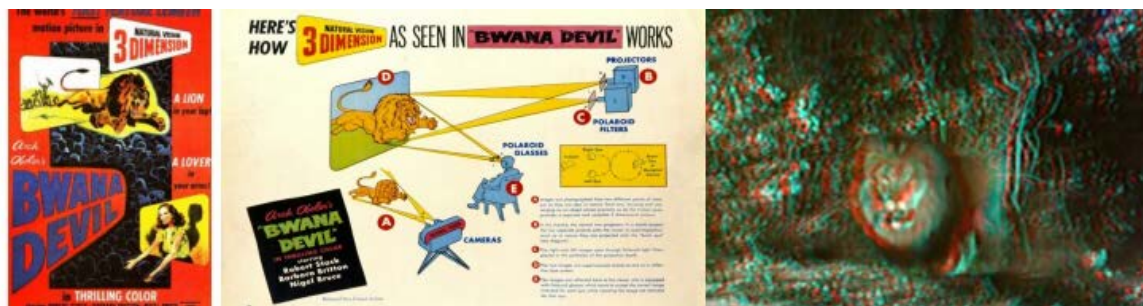
El cine 3D es la proyección de películas cinematográficas que puedan ser percibidas con sensación de profundidad gracias a la visión estereoscópica. Esta técnica es conocida desde el siglo XIX pero sólo ha dado lugar a experiencias concretas, tanto en fotografía como en el cine.

La técnica implica que, en el proceso de filmación, se empleen dos cámaras simultáneamente para obtener imágenes con dos perspectivas diferentes (tal y como ocurre con el ojo humano). Durante la proyección, los espectadores suelen emplear algún filtro que separa (gafas polarizadas) las imágenes superpuestas para que sean recibidas por cada ojo independientemente. La corteza visual interpreta estas imágenes añadiendo la sensación de profundidad, del mismo modo que normalmente recibe imágenes con distintos puntos de vista de cada ojo.



fotogramas de *Arrivée d'un train*, *Zum Greifen Nah* y *Nozze vagabonde*

Sin embargo, ya los primeros espectadores del cinematógrafo de los Lumière percibieron las primeras imágenes recibidas con el nuevo medio -pese a su absoluta bidimensionalidad y su falta de color- como susceptibles de fingir la tercera dimensión, cuando se levantaban ante *La llegada del tren a la Ciotat* (1895). Entre 1910 y 1940 se llevaron a cabo **numerosas experiencias de proyección en 3-D** (1), no sólo en los EE.UU., sino asimismo en Alemania o la URSS. Aunque parece ser que la primera película hablada en 3-D habría sido la italiana *Nozze vagabonde* (Guido Brignone, 1936). En 1937 se proyectó la primera película 3-D en color, *Zum greifen nah* (Kurt Engel, 1937), producida en Alemania, en la que se utilizaron filtros Polaroid.



Publicidad y fotograma de la película en 3-D *Bwana Devil*

Tras la interrupción bélica, algunos productores de Estados Unidos volvieron a interesarse por el cine en relieve para combatir en los primeros 50 la pérdida de espectadores por la aparición de la televisión. Se considera *Bwana Devil* (Arch Oboler, 1952) la primera cinta comercial estereoscópica en color, y en ella un león se lanzaba contra el público horrorizado. Su éxito fue tan notable que en los siguientes años se produjeron más de cuarenta películas en sistemas 3-D (y algunas con sonido estereofónico). Sin embargo, el sistema, que precisaba dos proyectores sincronizados y fallaba bastante, no se impuso.



Formato IMAX

En 1986 aparece el sistema **IMAX**, que ha tenido sobre todo un enfoque hacia el cine documental, paisajístico y educativo. El primer medimetro de ficción con este sistema fue *Las alas del valor* (*Wings of Courage*, Jean-Jacques Annaud, 1995), un filme de 40 minutos. El **IMAX 3D** (2) superaba cualquier otra forma de proyección en 3D, pues se utilizan dos lentes de la cámara para representar a los dos ojos. Esa grabación queda almacenada en dos rollos por separado para los ojos derecho e izquierdo, y luego se proyecta de forma simultánea.

James Cameron rodó con ese formato IMAX 3D en 2003 el largometraje *Misterios del Titanic* (*Ghosts of the Abyss*). *El Expreso Polar* (*Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004) fue la primera película de animación en 3D y, desde entonces diferentes productores y realizadores se han ido adentrando en la combinación de técnicas digitales y 3D y numerosas salas han instalado el sistema de proyección.

El éxito comercial de *Avatar* (James Cameron, 2009), al que siguió el de varias películas de animación como *UP* (Pete Docter, 2009), relanzó las expectativas económicas del sistema (Disney habla de relanzar todos sus "clásicos" en 3-D). Junto con las películas de animación pura, las aventuras procedentes del cómic han sido tal vez el filón más socorrido de la industria para impulsar el cine en relieve. Hasta un detractor del mismo como Tim Burton cedió a la presión de la industria con su *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 2010).

Sin embargo, la poca consistencia narrativa de varias películas recientes realizadas o "pasadas" a 3D y el auge del cine en casa (incluido el 3D) pone en cuestión para los más escépticos la evolución de esta técnica y limita tal vez su futura expansión. Si será una nueva moda pasajera o el 3-D ha venido para quedarse sólo lo sabremos dentro de algunos años.



Para saber más

- (1) *El cine en tres dimensiones* por **Enique Martínez-Salanova Sánchez**.
- (2) *IMAX 3D* Copyright © **Alfredo González**, 1996-2008

Recomendación

Puedes visionar algunos vídeos del programa de rtve **Días de cine**

- *El cine en 3D*
- *'Avatar': Reportaje sobre la película de James Cameron*



Actividad 1

¿Crees que el 3-D es el futuro del cine? Explica si estás a favor o en contra.



De película

Trailer de *Avatar en 3D* (requiere gafas 3D). Puedes comparar los resultados con la versión *2D*.

Actividades



Actividad 1

¿Crees que el 3-D es el futuro del cine? Explica si estás a favor o en contra.



Actividad 2

Explica tus hábitos de consumo cinematográficos.



Actividad 3

¿Crees que el 3-D es el futuro del cine? Explica si estás a favor o en contra.

Glosario de cine

En esta sección encontrarás una lista de definiciones de términos cinematográficos.

En cada apartado (A-B-C por ejemplo) podrás acceder a las definiciones, ordenadas alfabéticamente: A, B, C,...



Importante

Todas las imágenes que encontrarás en este documento están bajo **dominio público** (public domain). En caso contrario se indica al pie **autor y licencia Creative Commons** utilizada.

A-B-C

-A-

Acción. Movimiento que se produce ante la cámara. Fuerza motriz que desarrollada por los personajes hace avanzar la narración.

Adaptación. Guión hecho a partir de una obra literaria.

Angular (Gran angular). Lente de distancia focal corta, (en 35 mm, de 18 a 35 mm). Por debajo de 16 mm se llama “ojo de pez”, ya que se obtiene una imagen muy deformada. Permite encuadrar un campo visual más amplio que una lente normal y con gran profundidad de campo. Exagera las relaciones de espacio, expandiendo la distancia aparente entre lo cercano y lo distante.



Ciudadano Kane en Wikipedia

Ángulo. Inclinación del eje de la cámara respecto a lo que se quiere filmar (punto de vista). Puede ser **Normal** o neutro (paralelo al suelo), tomado desde arriba (**Picado**) o desde abajo (**Contrapicado**). Si es inclinado a derecha o izquierda de l eje vertical se llama **Aberrante**.

Animación. Dotar de movimiento a dibujos u objetos mediante procedimientos mecánicos o electrónicos. Descubierta por Méliès, la técnica inicial llamada **stop motion** consistía en imágenes dibujadas, maquetas, marionetas, etc., que se registraban fotograma a fotograma y que cobraban movimiento al ser proyectadas. Luego vendrán la pixelación, la rotoscopía, la animación de recortes (cut-out animation), la animación digital, el 3-D y 4-D.

Anime. Animación futurista y de ciencia ficción japonesa, conocida como **Japanese Animation**. La mayoría es una adaptación del manga (cómic japonés). Se diferencia del dibujo animado tradicional en sus temas, con historias de contenido más profundo y emocional. Otra diferencia es su técnica, se utilizan menos cuadros de animación por segundo (8 cuadros, frente a 24 o 12 en la animación occidental).



Anime. Wikimedia Commons

Autor: Fracco. Licencia CC-BY-SA 3.0

Argumento o Trama. Desarrollo de una idea o tema por medio de una historia (la acción narrada), esbozando personajes y situaciones.

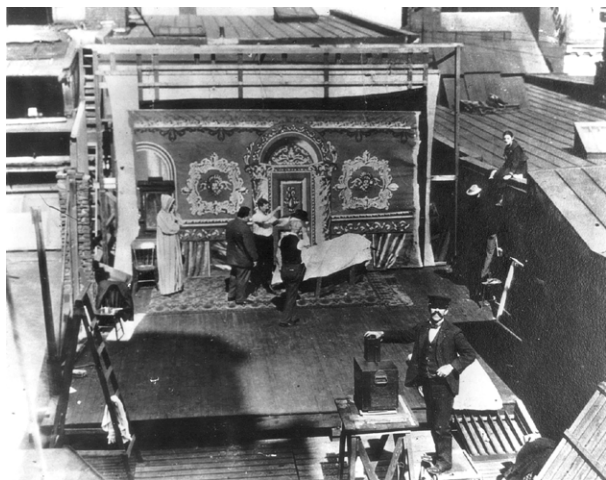
Arte y Ensayo: Salas que surgen en España tras una Orden Ministerial de 1967. Estuvieron destinadas a la exhibición de "obras de destacados valores cinematográficos"- en versión original íntegra y subtitulada. Sólo se permitían en ciudades de más de 50.000 habitantes y zonas turísticas especiales, con un aforo máximo de 500 espectadores. Por extensión se llama "cine de arte y ensayo" a películas con aspectos vanguardistas o planteamientos anti-comerciales.

Atrezzo. Conjunto de instrumentos, enseres, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la ambientación y decoración de una escena.

-B-

B (serie B). Películas rodadas con muy poco presupuesto y escasas pretensiones artísticas, habitualmente de género (terror, policiaco, ciencia-ficción, etc.). Si el presupuesto es ínfimo se les llama de **serie Z**.

Backstage: Es el área donde se ubica el equipo técnico, las cámaras, el director, etc... Un espacio que el público no ve donde se desarrolla lo previo y lo posterior a la realización dentro del set. Actualmente, muchas películas traen como extras en los DVDs esa sección permitiendo ver cómo se filmó la película.



Estudios en 1899. Wikipedia

Banda. Cada uno de los soportes que contienen los elementos de una película; la **banda de imagen** (o película propiamente dicha) contiene las imágenes en los fotogramas. La **banda sonora**, el sonido: voces, efectos sonoros (ruidos) y música. Después se mezclan (**banda de mezclas**) y se incorporan en una sola. De forma incorrecta se llama banda sonora a la música de la película para su venta en soporte doméstico.

Barrido. Transición entre dos planos por medio de una imagen intermedia borrosa, a través de un movimiento rápido y seco de la cámara.

Biopic. (del inglés Biografic Picture) es un género cinematográfico que narra o adapta biografías. Algunos ejemplos serían *Gandhi*, *Amadeus* o *Una mente maravillosa*.

Blockbuster. Las películas más taquilleras, aunque el concepto ha evolucionado con el tiempo, las que logran las mejores taquillas en un tiempo récord. Las que sitúan el listón de ingresos más alto, a partir de una lista que se establece entre los estrenos de una semana o de un fin de semana.

Bollywood. Películas de la industria cinematográfica de la India. Específicamente son las películas comerciales realizadas por los estudios de Bombay. La palabra, acuñada en los setenta, juega con las palabras Bombay y Hollywood.



Bollywood. Wikipedia

Autor: Skip. CC.BY.SA.2.0

Box Office. Se refiere a los ingresos de taquilla de una película. Es la tabla en la que se clasifican por orden de ingresos las películas más taquilleras en exhibición. Puede ser internacional o por países.

-C-

Cámara. Aparato que se utiliza para la toma de imágenes en cine, televisión y fotografía.



Filmando. Wikipedia

Cameo. Aparición incidental de un actor o director (o cualquier personalidad externa al cine) en una película. Son célebres los de Hitchcock en sus propios filmes.



Cameo de Hitchcock. Wikimedia

Campo. Es el espacio en el que entran todos los personajes y objetos visibles en la pantalla. Lo que oímos o intuimos (pero no vemos) queda **fuera de campo**.

Casting(prueba de reparto). Selección del reparto de un filme, desde los papeles protagonistas y secundarios a los figurantes.

Catch. Artificio que deja en negro parte de la imagen.

Caza de brujas. Término acuñado en Hollywood cuando se inició la persecución de comunistas en el seno de la industria. Aunque la Comisión de Actividades Antiamericanas comenzó a actuar en 1938, no fue hasta 1947 cuando inicia una “caza de brujas” en la que se verían inmersos muchos guionistas, directores y actores, acusados todos de pertenecer o haber pertenecido al Partido Comunista. Esta campaña, conocida como “macarthysmo”, finalizó en torno a 1954. Por extensión, persecución por ideas políticas.

Censura. Desde que el ser humano posee la capacidad de expresar ideas existe la censura. El censor justifica siempre sus actos esgrimiendo siempre el mismo argumento: el beneficio de la comunidad, la moral y las instituciones. En España fue instituida por el franquismo en 1939. En 1953 se ordenó la censura previa de guiones. Se suprimió en 1977.

Chanbara. Término genérico para las películas de samurais. Chanbara o **Ken-Geki** significa “teatro de espadas”. A diferencia del género chino **Wu Xia Pian**, en las Chanbara la fantasía no está tan presente y se recalcan los valores tradicionales de honor, valor, justicia,... (el **bushido**, el estricto código de los samurais) dentro de límites realistas. Las historias suelen desarrollarse en el Japón feudal o en la era Tokugawa.

Cine-clubs. En España surgieron durante la República y tenían como objeto desarrollar todo tipo de actividades cinematográficas, especialmente proyectar películas vanguardistas o minoritarias. Gracias a los cine-clubs muchos españoles tuvieron la oportunidad de acercarse a las grandes películas de la historia del cine. Estas asociaciones dispusieron de naturaleza jurídica por primera vez en 1957 y, bajo el franquismo, tuvieron un papel decisivo para conocer otro cine.

Cine de autor. A fines de los 50 en Francia surgió la **Nouvelle vague**, un grupo de jóvenes directores cinéfilos amparados por la revista **Cahiers du cinema**. Ellos reivindicaron la figura del director-autor frente al sistema de estrellas, de estudios o de productor. Se miraban en Orson Welles y Alfred Hitchcock. Desde entonces se llama cine de autor, por oposición al llamado cine comercial, al que se aleja de temas frívolos y experimenta con el lenguaje, en suma, en el que es posible reconocer la personalidad y estilo de quién dirige.

Cine clásico. El realizado en los EEUU durante los años 30-50, según el sistema de convenciones que constituyen la tradición cinematográfica. Fue definido por la producción del sistema de Estudios con películas totalmente controladas por el productor y protagonizadas por sus estrellas de plantilla y encuadradas por géneros. Formalmente su característica principal es la invisibilidad de la cámara: el público tiene la sensación de estar allí directamente.

Cine negro. El *cine negro* o **film noir** es un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos durante la década de 1940-50. Basado en las novelas policíacas, presenta la cara menos amable de la sociedad americana, tipos duros, corrupción..., con una iluminación generalmente expresionista, llena de luces y sombras.



Fim Noir. Wikipedia

Cinemascope. Formato panorámico de pantalla. Fue un cambio sustancial en la proyección y filmación de películas, al lograr una visión espectacular de situaciones y paisajes. La primera película fue *La túnica sagrada* (1953).

Claqueta. Pizarra articulada en la que se escribe antes de cada toma la información visual y sonora que permitirá localizar y sincronizar después esa toma.

Clímax. Punto culminante de la acción dramática. Momento de más alto interés o emoción en la acción del film, en especial de tono dramático o espectacular, que se crea antes del desenlace.

Close-up. Primer plano, toma de acercamiento. Generalmente se refiere a un acercamiento al rostro.

Comedia. es una película de humor o que intenta provocar la risa de la audiencia. Junto con el melodrama o la ciencia ficción, la comedia es uno de los géneros cinematográficos clásicos. Billy Wilder o Woody Allen son dos directores muy reconocidos en este género. Se distinguen subgéneros como la comedia musical, la comedia romántica, la comedia negra, el vodevil, las parodias, la sátira política,...

Continuidad. Vd. **Raccord**

Contracampo. Espacio visual simétrico al campo, o sea, el campo contrario. Se usa en escenas entre dos personajes.

Coproducción. Sistema de financiación de una película compartido entre dos o más países. Se comparten actores, locaciones y personal técnico. Busca atraer al público de ambos países y reducir costos de producción.

Coral (Película coral). Cine que rompe la estructura clásica del cine con protagonistas principales mediante una trama con muchos personajes o la acumulación de pequeñas historias. Es el caso del cine de Berlanga o de Milos Jancsó, o de películas como *Amarcord* de Fellini y *Vidas cruzadas* de Robert Altman. Más en esta línea de historias cruzadas son grandes éxitos recientes como *Pulp Fiction*, *Crash* o el cine de González Iñárritu (*21 gramos*, *Babel*).

Corte. En el montaje, realizar la transición entre dos planos mediante el paso directo de un plano a otro. Se llama también cambio de plano por corte simple.

Cortinilla. Efecto óptico que permite sustituir de manera gradual una imagen por otra, en diferentes direcciones.

Cortometraje. Película que dura menos de 30 minutos.

Crítica cinematográfica. Es la actividad de aquellos profesionales que hacen análisis y juicio sobre las películas. Suele referirse a esas reseñas que, en prensa e internet, analizan las películas recién estrenadas. No obstante, la crítica cinematográfica es una actividad más amplia, que incluye el estudio del lenguaje del cine, su historia y el recorrido profesional de quienes lo elaboran. Con frecuencia, los críticos de cine son partidarios de una determinada teoría estética o defienden cierta ideología, lo que identifica su perfil intelectual.

Cuadro. Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

Culto (película de culto o **Cult-movie**). Se refiere a aquellas cintas que, por determinados elementos o influencia generacional se convierten en referentes de un grupo o generación, por sus personajes, banda sonora o estética, aunque no necesariamente por su calidad. Son ejemplos de películas de culto las sagas de *El padrino* o *La guerra de las galaxias*, algunas cintas de los hermanos Coen, Tarantino, etc.

D-E-F

-D-

Decorados. Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Muchos directores clásicos los preferían a los escenarios naturales debido a la facilidad para el control de la luz y el movimiento de la cámara.

Desenlace. Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato. Puede ser cerrado o abierto (es decir, no se resuelven todos los conflictos).

Diégesis. La diégesis son el espacio y el tiempo (en suma, el mundo ficticio) en los que discurre la narración fílmica.

Director/directora. También llamado realizador, es el responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico, el encargado de poner en imágenes el guión literario; dirige la puesta en escena y supervisa el montaje (en EE.UU. generalmente termina su cometido en el rodaje y es el productor el que se encarga del montaje).



El director Lucas Demare con sus guionistas. Wikipedia

Director artístico. Arquitecto decorador o decorador jefe. Se encarga de diseñar y construir los decorados, crear ambientes...

Director de fotografía. También llamado operador. Es el responsable técnico y artístico de la toma de imágenes, cuidando de la iluminación y de los encuadres. Coordina a los equipos de cámara, foto fija y eléctricos (que se ocupan de los focos).

Documental. Film que recoge imágenes de la realidad, aunque de forma creativa y, por tanto, manipulada (como todo el cine). Un documental es el producto de un montaje de escenas y, en este sentido, también se aproxima a las películas de ficción. No obstante,

cabe insistir en su afán de verosimilitud y en su aproximación inmediata a la realidad que procura mostrar. Algunos movimientos (*Neorrealismo*, *Free Cinema*) y directores (Ken Loach) imitan el estilo documental para dotar de realismo a sus filmes.



Rodando un documental. Wikipedia

Autor: Valentina Ippolito. CC-BY-SA.3.0

Doblaje. Grabación sonora realizada después del rodaje y que se sincroniza con una toma de imagen. Doblar una película es también traducir sus diálogos al idioma del país en el que se proyecta. Los actores de doblaje son actores especializados que ponen voz al texto traducido. José Luis Garcí siempre dobla sus películas, práctica habitual en el cine norteamericano.

Docudrama. Género difundido en cine, radio y televisión, que trata, con técnicas dramáticas, hechos reales propios del género documental.

Dolly. La más sencilla de las grúas: carrito sobre el que se montan la cámara y el operador. Es como un *travelling* con ruedas de goma.

Drama. Como género cinematográfico, el drama está asociado a las tramas con conflictos desgarrados como historias de amores imposibles, injusticias raciales, conflictos familiares o hechos históricos. Se caracteriza por utilizar un discurso que apela a la sensibilidad y a la emoción del espectador, no sólo a través del guión, sino de la música, la fotografía y el tono de los actores.

Drive-in. Se denominan así los cines para coches, los auto-cines que proliferaron en Estados Unidos en los años cincuenta y en algunos países europeos años más tarde. Son escenarios muy utilizados por el cine estadounidense para algunas secuencias de películas juveniles de época.



Drive-in en Bruselas. Wikipedia

Autor: Christian Kremer. CC-BY-SA.3.0

-E-

Edición. Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Efectos especiales (FX). Procedimientos para modificar la imagen obtenida por la cámara, desde sencillos trucos hasta los actuales (y sofisticados) efectos por ordenador. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, digitales,...

Eje de cámara. Línea imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta al objeto filmado.

Eléctricos. Encargados de la luz y los focos en un rodaje.

Elipsis. Procedimiento que permite saltar en el tiempo y/o el espacio sin que el espectador pierda la continuidad de la secuencia aunque se han eliminado los pasos intermedios.

Encadenado. Transición de planos por sobreimpresión, más o menos prolongada, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente.

Encuadre. Es la selección del campo abarcado por el objetivo (lo que se verá en la pantalla) en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y el puntos de vista, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa. Es la forma de organizar la toma.



Película japonesa. Wikipedia

Escaleta. La escaleta es el esqueleto del guión, en la que se detallan todas las escenas, indicando si va a ser rodada en un espacio interior o exterior; de día o de noche, y el lugar en el que transcurre la acción (dormitorio del protagonista, por ejemplo). Una vez construida la escaleta, se añaden los diálogos.

Escena. Es la toma que coincide con la entrada y salida de actores del marco de filmación. Plano o conjunto de planos que tienen unidad de tiempo y espacio (escenario). Suele compararse al párrafo en la obra literaria.

Estereotipo cinematográfico. Modelo simplista que se expresa cinematográficamente a través de personajes o pautas dramáticas reconocibles. Los estereotipos propician la identificación del público con una serie de rasgos que ya conoce. Entre otros estereotipos del cine, podemos citar al héroe justiciero, la doncella perseguida, el amigo cómico, el falso culpable, el villano sofisticado,...

Estudios. Espacios en los que se reúnen uno o varios platós para el rodaje de películas. Puede contener una o varias naves para los interiores y escenarios al aire libre para aquellos que necesiten de espacios abiertos; en ambos casos con la posibilidad de utilizar decorados corpóreos. Se asocian con la política de las Majors en el llamado **Sistema de estudios** del cine americano de los 40-50.



Estudios en Hollywood, 1922. Wikipedia

Exteriores. Como indica su nombre, el rodaje en escenarios exteriores significa que el equipo de filmación no realiza su labor en un estudio de cine o dentro de un edificio. Este tipo de rodaje es extremadamente complejo, pues queda sometido a las inclemencias del tiempo y a la variable iluminación que ofrecen las distintas horas del día. No obstante, este planteamiento proporciona resultados de una gran frescura.

Extra o figurante. Actor sin texto cuya función es de contenido visual para enriquecer la escena y conformar el ámbito en el que se integra el reparto.

-F-

Fantástico, cine. Es un género opuesto al realismo. Tiene sus leyes propias y construye un universo paralelo, poblado de seres y objetos que sólo son posibles dentro de la fantasía. El hombre y los seres sobrenaturales se relacionan y conviven (o luchan) en él. Abarca tanto a los films de terror y ciencia-ficción como a otros que recrean universos basados en la mitología o las sagas nórdicas, artúricas, asiáticas....



El hombre de la cabeza de caucho (Méliès, 1901). Wikipedia

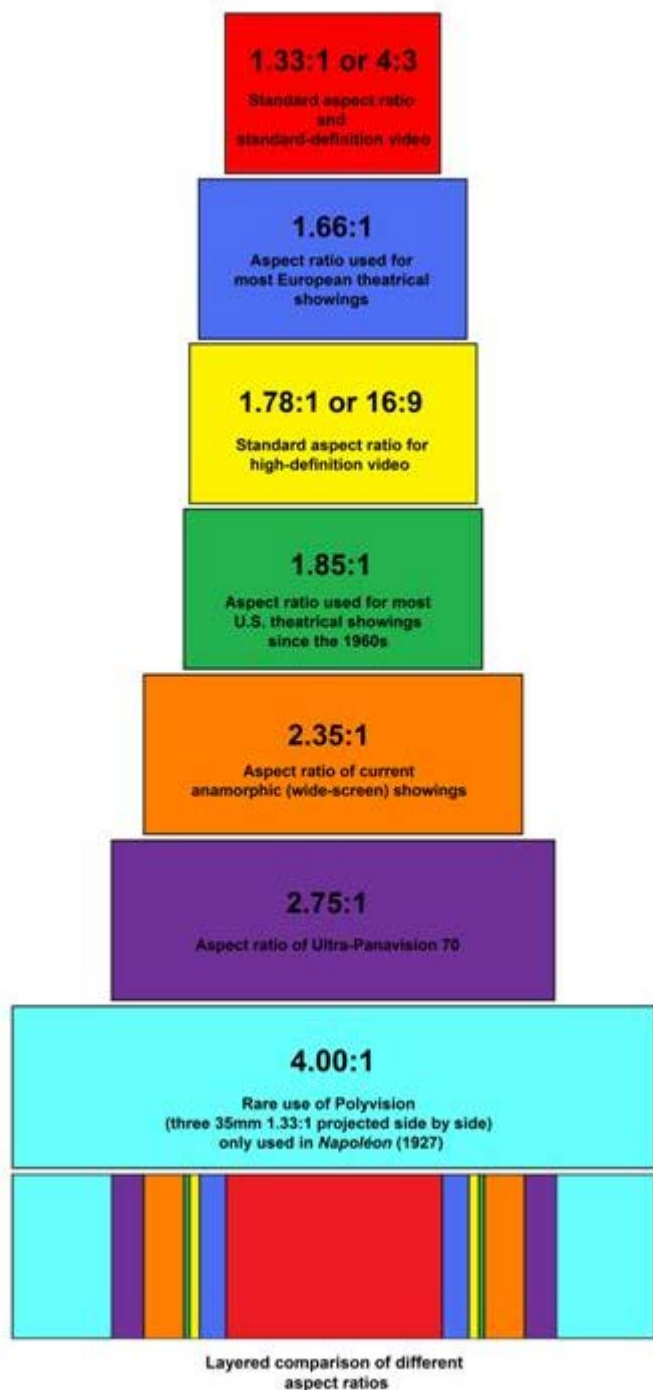
Figurinista. Diseñador/a de los modelos de vestuario del film y responsable del vestuario total del mismo. Debe trabajar en íntima conexión con el escenógrafo para unificar criterios en cuanto al estilo cromático, época, ambiente y atmósfera.

Flash-back. O vuelta atrás. Recurso fílmico que permite retroceder a hechos del pasado en la narración por medio del recuerdo, del sueño, de la narración de una historia, a partir de la lectura de un diario o libro,...

Flashforward. O ir hacia delante. Es una escena proyectada hacia el futuro, o que imagina lo que hubiera podido suceder.

Folletín. Novela popular del XIX que cultivaba la intriga, el romance y el melodrama. Publicada por entregas en la prensa, el folletín abusaba del exceso y el efectismo. Entre los cultivadores más notables de esta fórmula figuran Alejandro Dumas o Charles Dickens. Desde sus inicios el cine adoptó el mismo esquema a la hora de orientar sus argumentos, de ahí que buena parte de la producción se haya acomodado a los resortes del relato folletinesco, con sus vaivenes, súbitas revelaciones e intrigas encaminados a un final feliz.

Formato. Es el tamaño de la película de celuloide (en el cine analógico). El profesional era el de **35 mm** mientras que las cámaras de **16mm**, más pequeñas y manejables se usaban mucho para reportajes antes de la generalización del vídeo. El de **70 mm** se hizo común para el cine comercial en la década de los 60. En cine familiar y amateur trabajaba con películas de **8 mm**.



Diferentes formatos. Wikipedia

Foto fija. Apartado técnico encargado de realizar fotografías de la película. Suelen ser de determinadas escenas de importancia y se toman para la promoción del film.

Fotograma. Cada uno de los cuadros fotográficos que se expone cada vez que el obturador se abre y que, vistos en continuidad, proporcionan la ilusión de movimiento (pasan 24 cada segundo). La forma y tamaño de la ventanilla determinan sus dimensiones: desde 8mm (cine amateur) a 70mm de anchura (a más anchura más calidad).



Fotograma de *Intolerancia*, 1916, DW.Griffith. Wikipedia

Fotografía. En base a la óptica y a la iluminación utilizadas, cada plano se puede presentar con iluminación uniforme (luz tonal) o con fuertes contrastes entre zonas iluminadas y oscuras (claroscuro).

Frame. Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo contiene 25 frames en PAL, el sistema que utilizaban la mayoría de los países europeo. En el estándar americano NTSC contiene 30 frames.

Fuera de campo. Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

Fuera de foco. Cuando una imagen nítida pierde definición, decimos que está fuera de foco. Se transforma en una imagen que logra tener un efecto fantasmal, onírico, alucinógeno. También puede suceder lo contrario, estar fuera de foco y volverse nítida.

Fundido. Recurso que indica el paso del tiempo o un cambio radical de escenario. Es una transición entre planos, en la que se va oscureciendo paulatinamente la imagen hasta que la pantalla queda negra, antes de que otra imagen surja de la misma oscuridad (**fundido en negro**). Excepcionalmente, el fundido también puede hacerse a blanco o a otros colores. Hay de cierre y de apertura. **Fade-in** se llama al que cierra y **fade-out** al que abre.

Fundido encadenado. Plano que es sustituido progresivamente por otro que se va superponiendo. Suele indicar paso del tiempo.

G-H-I-J-K

-G-

Gag. Efecto cómico inesperado; puede ser visual, verbal o sonoro. Dentro de la comedia, un gag viene a demostrar que no todo es predecible, y que las situaciones tienen giros inesperados.



Buster Keaton, *The Frozen North*, 1922. Wikipedia

Gendai geki. O "historias de familias". Es el termino generico para las peliculas japonesas sobre la vida cotidiana. El gran maestro fue Yasujiro Ozu



Viaje a Tokio, Yasujiro Ozu, 1953. Wikipedia

Género. Modo de agrupar las películas según sus temas y características: comedia, policíaco, musical, western, terror, ciencia-ficción...

Gore (o Splatter). Literalmente, sangre derramada. El gore es un tipo de películas de terror que se centran en lo visceral y la violencia gratuita, con profusión de mutilaciones y sangre.

Grúa. El vehículo que soporta la cámara, que va sobre una plataforma giratoria y permite realizar multitud de movimientos. Es esencial para los planos secuencia complicados.

Guión. Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios. Si le añadimos la banda sonora y la planificación (movimientos, planos, ángulos) tendremos el **guión técnico**. Si la historia procede de una obra literaria se llama **guión adaptado**, en caso opuesto es un **guión original**.

-H-

Happy End. Literalmente, final feliz. Fórmula narrativa con la que concluían las narraciones comerciales.



The End, Encadenados, Hitchcock, 1946.

Wikipedia

Hollywood. Si el cine nació en Francia, fue en Hollywood donde se comercializó y se industrializó. En la “Meca del cine” surgieron los grandes Estudios, las superproducciones, las estrellas y el star system. Desde Hollywood se monopolizó el mercado cinematográfico. Su modelo de cine, y también político e ideológico, hace que identifiquemos con este término a la industria americana del cine. Fue un lugar donde se podía cumplir y llevar a cabo cualquier fantasía; hoy, envejecido, es un lugar emblemático para hacer turismo.



El cine según Hollywood (D. Juan, 1926). Wikipedia

-I-

Independientes ("Indies"). Surgió cuando algunos cineastas de EE.UU. (Cassavettes, Mulligan, Penn, Nichols,...) promovieron un cine narrativamente más independiente producido fuera de los grandes estudios de Hollywood. Algunos trabajaron en Nueva York y participaron en corrientes como el cine **underground**, anticomercial y de vanguardia. Uno de sus referentes principales es el festival de Sundance, promovido por Robert Redford en 1983.



Sundance Film Festival. Wikipedia

Inserto. Plano que se intercala en medio de otros dos para destacar un detalle, describir un aspecto.

Intertítulos. Carteles intercalados con las imágenes del cine mudo en los que aparecían diálogos o aclaraciones de lo que sucedía en la pantalla. Reemplazaron al "explicador" que acompañaba las primeras proyecciones imitando voces, y comentando la acción que el público visualizaba. Los intertítulos requerían que el público supiese leer y compartiera el mismo idioma. Con la llegada del sonoro no desaparecieron por completo, ya que algunos filmes los utilizan como separadores de secuencias o como un homenaje.

-J-

Jirafa (o Boom). Es el soporte telescópico que se utiliza para sujetar el micrófono sobre los actores y moverlo al lugar necesario para captar todos los diálogos. Se coloca a suficiente altura sobre los intérpretes con el fin de que la cámara no lo filme (aunque a veces se cuela en el montaje final).



Jirafa en un rodaje. Wikipedia

Autor: PRA CC-BY-SA.3.0.2.5.2.0.1.0

Jump-cut. Anglismo que se utiliza cuando se produce una transición entre planos que supone un salto apreciable (generalmente en el tiempo o el desarrollo de la trama) de personajes o situaciones.

-K-

Kolossal. El cine inspirado en episodios históricos o en textos literarios de gran trascendencia social cuya escenografía se caracteriza por la espectacularidad.



Cartel de Cabiria en Wikipedia

L-M-N

-L-

Largometraje. Película que dura más de 60 minutos.



Cartel del largometraje *Red Dust*, 1932

Wikipedia

Leitmotiv: Del alemán, puede traducirse como "motivo conductor". Se trata de una técnica de identificación entre una melodía o frase musical y un concepto, un personaje o una idea general. Esta identificación se establece mediante la simultaneidad en la primera aparición del concepto y la melodía, y a partir de ahí, mediante a repetición idéntica o transformada, siguiendo las incidencias argumentales. Es una técnica típicamente operística adaptada al cine por compositores como Max Steiner, Erich Wolfgang Korngold o Franz Waxman. El término fue acuñado por el musicólogo F. W. Jähns.

-M-

MacGuffin. Es una expresión acuñada por **Alfred Hitchcock** para referirse un elemento de suspense que hace que avance en la trama, pero que no tiene auténtica relevancia en sí. El elemento que distingue al MacGuffin de otros tipos de excusas o distracciones argumentales es que es intercambiable y no es lo importante para el desenlace.

Majors. Grandes compañías afincadas en Hollywood, que dominan la producción y distribución de los films; algunas tienen sus cadenas de TV.

Making off. O "cómo se hizo". Reportaje promocional de una película destinado a las televisiones, que se incluirá como un extra en la edición posterior del DVD. Se trata de un montaje breve, en el que asistimos a las interioridades de la película, como si fuéramos un miembro más del equipo. Este tipo de escenas se combinan con apariciones de actores, director y guionista, que nos cuentan en primera persona sus impresiones y anécdotas sobre el rodaje.

Marcas. Señales, usualmente en el suelo, para trazar el recorrido o los punto de salida, pausas y llegada de los actores y que deben ser respetadas para facilitar el enfoque, el encuadre, la iluminación, etc...

Mediometraje. Película con duración entre 30 y 60 minutos.

Melodrama. Término con varios significados pero se usa preferentemente para referirse a películas que tienen una carga emocional o moral muy fuerte. El cine adopta el melodrama de la literatura de folletín y naturalista. Uno de los precursores fue Griffith. Los melodramas contaban la búsqueda de la identidad, pasiones desbocadas, hijos perdidos o robados, mujeres dominadas, vidas miserables, ...



Suds, 1920. Wikipedia

Merchandising. Se denomina a todos los productos -mercadotecnia- que genera una película y que son objeto de venta junto con el lanzamiento de dicha película. Son productos que se mantienen en el mercado durante mucho tiempo llegando a ser culto de coleccionistas.

Montaje. Cuando vemos una película, nos encontramos con un proceso narrativo, pero la filmación no ha sido lineal y que las tomas se realizan sin seguir el orden del guión. En el montaje se escogen las mejores secuencias y se encadenan siguiendo el hilo narrativo, cortando y montando planos, mientras se sincroniza imagen y sonido. Uno de los primeros estudiosos del montaje fue el soviético Kuleshov, que tomando dos planos que no tenían relación comprobó que juntos adquirirían un nuevo significado. El montaje sonoro se llama **mezcla** y acoplado al de las imágenes constituye la película. El montaje contribuye a la creación de sentido, ya que de la colocación de los planos depende el significado de las miradas, de los gestos y movimientos y se produce una asociación de ideas.

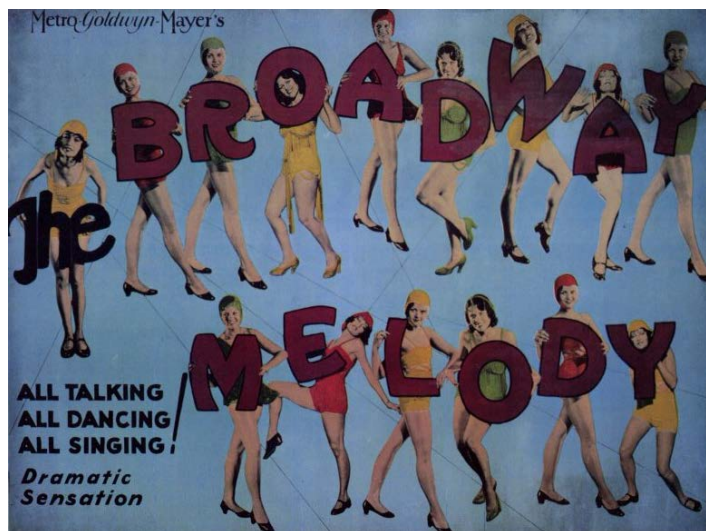
Movimiento. El cine es el arte del movimiento y la cámara también puede desplazarse. Los principales movimientos de cámara son el travelling y la panorámica.

Moviola: Máquina visionadora de película, por lo general con forma de mesa, utilizada para realizar los sucesivos cortes del montaje. Sus cabezales pueden leer la imagen y el sonido juntos o por separado. Su uso comenzó a disminuir en los años 90 tras la aparición de los equipos digitales, como el Avid.

Música diegética o naturalista: Es la integrada en la historia que se narra. Luis Buñuel o Carl Dreyer solían usar sólo música diegética y en el Dogma-95 es la única permitida.

Música incidental (o no diegética): es la que se compone y añade para crear un clima emocional y añadir información. Algunos grandes músicos de cine son Morricone, John Williams, Nino Rota, ...

Musical. Se encuadra como musical toda película que otorga relevancia narrativa a la música a través de canciones, bailes o coreografías. Se llama también comedia musical porque los tratamientos dramáticos resultan excepcionales. Por excelencia era el musical americano, historias optimistas en las que una trama y unos personajes muy simples sirven de soporte para números musicales espectaculares. Pero hoy es seguramente el cine de Bollywood el que más cultiva el género.



Cartel de Melodías de Broadway, 1929. Wikipedia

-N-

Noche americana. Procedimiento de rodaje utilizado en el cine norteamericano clásico que consistía en filmar de día una escena nocturna. Se realizaba por medio de filtros de color y filmando a contraluz, con el fin de velar parcialmente la película. Las nuevas tecnologías hacen inútil este artificio, que provocaba sombras en escenas supuestamente nocturnas.



Efecto de noche americana. Wikipedia

Nudo. Parte central de la trama en la que se acentúan los conflictos.

O-P-Q

-O-

Objetivo. El conjunto de lentes convergentes y divergentes colocados dentro del cilindro que forma la parte óptica de la cámara. Su función es recibir la luz procedente de un objeto, modificar su dirección hasta crear la imagen óptica contra el soporte sensible (película). Los cilindros con las lentes se denominan objetivos fotográficos, que nos permiten tener un mayor dominio sobre la manera en que ingresa la luz a la cámara. Los principales tipos de objetivos son gran angular, teleobjetivo, normal, zoom y anamórfico.



Cámara Lumière. Wikipedia

Obturador: Es un disco semicircular, inserto dentro de la cámara, que gira constantemente y que permite obturar y desobturar la luz que deberá llegar al interior de la película. Mientras la película se desliza sobre unos carriles, de manera uniforme e intermitente frente a la ventanilla, el obturador hace medio giro para que la película avance y en la otra mitad del giro desobtura el haz lumínico para que la película haga su registro. Ese proceso se hace a una velocidad de 24 fotogramas por segundo, llamado ciclo de la cámara, en el cual el obturador tendrá un tiempo de exposición de 1/48 segundos.

Opera prima. Se denomina así al primer largometraje de un realizador.

Operador. Técnico del equipo de fotografía encargado del manejo de la cámara y el encuadre según las instrucciones del realizador.

Oscar. Premio de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood, en forma de estatuilla, diseñada por Cedric Gibbons -que fue el máximo responsable de la decoración de la Metro Goldwyn Mayer desde 1924 hasta 1956-, que concede desde 1928..



Entrega de los Oscar. Wikipedia

-P-

Panorámica. Movimiento de rotación de la cámara sobre su eje (es vertical, horizontal, circular, oblicua, de barrido y balanceo).

Paralelo (montaje en paralelo o acción paralela). Segmento que presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción que, o bien se complementan, o bien una puntúa a la otra.

Paso de manivela. Técnica aplicada por numerosos pioneros del cine a la hora de conseguir efectos diversos con la imagen. Consistía en impresionar, con un giro de manivela, un fotograma, y para el siguiente haber cambiado de posición al personaje u objeto, y así sucesivamente, para que el conjunto de dichos fotogramas produjesen un determinado efecto en la proyección.

Película. Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. Las primeras eran de papel, hasta 1889 en que se comercializa la flexible de nitrato de celulosa, muy inflamable (celuloide). Posteriormente pasaron a ser de triacetato de celulosa no inflamable.



Película. Wikipedia

Autor: Ryan Baxter. CC-BY.2.0

Peplum. Es un género que puede definirse como una película de aventuras ambientada en la Antigüedad, en especial la greco-romana. El término fue acuñado por la crítica francesa en los años 60, usando metonímicamente el nombre de una prenda de vestuario muy frecuente en tales filmes, la llamada latinizadamente "peplum", (del griego "πεπλον" -peplo-), especie de túnica sin mangas abrochada al hombro.

Persistencia retiniana. Fenómeno por el que por medio de imágenes fijas sucesivas se crea la ilusión de movimiento. Hoy sabemos

que no es una característica de la retina sino un fenómeno cerebral y psíquico, que se conoce como Efecto Phi.

Plano. Espacio recogido en encuadre, es también la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara. Se clasifica según la escala de la figura humana: **plano general** (la figura humana como un elemento más del escenario o paisaje), **plano entero** (la figura entera), **plano Americano** (muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba), **plano medio** (cortada por la cintura), **primer plano** (el rostro entero), **plano detalle** (una parte del rostro). Se compara con la palabra en el lenguaje literario.

Plano secuencia. Secuencia que se rueda en un solo plano, directamente y sin interrupción, conservando la unidad temporal y espacial. Necesita de muchos ensayos, usándose marcas en el suelo y contraseñas de todo tipo para indicar cuando y por donde entran y salen los personajes, los movimientos de la cámara, las luces, etc. Generalmente la cámara va en un móvil: dolly o grúa.

Plano subjetivo. Muestra lo que ven los ojos de un personaje.

Planteamiento. Parte en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

Plató. Escenario cinematográfico, recinto, nave empleada para el rodaje. En el plató donde se ruedan los interiores de La ciudad que nunca duerme hay diferentes sets o espacios.

Posproducción. Fase de elaboración de una película que comienza cuando, una vez grabada, el montador dispone del material necesario para completar el primer montaje.

Pressbook. Catálogo confeccionado por las productoras o distribuidoras, a través de sus departamentos de prensa y publicidad, destinado a los exhibidores y a la prensa cinematográfica. Generalmente contiene la sinopsis del film, ficha técnica y artística, biografía del director y los intérpretes principales, gacetillas, clichés y fotos (hoy suelen hacerse en soporte digital).



PressBook. Wikipedia

Productor. Es la persona responsable de llevar a cabo el proceso de búsqueda, selección y gestión de recursos humanos, financieros y materiales, necesarios para hacer una película.. El director de producción o productor jefe gestiona el presupuesto. Los hay con personalidad propia, sus películas llevan su sello, y por su nombre y solvencia son un reclamo publicitario.

Profundidad de campo. Espacio incluido entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre.

R-S-T

-R-

Raccord. Unión de un plano con otro. El cine crea ilusión de continuidad: un plano debe empezar donde acaba el anterior y terminar donde se inicia el siguiente. Los elementos que aparecen en el plano también deben respetar esa continuidad. Por ejemplo, un actor no puede llevar sombrero y en el plano siguiente no llevarlo. Lo contrario se llama "fallo de raccord".

Realizador. A veces es sinónimo de director. Se le llama así sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje (y en la televisión).



El director Mexicano Rafael Montero. Wikipedia

Autor: Alinacinecine. CC01.Universal

Remake. Versión de una película ya hecha.

Ritmo. Cadencia armónica del tiempo de la narración. En función del montaje las películas tienen un ritmo más rápido (sucesión de planos breves) o más pausado (planos más sostenidos).

Road movie. Literalmente “película de carretera”. Género cuyo argumento se desarrolla a lo largo de un viaje. Siguen la tradición literaria del *viaje iniciático* y combinan la metáfora del viaje como desarrollo personal con la cultura de la movilidad individual, cuando el automóvil se convierte en signo de la identidad adulta. Tienden a una estructura episódica, en que cada segmento enfrenta a los protagonistas con un desafío para acabar revelando a los protagonistas algo sobre sí mismos.

-S-

Screwball Comedy. El término significa comedia loca o zigzagueante (viene del béisbol, dar efecto a la pelota), pero la palabra screw por si sola significa tornillo. Suele ser una pareja que se conoce, los dos se caen mal pero, a la larga, terminarán enamorándose. Son ejemplos filmes como *Sucedió una noche* (Capra, 1934) o *La Fiera de Mi Niña* (Hawks, 1938).

Script. Secretaria/o de rodaje. Sigue siendo una labor realizada fundamentalmente por mujeres. Controla los planos rodados, las tomas que se dan por buenas, la continuidad (**raccord**) entre escenas, la ambientación, vestuario, maquillaje, sonidos, movimientos... para evitar errores entre planos que en la película irán seguidos pero se ruedan en días diferentes. Hay **raccord** de todo: de luz, de ruido ambiental, de peinado, de decoración.

Secuencia. Escena o conjunto de escenas que configuran una unidad dramática y dan continuidad narrativa al guión; se desarrolla como una unidad de tiempo. Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Serial. Constan de capítulos con un final abierto, por lo tanto con una historia incompleta, que evoluciona de un episodio a otro. Para desarrollar el hilo argumental cuenta con los mismos personajes, como la serie.

Serie. Está formada por episodios que cuentan una historia con final, siempre con los mismos protagonistas.

Serie B. Vd. **B (serie B)**.

Set. Lugar de rodaje. Decorado. Localización.

Sincronización. Correspondencia exacta, fotograma a fotograma, entre imagen y sonido.

Slapstick. Es un término que, procedente de la revista musical y también del circo, adapta el cine con el fin de conseguir "gags" muy visuales, basados en la acción física de los personajes (tortazos, bastonazos, golpes de todo tipo, etc.), que provocan risas inmediatas.



Slapstick film (1916). Wikipedia

Sleeper. Película que obtiene un éxito de público inesperado.

Sobreimpresión. Es cuando se impresiona dos veces el mismo fragmento de film, filmando cada vez imágenes diferentes que adquieren significado con la superposición.

Sonido directo. Cuando se graban los diálogos y sonidos al mismo tiempo que se realiza el rodaje. Se gana en naturalidad pero se pierde en claridad de voz en los diálogos.

Sound track. Es una banda en la que se registran los sonidos de todas las bandas menos la de diálogos.

Spaghetti western. Subgénero del western que tuvo su auge en los 60 y 70. Puesto que estas películas eran financiadas por compañías italianas, el género adquirió el nombre de *spaghetti western* (*western espagueti* en inglés) -o *chorizo western* cuando se trataba de películas españolas-. La mayoría se rodaron en Cinecittà (Italia) y en Almería (España).

Spoiler. Proviene del inglés "spoil" cuyo significado es echar a perder. *Spoiler* quiere decir aguafiestas. Es bastante común que esta palabra aparezca en reseñas, comentarios, monografías, etc., indicando párrafos donde se revela total o parcialmente el argumento.

Spoof movie. O película de parodias. Es un tipo de comedia que satiriza a otros géneros cinematográficos, tipo *Aterrizo como puedas*, *Scary movie*,....



Estrella en el paseo de la fama. Wikipedia

Autor. karmakazesal CC-BY-SA.2.0

Star-system. Se denomina al fenómeno del estrellato en el sistema de estrellas. Desde que Carl Laemmle decidió a partir de 1912 dar el nombre de las actrices y actores que intervenían en sus películas, los espectadores estadounidense e, inmediatamente, de todo el mundo comenzaron a demandar ciertas películas a partir de los protagonistas que intervenían en ellas. El *star-system* se convirtió en el mejor vehículo de promocionar y vender una película en todo el planeta.

Stop-motion. Es una técnica de animación que simula el movimiento de objetos estáticos haciendo fotografías y proyectándolas en continuidad. En general se denomina stop motion a las animaciones no dibujadas, sino creadas tomando imágenes de la realidad. Hay

dos grandes grupos, la animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés **claymation**, y las animaciones de objetos más rígidos.

Story Board. Cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar que van acompañados de textos con los diálogos correspondientes.

Subgénero. A partir de la pauta temática resumida bajo lo que llamamos géneros, se plantea una creciente diversificación, de modo que cada nueva tendencia, fijada ya en las pautas propias de la industria del cine, adquiere su peculiar etiqueta. Por ejemplo, a partir del género del cine negro, surgen variedades como el *thriller* erótico, el *thriller* de acción e incluso el llamado *polar*, o cine negro que se sumerge en una realidad como la francesa. Ni que decir tiene que cada una de esas variantes, o subgéneros, resulta de compleja catalogación, y en más de una oportunidad parte de una moda efímera que, analizada desde una perspectiva histórica, carece de fundamentos teóricos.

Suspense. Anticipación que crea unas expectativas basándose en la dilatación del tiempo. Usualmente funciona ocultando una información al personaje que si tiene el espectador.

-T-

TeleCine (TC). Máquina que copia la película digitalmente desde el proyector. El sonido y la imagen deberían ser muy buenos, pero los telecines son muy poco comunes debido al equipamiento y los costos. Generalmente la película tendrá su razón de proporción correcta, porque existen los telecines de 4:3. TC no debe ser confundido con Time Code, que es un contador visible en la pantalla durante la película.

Telefilme. Película realizada para la televisión o que se emite en este medio y que se ajusta a sus técnicas de filmación y montaje.

Teleobjetivo. Lente de distancia focal larga, (más de 80 mm para cámaras de 35 mm). El teleobjetivo permite encuadrar un ángulo de toma más reducido que un lente normal. Se emplea para aproximar imágenes lejanas o para realizar primeros planos. Comprime las perspectivas y su profundidad de campo es mínima, produciendo fondos fuera de foco.

Tema. Idea central que se quiere transmitir.

Títulos de crédito. Rótulos con el título, los nombres de los que han trabajado en el film y otras informaciones técnicas. Aparecen al principio o al final (o en ambas ocasiones).



Créditos de *Derby Day*, 1923. Wikipedia

Thriller. El término deriva del verbo "thrill" (asustar, estremecer) y se denomina así a las películas que persiguen emocionar narrando una trama de intriga criminal o de investigaciones policíacas. Los franceses usan el término **Polar** y los italianos **Giallo** (aunque es una variante más morbosa).

Toma. Hecho físico de filmar o grabar algo. Nomenclatura dada a cada una de las veces que se rueda un mismo plano, habitualmente identificada con un número y cuya extensión comprende desde que en rodaje se sincronizan con la claqueta imagen y sonido hasta que se grita ¡corten!.

Tráiler. Montaje promocional de uno a dos minutos que, mediante la muestra de los momentos álgidos, anticipa los que veremos en la película. Se trata de breves montajes, en tono grandilocuente, ideados para crear interés y expectación en el espectador.

Trama. Línea estructural de una historia en donde se planifican los acontecimientos para tener atrapada a la audiencia.

Travelling. Técnica cinematográfica consistente en el seguimiento del objeto mediante el desplazamiento de la cámara sobre los hombros del operador o sobre un móvil (dolly, grúa) para acercarla a lo filmado, alejarlo o seguirlo. Suelen usarse raíles que aseguran un movimiento limpio y suave. Puede ser de avance, retroceso, paralelo, en ascensor, oblicuo y circular. Berlanga usa con gran maestría este recurso narrativo.



Travelling. Wikimedia

Autor. Joshua Sherurcij

V-W-X-Y-Z

-V-

Voz en off. Voz de alguien que está fuera del campo de la imagen (o de alguien que no habla sino que transmite el pensamiento).



Viva Zapata. Wikipedia

-W-

Western. El cine del Oeste. Probablemente uno de los más específicos géneros cinematográficos de la historia del cine que narra sucesos ubicados en el Oeste norteamericano en la segunda mitad del siglo XIX. Más que por los temas o los tratamientos, se caracteriza por la iconografía (sombrero tejano, pistolas al cinto, chalecos, caballos, desierto, ciudades-calle, saloon, ranchos, diligencia, indios...). Hay muchos tipos de westerns, el clásico, el de frontera, el spaghetti western,...



Centaurus del desierto, Jhon Ford, 1956. Wikipedia

Wu Xia pian. Género cinematográfico de artes marciales y fantasía originario de Taiwán y Hong Kong. Su significado literal es “héroes de las artes marciales”. Sus características son un escenario histórico, escenas de acción con espadas y temas de lealtad y traición. Se considera diferente al cine de artes marciales. Son ejemplos *Tigre y dragón* de Ang Lee, o *Hero* y *La casa de las dagas voladoras* de Zhang Yimou.

-X-

X. En muchos países europeos, calificación que se aplica a las películas con contenidos pornográficos o sumamente violentos.



Woman With camera (1920). Wikipedia

-Z-

Zoom. Objetivo que permita acercar o alejar lo encuadrado sin necesidad de acercar o alejar la cámara.



Zoom. Wikipedia

Autor. Stefan-Xp. CC-BY-SA.3.0

Zoom óptico. Efecto de zoom realizado no con un objetivo zoom, sino en una positivadora óptica. Un zoom de aproximación se realiza

acercando la cámara y el objetivo progresivamente a la película que se está copiando y un zoom de alejamiento, alejándolos gradualmente. La ventaja es que se evitan las distorsiones espaciales que se producen con un zoom normal y el inconveniente que, ampliando el sujeto con una positivadora óptica, la imagen se hace más granulosa y menos definida.

Obra colocada bajo licencia [Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)