

Escuelas Ceroveinticinco



Escuela de
experimentación
en cine y fotografía

Cuadernillo de actividades



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

Escuelas Ceroveinticinco



Escuela de
experimentación
en cine y fotografía

Cuadernillo de actividades



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

Indice

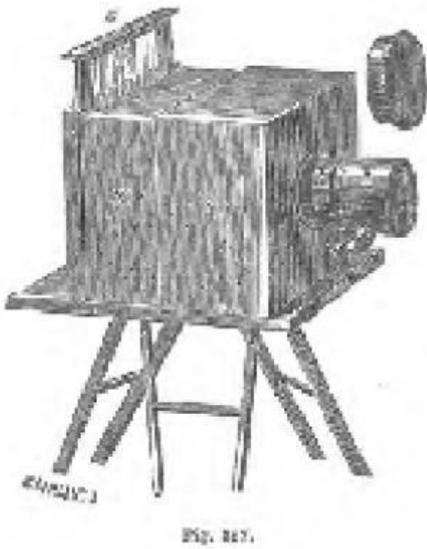
Fotografía	3
Historia de la Fotografía	4
Usos de la cámara	14
La fotografía Digital	16
Encuadre, composición, situaciones	18
Fotógrafos	20
Cine	29
Guión	30
Lenguaje Audiovisual	45
Glosario	66

Fotografía

Lo que se escribe sobre una persona o acontecimiento es francamente una interpretación, al igual que las afirmaciones visuales hechas a mano, tales como pinturas o dibujos. Las imágenes fotográficas no parecen tanto afirmaciones sobre el mundo cuanto fragmentos que lo constituyen, miniaturas de realidad que cualquiera puede hacer o adquirir.

Susan Sontag

Historia de la Fotografía



El **daguerrotipo**, creado por Louis Daguerre y Nicéphore Niepce, es el invento precursor de la fotografía moderna. Fue presentado en París en 1839.



No hay azar para un fotógrafo. Le pasa lo que está buscando.
Bernard Plossu



La fotografía es una mezcla de locura y sensatez.
Bernard Plossu

Colodión Húmedo

Frederick Scott Archer puso unas planchas de cristal húmedas, al utilizar colodión en lugar de albúmina como material de recubrimiento, para aglutinar los compuestos sensibles a la luz. Estos negativos debían ser expuestos y revelados mientras estaban húmedos. Los fotógrafos precisaban de un cuarto oscuro cercano para poder disponer de las planchas antes de la exposición y revelarlas de inmediato.



La imagen puede distorsionar, pero siempre hay la presunción de que existe o existió algo semejante a lo que está en la imagen.

Susan Sontag



Las fotografías son experiencia capturada y la cámara es el arma ideal de la conciencia en su afán adquisitivo.
Susan Sontag

Tarjeta de Visita

En la Carte-de-Visite el personaje solía aparecer retratado en diversas poses, captadas por cada uno de los diferentes objetivos de la cámara, para finalmente obtener una placa fotográfica con varias imágenes que luego se copiaba a un papel y se recortaba.



Fotografiar es apropiarse de lo fotografiado. Significa establecer con el mundo una relación determinada que sabe a conocimiento, y por lo tanto a poder.
Bernard Plossu



La fotografía se ha transformado en uno de los medios principales para experimentar algo, para dar una apariencia de participación.
Susan Sontag

Placa Seca



Tras la dificultad que presentaba la manipulación en los exteriores del colodión se llega al estudio de la **placa seca**.

Para perfeccionar un tipo de negativo que se pudiera exponer en seco, sin que se necesite revelar inmediatamente después de su exposición.



Una imagen puede ser borrosa, no pasa nada, también el alma puede ser borrosa a veces...
Bernard Plossu



Mediante las fotografías cada familia construye una crónica de sí misma, un conjunto de imágenes portátiles que atestiguan la solidez de sus lazos.
Susan Sontag



Georg Eastman

En 1888 lanzó al mercado un aparato revolucionario de pequeñas dimensiones la **cámara Kodak** que estaba provisto de un cargador de 100 exposiciones y dotado de un foco fijo y una velocidad de obturación de 1/25 segundos. Después de realizar el último disparo, se enviaba a la casa Kodak que revelaba las 100 fotos y recargaba de nuevo la máquina con otro carrete. Costaba alrededor de 25 dólares y se publicó con el eslogan "Usted apriete el botón, nosotros haremos el resto".



Una vez concluido el acontecimiento, la fotografía aún existirá, confiriéndole una especie de inmortalidad (e importancia) de la que jamás habría gozado de otra manera.
Susan Sontag



¡El que creía tomar es tomado!
Bernard Plossu

Usos de la cámara

Velocidad de obturación

Uno de los elementos más importantes de la cámara es el obturador, que controla el tiempo de exposición a la luz. La velocidad de obturación se mide en fracciones de segundo. Las cámaras digitales compactas determinan automáticamente la velocidad de obturación. Pero, aprender a controlar manualmente esa velocidad abre posibilidades fotográficas ilimitadas.

A una velocidad alta del obturador, por ejemplo, el movimiento de un objeto queda congelado.

Ajustes de la apertura

La apertura permite que la luz pase a través de la lente de la cámara. Junto con el obturador, es responsable de controlar la cantidad de luz a la que se expone la cámara. A mayor apertura, más luz entrará en la cámara.

Además de controlar la luz, la apertura tiene otra función importante: puede transformar el aspecto de una foto. Cuando se modifica el ajuste de la apertura de una cámara, la profundidad de campo de la imagen también se altera.

Uso de una lente zoom

La lente hace el trabajo esencial de dar acceso a los rayos de luz a la cámara. Una lente zoom tiene múltiples longitudes focales que permiten realizar muchas tareas fotográficas diferentes. Con una lente zoom, por ejemplo, es posible mirar a través del objetivo y acercar objetos distantes de la imagen.

Ajustes de la sensibilidad

La International Standards Organization (ISO) asigna una calificación a la película que emplean las cámaras tradicionales y que define, para el usuario, la sensibilidad específica de esa película a la luz. Una calificación ISO baja, por ejemplo 100, significa que se necesita más luz para exponer la imagen correctamente que si usa una calificación ISO 800.

El flash

La mayor parte de las cámaras traen un flash incorporado que permite iluminar esas escenas oscuras o mal iluminadas que, de lo contrario, resultarían imposibles de fotografiar. Es muy útil no solo el uso nocturno del flash sino también su uso diurno, por ejemplo, para fotografiar objetos o personas sobre un fondo brillante.

Algunas cámaras incluyen soportes que permiten acoplar y usar un flash externo que ofrece muchas variantes de iluminación.



Las fotografías suministran evidencia. Algo que conocemos de oídas pero de lo cual dudamos parece irrefutable cuando nos lo muestran en una fotografía. En una versión de su utilidad, el registro de la cámara incrimina.
Susan Sontag

La fotografía digital

A principios del siglo XXI aparece un nuevo tipo de tecnología en los medios audiovisuales que supone un cambio de rumbo en la forma de utilizarlos. La aparición en 1990 de la primera cámara digital en el mercado constituye la base de la creación inmediata de imágenes.



Cámaras digitales y cámaras tradicionales

El aspecto de las cámaras digitales es muy similar al de las cámaras tradicionales. Ambos tipos de cámara tienen una lente y un objetivo. Pero no muchas más similitudes. En lugar de película sobre la cual se registra la imagen al pulsar el obturador, una cámara digital tiene un chip electrónico fotosensible, llamado Dispositivo de Carga Acoplado (CCD). Cuando la luz incide en el CCD, se emite una carga electrónica que la cámara transforma en una foto digital. A continuación, las imágenes se almacenan en tarjetas de memoria.

Megapíxeles

Las fotos digitales están compuestas de millones de puntos diminutos llamados elementos pictóricos o píxeles. Estos píxeles se almacenan de forma binaria. Una serie de unos o de ceros que el ordenador puede leer en forma de códigos de máquina y traducir en imágenes para que las podamos ver.

Cámaras

Hay cámaras con distintas facilidades de uso, calidad de lentes, disponibilidad de accesorios y funciones fotográficas extra.

Hay cuatro tipos principales de cámaras digitales: compacta, intermedia, prosumer y profesional.

Tarjetas de memoria

Las cámaras digitales almacenan las fotos de una manera diferente a como lo hacen las cámaras tradicionales de película. Las tarjetas de memoria digital tienen la ventaja de que pueden ser reutilizadas.

Algunos tipos: SD, Compact Flash, Memory Stick, XD y StartMedia.

Resolución

La resolución de una cámara digital se mide en megapíxeles (Mp). En términos generales, cuantos más megapíxeles tenga su imagen, tanto mayor será la calidad de la foto. Cuanto mayor sea el CCD de la cámara, tanto más detalle podrá recoger.



Como toda forma de arte masivo, no es practicada como arte por la mayoría. Es primordialmente un rito social, una defensa contra la ansiedad un instrumento de poder.
Susan Sontag

Encuadre, composición, situaciones

La sección áurea

Aunque hay multitud de técnicas para ayudar en la composición, la más popular lleva siglos con nosotros. La Divina proporción, o Sección áurea, ya la usaba Leonardo Da Vinci en el siglo XV. Consiste en dividir la imagen, vertical y horizontalmente en tres secciones iguales. La intersección de las líneas señala puntos de interés. Si se sitúan los elementos claves de la imagen siguiendo estos puntos, la foto cobra vida.

El retrato

Uno de los aspectos más interesantes de la fotografía es la toma de retratos. Desde captar la imagen de un miembro de la familia hasta hacer retratos de grupo al aire libre o en un estudio. Son muchas las áreas de la fotografía retratista que pueden explorarse. Puntos de vistas novedosos, fotos con apertura amplia, elemento sorpresa o la utilización de distintas lentes, por ejemplo.

Fotos en movimiento

La fotografía en movimiento comprende deportes, aventura y actividades de ocio. Desdibujar un objeto es la forma más simple de sugerir movimiento. Usar una velocidad de obturación lenta suele ser la mejor manera de conseguirlo. Barridos, el uso del flash con velocidad lenta y el uso del trípode, son técnicas y elementos importantes para enriquecer las fotos con movimiento.

Fotos nocturnas

Las luces de la ciudad, los recitales o las calles pueden funcionar muy bien cuando se fotografía con un ajuste lento de velocidad de obturación. Las fuentes de luz en movimiento, como los autos, producirán líneas sorprendentes de luz que darán una luminosidad particular a sus fotos.



La fotografía habla de todos los momentos aparentemente sin importancia y que de hecho tienen tanta importancia!
Bernard Plossu



Es lo que se ve sin mirar lo que enseña a ver, lo que se acumula en la memoria.
Bernard Plossu

Fotógrafos.



El mundo pasa rápidamente. Podemos asistir pasivamente a ese paso o podemos guardar los instantes para la posteridad.

Henri Cartier-Bresson es un maestro en esa detención del tiempo con sus "dibujos instantáneos".



Aun cuando los fotógrafos se proponen sobre todo reflejar la realidad, siguen acechados por imperativos tácitos de gusto y de conciencia.
Susan Sontag



El viento solo simula pasar invisible pero polvoriento en el desierto frente a los ojos. Si le hablamos, nos sofoca. Para entender debemos escuchar lo que vemos.
Bernard Plossu

Adriana Lestido es considerada una de las creadoras más importantes e influyentes de la fotografía argentina de las últimas décadas. Su trabajo, que se desarrolla dentro de un registro documental de vieja escuela, marcado por una aproximación íntima y a veces dramática con los sujetos que decide fotografiar, ha despertado la admiración generalizada de sus colegas y de numerosas instituciones internacionales.



La fotografía habla del tiempo; es por esencia, metafísica.
Bernard Plossu



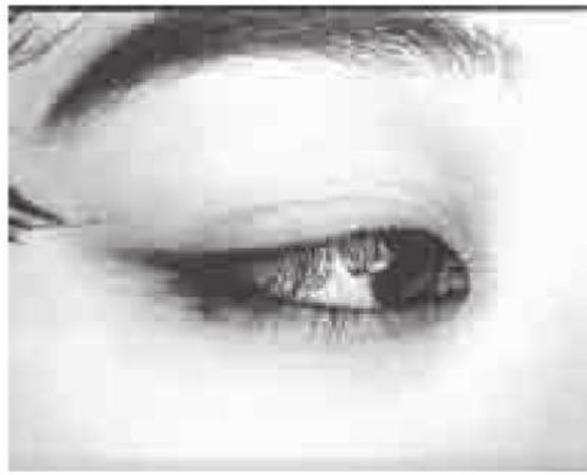


El trabajo de **Helmut Newton** tiene un estilo propio que hace reconocer su obra allí donde se observe. Fotos llenas de glamour, seducción y elegancia le han hecho portada de las más prestigiosas revistas. Son famosas sus fotos de bellas mujeres en ambientes lujosos. Realmente, Newton ha sido un enamorado de la belleza, que casi obsesivamente, sabía captar como nadie con su cámara.



Yo fotografío el tiempo, la lluvia, el calor, la nieve, el viento. Cuando fotografío un paisaje, es el clima alrededor de ese paisaje lo que veo: es lo que crea el ambiente. Para entender debemos escuchar lo que vemos.
Bernard Plossu





La leyenda y la polémica persiguen a **Nobuyoshi Araki** (Kioto, 1940). Su inmensa obra fotográfica (ha publicado más de 350 libros) está marcada por una obsesión compulsiva por el deseo y el fin. Una fascinación que, según él, nace de la vida misma. Tachado de sexista por sus detractores y de genio absoluto por sus defensores, Araki es, según asegura una fiel admiradora, la cantante Björk, un hombre profundo y romántico.

Sus trabajos siempre le han aportado una gran notoriedad entre el público japonés e internacional, sus fotografías, siempre acompañadas de textos en forma de diario íntimo, fueron precursoras e innovadoras con las tendencias artísticas del momento.



En fotografía no se captura el tiempo, se evoca. Fluye como arena fina, sin fin. Y los paisajes que cambian no cambian nada de esto...

Bernard Plossu





Cine

El guión:

Un guión es una guía para materializar todo lo que va a filmarse en una película, es el conjunto de palabras que indican lo que una película ha de contener. Incluye lugares, personajes, descripciones, acciones y diálogos. Es una historia contada de forma que pueda ser traducida en imágenes.

Es importante que esté escrito con un lenguaje claro y preciso ya que el guión es un texto que sirve de guía a todos los integrantes del equipo que participa de la realización de una película. Se escribe siempre en tiempo presente porque en él, cuento lo que se va a ver y escuchar cuando se proyecte en una pantalla.

La regla de oro de la escritura de un guión es si no se puede mostrar, no se debe escribir. No se pueden escribir frases como "la conciencia de Juan golpeó su corazón". Las palabras que utilizamos deben remitirnos a imágenes.

"El trabajo de guión no es la última etapa de una aventura literaria, sino la primera etapa de la gran aventura cinematográfica". Jean -Claude Carrière

Pasos para el desarrollo de un guión:

Para la gran aventura de escribir un guión te proponemos seguir estos pasos:

- 1-Pensar una idea
- 2-Especificar el tema
- 3-Puntualizar el conflicto
- 4-Escribir la story line
- 5-Escribir la sinopsis
- 6-Characterizar a los personajes
- 7-Escribir las escenas

1-Pensar una idea:

La idea es el punto de partida para la escritura de un guión. Tenemos que expresarla con simpleza y claridad. La idea puede originarse de múltiples maneras. Puede nacer de un sueño, de una conversación escuchada al azar, de una situación que presenciamos, de algo que nos contaron, de una noticia, de un recuerdo de la infancia, de mitos, de leyendas, de un hecho histórico, de un ejercicio de escritura, de un texto literario, etc.

2-Especificar el tema:

A partir de una idea principal debemos clarificar el tema, reflexionar sobre lo que realmente queremos decir.

El tema es el sentimiento que le da coherencia a los hechos. Es el sobre qué, el espíritu, la intención del autor. Los temas más comunes son el amor, la guerra, el poder, el dinero, la grandeza del espíritu, la identidad, la lucha por sobrevivir.

Tener en claro el tema es un requisito básico a la hora de escribir una historia.

Al respecto, el cineasta Pedro Almodóvar nos sugiere: "Mi consejo a cualquiera que desee hacer una película es hacerla, aunque no sepa cómo. Aprenderá a hacerla de la manera más natural y vibrante posible. Lo fundamental, por supuesto, es tener algo que decir".

3-Puntualizar el conflicto:

Un requisito obligado para el guión es la existencia de un conflicto bien diseñado. El conflicto es algo que altera al personaje, un obstáculo, una meta, un problema, una catástrofe, etc.

Cuando se manifiesta el conflicto la vida del personaje cambia en una dirección inesperada.

4-Escribir la Story line:

Con esta "línea de historia" comenzamos a ordenar la idea.

Expresa lo esencial de la historia en una o dos frases. Debe mencionar personaje, conflicto, objetivo del personaje y final.

Ejemplos:

"Un hombre descubre que toda su vida ha sido transmitida por televisión sin que él lo sepa y decide liberarse de su condición" The Truman Show.

"Un hombre es enviado al planeta Pandora para infiltrarse en la tribu de nativos y descubrir la ubicación de un yacimiento de minerales. Cuando descubre los verdaderos planes de los humanos se convierte en el líder de la resistencia". Avatar

Actividad 1:

Elige una película que hayas visto y redacta su story line.





5-Escribir la Sinopsis:

La sinopsis se puede definir como un boceto detallado de la historia, escrito en prosa, en tiempo presente y en tercera persona. Debe ser breve, narrando la historia completa, conteniendo los detalles más importantes aunque sin profundizarlos demasiado. Bastará con que éstos estén lo suficientemente descriptos como para marcar la estructura de la historia. Una sinopsis cumple con dos funciones básicas: para el guionista, representa un guión en potencia, una herramienta útil como referencia para no salirse de la estructura al escribir el guión final. Para el lector, es un elemento de ayuda para conocer la historia antes de leer el guión, evaluando, por ejemplo, su calidad como proyecto.

Sinopsis del film “ET, el extraterrestre”:

Un grupo de seres extraterrestres recorre un bosque recogiendo muestras de vida vegetal. Asustados por la intempestiva llegada de humanos, corren y suben a su nave, pero uno de ellos se retrasa y es abandonado en el planeta Tierra. E.T., el extraterrestre, asustado y sin saber dónde meterse huye de sus perseguidores para acabar escondiéndose en el cobertizo de una típica casa americana. En la casa vive una familia compuesta por la madre, Mary, y sus tres hijos: Michael, el mayor; Elliott, el mediano; y la pequeña Gertie. Elliott descubre al misterioso visitante y lo esconde en la casa. Desde el principio ET y Elliott tienen una conexión especial. El secreto de Elliott es descubierto por sus hermanos y juntos se proponen un objetivo: ayudar a ET a regresar a su casa. ET enferma gravemente y es descubierto por agentes del gobierno que lo mantienen aislado para investigarlo. Elliot y sus hermanos logran rescatar a ET y lo llevan al bosque donde es recogido por una nave espacial.

Actividad 2:

Selecciona una noticia de un diario y a partir de ésta redacta una sinopsis.



Actividad 3:

Los tres apuntes de Tim.

El escritor negro norteamericano Tim Parker falleció en circunstancias poco claras. Una muerte casi al estilo de su literatura. Esto era algo a resolver por la policía.

En cuanto a la editorial que publicaba sus libros, también tenía su problema. La empresa había adquirido con anticipación los derechos por tres cuentos que Tim debía entregar un mes después. Los cuentos no estaban por ningún lado. Seguramente aún no habían sido escritos. En cambio se encontraron tres apuntes con ideas y fue fácil suponer que ellos iban a dar vida a los cuentos que la editorial había comprado.

Así decían los apuntes:

1) Un hombre despierta en medio de la noche sintiendo que un bicho rasca las paredes de su estómago.

2) Un famoso pianista pierde sus manos en un terrible accidente. En un exitoso experimento científico logran implantarle las manos de un muerto. [Como la letra de Tim es casi ilegible parece que a continuación dice: Son las manos de un asesino].

3) Dos mujeres charlan en la terraza de un edificio mientras tienden la ropa. Algo les llama la atención. Ven que de una canilla gotea un espeso líquido rojo.

La editorial reclamó los apuntes al juez y elaboró una buena idea: daría a escribir los cuentos a escritores que imitaran el estilo de Tim y los publicaría como "sus últimos grandes cuentos".

Con cierta discreción se convocó a varios escritores (gente que necesitaba dinero con urgencia) y se les pidió que ajustaran un poco las ideas de los apuntes. Pero ninguno de los escritores conformó a los editores y el proyecto fracasó.

Como ejercicio te proponemos que continúes con los tres apuntes para ver si das con el nivel literario del genial Tim Parker.



6-Characterizar a los personajes:

La historia que narra el guión es siempre la historia de alguien o de algo. La narración cinematográfica tiene, por lo tanto, siempre uno o varios personajes.

Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. Se clasifican de la siguiente manera:

PRINCIPAL O PROTAGONISTA:

Es quien lleva a cabo las acciones más importantes de la historia. Es el primer elemento de la historia que el guionista debe crear.

SECUNDARIOS:

Son creados a partir y en función del personaje principal. Se clasifican en tres categorías:

Secundarios protagónicos:

Están estrechamente relacionados con el personaje principal. Su participación en la historia es importante. Sus acciones se dirigen en el mismo sentido que las del personaje principal.

Secundarios antagónicos:

Están estrechamente relacionados con el personaje principal. Su participación en la historia es importante. Sus acciones se oponen a las del personaje principal.

Secundarios incidentales:

Su participación en la historia es breve pudiendo o no estar relacionados con el personaje principal. Sus acciones pueden encaminarse en igual u opuesto sentido a las del personaje principal.

Creando a nuestro personaje:

La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de un guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión.

Un paso fundamental para crear un buen personaje es imaginarnos su biografía ya que el estado actual de una persona es resultado de decisiones y hechos ocurridos en su pasado. Las decisiones que ha tomado determinarán las que tome en el presente y en el futuro. La biografía de un personaje debe incluir información de tipo:

- **Fisiológica:** edad, sexo, apariencia, defectos, cuestiones hereditarias, etc.
- **Sociológica:** clase social, ocupación, vivienda, vida familiar, posturas políticas, religión, actividades rutinarias, diversiones, gustos, etc.
- **Psicológica:** ambiciones, frustraciones, rechazos, temperamento, vida sexual, complejos, habilidades, coeficiente intelectual, actitudes ante la vida, valores y estándares morales, etc.

ACTIVIDAD 4

Redacta la biografía de dos de los siguientes personajes:

Un policía corrupto.

Un taxista

Una niña superdotada

Un joven con superpoderes

Una moza simpática pero profundamente solitaria

Un abogado

Un jugador de fútbol

Una periodista

Un escritor

Un astronauta

Un albañil

Un mago

Una vendedora de cosméticos

Luego escribe una sinopsis donde los dos personajes interactúen.







7-Escribir las escenas:

La construcción de una historia para medios audiovisuales se lleva a cabo mediante escenas. Una escena se define como un lugar en donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado. La variación de cualquiera de estos elementos trae como consecuencia un cambio de escena.

¿Cuándo hay un cambio de escena?

Cuando cambia el lugar: este es el determinante más significativo para el cambio de escena. Cada nuevo lugar representa un nuevo espacio para la acción. En términos de producción significa un escenario o locación distinta.

Cuando cambia el tiempo: hay situaciones en donde el lugar permanece pero se da un salto de tiempo señalado por algún recurso audiovisual. Si se interrumpe la continuidad temporal, cambia la escena.

La redacción de las escenas dará lugar al guión propiamente dicho.

Identificación de la escena:

Las escenas de un guión deben estar claramente identificadas. El motivo de esto es, facilitar, por un lado, la comprensión de la historia que en él se relata y, por el otro, el trabajo de organización de la producción. La identificación de la escena se compone de:

Identificación por número de escena:

Su función es la de ordenar el relato dramático. La numeración debe ser correlativa.

Identificación de interiores o exteriores:

Mediante la palabra o su abreviatura (INT. o EXT.) según corresponda. Fundamentalmente, esto sirve como información para la producción. Como la realización de un producto audiovisual implica construir escenografías o conseguir locaciones para filmar o grabar, el saber cuántos y cuáles lugares son interiores o exteriores facilita el trabajo de producción. En un sentido amplio un interior es un lugar cerrado en donde sucede una acción de la historia. Por contraposición, un exterior es un lugar abierto.

Identificación del lugar donde se desarrolla la escena

Este elemento se refiere al lugar físico en donde sucede la acción. La definición del lugar puede ser escueta (CASA, CALLE, AUTO) o precisa (CASA DE JOSÉ, COCINA DE LA CASA DE JOSÉ, ESCUELA RURAL, EDIFICIO EN RUINAS) según sea necesario. Lo recomendable es describir el lugar con el menor número de palabras posible.

Identificación del tiempo en el que transcurre la escena

Debe ser una indicación simple: DIA o NOCHE. Indicaciones más específicas como AMANECER o CINCO DE LA TARDE, sólo se utilizan si es importante que la escena tenga lugar en un tiempo preciso.

Contenido de la Escena

Cada escena debe contener lo que se ve, lo que sucede y lo que se dice:

Descripción breve del lugar

La descripción del lugar debe ser concisa. Descripciones detalladas sólo tienen lugar en casos indispensables para la comprensión de la historia.

Descripción breve de los personajes

Los personajes sólo se describen la primera vez que aparecen o cuando es importante detallar su aspecto, ya sea porque éste haya cambiado o porque algo de su apariencia sea importante para el desarrollo de la escena. Estas descripciones no deben ser sólo del aspecto físico del personaje, también deben ser hechas en lo referente a sus estados de ánimo y la forma en que pronuncia sus diálogos.

Descripción breve de la acción

Debe ser clara y concisa, sin llegar a la exageración del detalle mínimo. Las descripciones deben ser funcionales y deben servir como guía para que el director y los actores tomen decisiones sobre cómo interpretar la escena.

Diálogos

Se entiende por diálogo cualquier expresión verbal de un personaje, ya sea que se dirija a otro personaje, a sí mismo, por ejemplo, al formular un pensamiento, o al público, como en el caso de un narrador.

También se considera diálogo la expresión verbal de un personaje aún cuando no se lo viera a éste en imagen.

A continuación te mostramos un fragmento del guión del film Casablanca como ejemplo de formato de guión:

3. INT. COMISARÍA DE POLICÍA. DÍA

Un AGENTE DE POLICÍA toma un papel de su máquina de escribir. Luego se vuelve hacia un micrófono y se pone a leer.

AGENTE DE POLICÍA

¡A todas las autoridades! Dos correos alemanes con importantes documentos, asesinados en el tren de Orán.

El asesino y posibles cómplices se dirigen a Casablanca. Detengan a todos los sospechosos y busquen los documentos robados. ¡Importante!

4. EXT. UNA CALLE DEL ANTIGUO SECTOR ÁRABE. DÍA

Un policía hace SONAR su silbato varias veces. Estalla un pandemónium mientras un escuadrón de guardias nativos empieza a arrestar a la gente. La SIRENA de un coche atiborrado de policías resuena por toda la calle hasta que se detiene en el mercado. Varios transeúntes tratan de escapar, pero los agentes logran capturarlos y los encierran en un furgón.

DOS AGENTES detienen a un CIVIL europeo junto a una esquina y empiezan a interrogarlo.

PRIMER AGENTE

¿Puede mostrarnos su documentación?

CIVIL

(nervioso)

Creo que no la llevo encima.

PRIMER AGENTE

En ese caso, le ruego que nos acompañe.

El civil se palpa los bolsillos.

CIVIL

Bueno, es posible que la tenga
aquí... Sí, aquí está.

Saca su documentación. El segundo agente la examina.

SEGUNDO AGENTE

Este pasaporte ha caducado hace tres semanas.
Tendrá que venir con nosotros.

De repente el civil se zafa de ellos y echa a correr como un loco por la calle.

POLICÍA

¡Alto, deténgase!

El civil sigue corriendo.

JAN y ANNINA BRANDEL, una pareja de atractivos jóvenes, observan al civil cuando pasa a su lado. SUENA un disparo y el hombre cae al suelo, bajo un gran mural del mariscal Petain pegado a la pared, y que dice: "Je tiens mes promesses, même celles des autres".

Los policías registran con frenesí el cadáver, pero no encuentran más que panfletos de propaganda de la Francia libre.



El Lenguaje Audiovisual

El plano:

Si queremos dar una rápida definición de plano, diremos simplemente que la realización de una película se compone de dos grandes operaciones: el rodaje de los planos y el montaje de los planos. Para ser más exactos, cuando vemos un filme sabemos que en un momento dado hizo falta colocar película en una cámara, ponerla en marcha y luego detenerla una vez transcurrido cierto tiempo. Este procedimiento se repetirá muchas veces quedando impresos una cantidad de fragmentos. A cada fragmento de película lo llamamos plano.

Estos fragmentos no necesariamente aparecerán en la película tal cual fueron filmados: el editor o montajista no se limita a modificar su orden, puede suprimir algunos o subdividirlos en fragmentos más pequeños.

La anticipación del plano:

Antes de existir sobre una pantalla, la película ha existido en fase de proyecto. Al consultar los elementos preparatorios de una película descubrimos que el plano participa de una cadena de fabricación rigurosamente proyectada. Si eso que llamamos guión literario enumera únicamente el encadenamiento de escenas sin mencionar nada de su organización en planos, en el guión técnico, en cambio, los planos están ahí, sumariamente descriptos y acompañados de un número que permitirá al equipo técnico identificarlos.

EL ENCUADRE

La cámara no selecciona toda la realidad que tiene delante, sino únicamente la parte abarcada por el objetivo. Detrás de él, está el ojo humano que opera siempre selectivamente. Según la distancia y la posición de la cámara respecto del tema (lo que se muestra), se puede obtener de una misma imagen real una muy variada gama de resultados.

La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Un encuadre será, entonces, el resultado de tomar de un conjunto-imagen aquella imagen-selección que transmitirá la voluntad de significado del realizador. Por una costumbre, nacida de una confusión de tipo práctico, se llegó a una identificación entre encuadre y plano. Por ello, al definir los distintos tipos de encuadres básicos se les llama comúnmente planos.

Escala de planos:

Cuando los pioneros cinematográficos empezaron a tomar conciencia de las variaciones que surgían con los cambios de punto de vista de la cámara, decidieron crear una tipología del tamaño de los planos. La establecieron tomando como referencia básica la figura humana. Aunque los límites son relativamente flexibles, los planos, pueden dividirse de la siguiente manera:

- **Gran Plano General (G.P.G.):** otorga una visión panorámica de un lugar como, por ejemplo, un paisaje. También se lo utiliza para contrastar elementos de muy distinto tamaño, ofrecer una visión completa de la acción o resaltar el valor de un objeto en un cierto contexto.
- **Plano General (P.G.):** aquel en el que predomina el ambiente sobre el personaje. Se utiliza para situar espacialmente el conjunto de los elementos que se ven incluido el personaje. En ocasiones, según su función, recibe el nombre de "plano master", plano que establece toda la acción de la secuencia que luego será complementada con planos más cortos.
- **Plano Entero (P.E.):** aquel que nos ofrece el cuerpo completo del sujeto.

- **Plano Medio Largo (P.M.L) o Americano (P.A.):** aquel en el que el encuadre corta la figura levemente por encima de las rodillas.
- **Plano Medio (P.M.):** aquel en el que el encuadre corta la figura a la altura de la cintura.
- **Plano Medio Corto o Pecho (P.M.C.):** aquel en el que el encuadre corta la figura a la altura media del torso.
- **Primer Plano (P.P.):** se centra en el rostro. Se utiliza para enfatizar en un punto concreto la totalidad de la acción dramática, acercar intensamente al personaje, aumentar su importancia, mostrar sus sentimientos e incrementar el fenómeno de identificación.
- **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.):** aquel que abarca una parte incompleta del rostro.
- **Plano Detalle (P.D.):** aquel que abarca un objeto o una parte del mismo. También se utiliza para una parte del cuerpo.
- **Conjunto:** se llama así a aquellos planos entero, americano, medio, pecho o primero que encuadren como tema a dos o más sujetos, así un Plano Entero Conjunto serían dos personas encuadradas de cuerpo entero. Lo mismo ocurre con el plano detalle cuando encuadra a dos o más objetos.

Gran Plano General (GPG)



Plano General (PG)

Plano Entero (PE)



Plano Medio Largo (PML)



Plano Medio (PM)





Plano Medio Corto (PMC)



Primer Plano (PP)

Primerísimo Primer Plano (PPP)



Plano Detalle (PD)





LA ANGULACIÓN

En los primeros años del cine la cámara se ubicaba en un punto visual sensiblemente paralelo al horizonte y de frente a la acción. La base de este concepto era el cuadro, como en el teatro. Pronto, sin embargo, se descubrió que alterando la horizontalidad situacional de la cámara se conseguían extraordinarios efectos de expresión.

La angulación es la posición del eje de la cámara respecto al sujeto u objeto que ha de ser captado.

Se clasifican en:



Normal o Eje Perpendicular: la cámara se sitúa al nivel del objeto sujeto. Es el ángulo más convencional, resultando ser realista y estable.



Picado: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto, inclinada hacia abajo, lo muestra desde arriba. Expresa inferioridad física y/o psicológica, impresión de pesadez, ruina, fatalidad, inestabilidad, depresión, etc.



Contrapicado: la cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto, inclinada hacia arriba, lo muestra desde abajo. Expresa superioridad física y/o psicológica, poder, triunfo, etc.



Cenital: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto totalmente perpendicular al eje horizontal.

Supina o Nadir: la cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto totalmente perpendicular al eje horizontal.

Rasante: la cámara se sitúa a ras del suelo y paralela al mismo.

Aberrante: la cámara se sitúa ladeada lateralmente además de por encima o por debajo del objeto o sujeto.

Invertido: la cámara se sitúa inclinada en ciento ochenta grados sobre su eje, es decir, dada vuelta.



Movimientos de Cámara

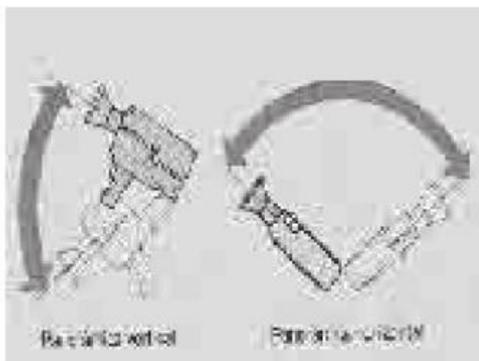
La cámara se mueve sobre su eje horizontal, vertical o diagonalmente.

Este movimiento también recibe el nombre de panorámica. Sirve para mostrar el entorno en el que se desarrolla la acción pero, por definición, debe conducir al espectador de un punto de interés relevante, que sirva a la narración, a otro. Según la dirección en que se efectúe, recibe distintas denominaciones:

Panorámica horizontal: la cámara se mueve sobre su eje de manera horizontal. Según la dirección del movimiento, comúnmente se denomina:

Paneo a derecha: la cámara se mueve horizontalmente hacia la derecha.

Paneo a izquierda: la cámara se mueve horizontalmente hacia la izquierda.



Panorámica vertical: la cámara se mueve sobre su eje de manera vertical. Según la dirección del movimiento comúnmente se denomina:

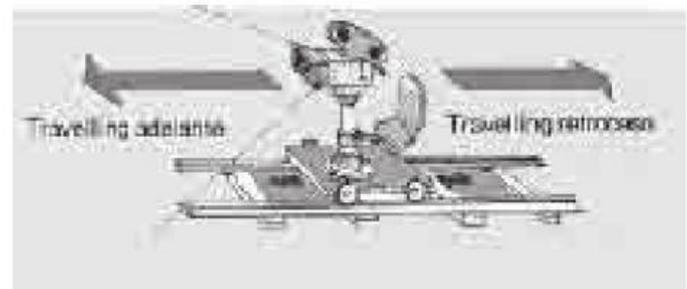
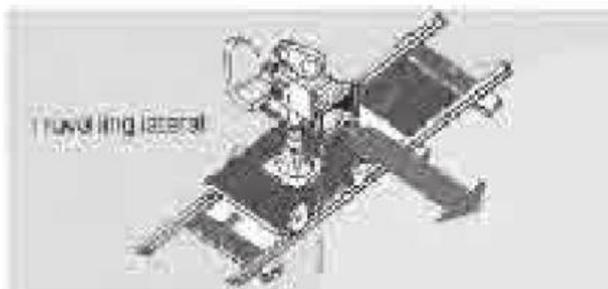
Tilt up: la cámara se mueve verticalmente hacia arriba.

Tilt down: la cámara se mueve verticalmente hacia abajo.



Movimientos de Traslación:

Travelling: la cámara se desplaza en el espacio para acompañar una acción, para recorrer un lugar. Para mantener la estabilidad de la cámara este movimiento requiere de dispositivos adicionales: rieles y carro de travelling para los movimientos frontales o laterales, grúa en el caso de los movimientos ascendentes o descendentes, el steady cam es un dispositivo que permite realizar estos movimientos de forma fluida. Los movimientos de cámara que se realizan sin usar estos dispositivos resultan 'movidos'.





Movimientos de Lente:

El movimiento de lente, zoom o travelling óptico, es aquel en el que el punto de vista o perspectiva de la cámara no cambia, sólo lo hacen las dimensiones de la imagen en el cuadro gracias a los objetivos de focal variable.

Un zoom nunca cumple la función de un travelling. Su impresión óptica es diferente y por ello transmite valores distintos. Resulta ser poco apreciado por los realizadores debido al efecto artificial de modificación de las distancias relativas y la percepción del espacio. Existen dos movimientos de lente comúnmente denominados como:

- **Zoom in:** movimiento de acercamiento.
- **Zoom out:** movimiento de alejamiento.





EL MONTAJE

El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y escenas de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto, el mensaje de una película.

Se empalman, según el orden del guión, los fragmentos que han constituido una filmación, ya que normalmente se filma en el orden que marcan las circunstancias de dirección y producción. Se seleccionan, entre los diferentes fragmentos de cada toma los que se consideran mejores, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo, se colocan los títulos y los créditos.

La luz

El cine, a lo largo de su historia, tomó muchas cosas de otras artes: muchos de los conocimientos que se usaron para la iluminación cinematográfica provenían de investigaciones que habían hecho grandes pintores de otros tiempos.

Los directores de fotografía más importantes del cine no son sólo artistas, sino grandes conocedores de la historia del arte, de la ciencia y la técnica que les permite abarcar conocimientos de los mecanismos de las cámaras, de los tipos de lentes y de las emulsiones químicas de las películas. Son expertos que para diseñar o pensar la iluminación de una película tienen en cuenta una cantidad enorme de elementos que, entre todos, tienen que lograr un equilibrio.

Es que la luz es una cuestión muy importante en el cine. De la luz depende la existencia misma de la película, depende que se pueda "ver".

En una producción de bajo presupuesto, que podemos hacer en la escuela o en un taller de video para jóvenes seguramente no vamos a disponer de los recursos que tiene una gran producción.

Pero va a ser importante que partamos de reconocer que la luz no es un problema que podamos tomar a la ligera.

Es común en la época actual que no tengamos costumbre de observar con detenimiento y atención la luz y de qué diversas, múltiples y muchas veces raras maneras ilumina en los distintos momentos del día nuestros objetos más cotidianos y a las personas que conocemos.

Un ejercicio interesante que podemos hacer es, a partir de una imagen que tenemos en nuestra memoria de un lugar, de una persona, de una habitación, tratar de recordar todo lo que podamos sobre la luz: qué tonalidad tiene, de dónde proviene, cuáles son las zonas de luz y las zonas de sombras.

Porque esto es muy importante: si hay luz también hay sombras. De cómo se relacionen las luces con las sombras va a depender mucho de los sentimientos que se transmitan, del clima que se cree en una película.

Hay cuatro características que debemos tener en cuenta acerca de la luz: intensidad, dirección, fuente y color. Sobre ellas podremos aprender y profundizar investigando, haciendo ejercicios y experimentando.

Por ahora queremos mencionar algunas cuestiones básicas que nos van a ser de utilidad.

Una iluminación intensa y frontal sobre la escena que queremos filmar va a provocar que la imagen resulte plana, que le falte profundidad (es el tipo de luz de los flashes de las cámaras fotográficas o que se montan encima de las cámaras de video para filmar cómodamente eventos sociales: casamientos, cumpleaños, etc).

Algo parecido sucede con la iluminación que tienen muchas veces los programas realizados en estudios de televisión: una luz uniforme que anula los contrastes entre luces y sombras.

La luz de pleno mediodía en un día soleado crea sombras muy definidas (lo que llamaremos luz dura) que tienden a deformar los rasgos de los rostros, es bueno buscar en estos casos alguna forma de atenuar esas líneas tan definidas entre luz y sombra usando una superficie blanca lisa como una plancha de telgopor. En muchas películas se monta una gran carpa que cubre por encima la escena con una tela blanca fina que filtra la luz.

A la luz de un día nublado la llamaremos luz blanda.

El uso combinado de luces laterales y luces de contraluz ayudarán a despegar las figuras del fondo, a resaltar los volúmenes, formas y texturas de los objetos y personas, nos ayudarán a 'modelar' con la luz.

Un haz de luz muy concentrado y potente ubicado ya sea encima de la cabeza de un personaje o por debajo de la misma creará formas aterradoras, téticas, enrarecidas de los rostros. Este efecto lumínico se usa mucho en las películas de terror.

Es muy interesante también el uso que puede hacerse de la luz con fines narrativos: una sombra proyectada en la pared nos indicará la presencia de alguien en el fuera de campo, la sombra de unas rejas sobre un personaje nos indicarán su encierro o encarcelamiento.

Hay muchísimas más cosas que podemos seguir aprendiendo sobre la luz, acerca de cuál es la mejor hora en un lugar al aire libre, de qué recursos disponemos para la iluminación en un interior pero es importante que investiguemos, que probemos, que experimentemos, que veamos los resultados y los discutamos con otros integrantes del grupo, que busquemos soluciones caseras, pero que siempre lleguemos al momento de la filmación habiendo pensado la cuestión de la luz, tanto como el guión, la producción y el sonido.

Sonido

El sonido genera sentido al igual que la imagen, es importante pensarlo desde su expresividad y en función de la idea o clima que se quiera crear. No es como muchos creen un elemento subsidiario de la imagen, el sonido en una película tiene la misma importancia que la imagen en cuanto a la construcción de un mensaje.

La conjunción de componentes sonoros que escuchamos en una película se llama banda sonora. Está compuesta por:

Diálogo o voces: Pueden ser de los personajes que dialogan o cantan. También la voz en off que puede representar el pensamiento de algún personaje, o la voz del narrador.

Efectos sonoros: Son aquellos sonidos que surgen de las acciones del personaje. Por ejemplo: de un hombre que camina, los pasos. En esta categoría también entra el ambiente que es el sonido característico del lugar donde transcurre la acción. Por ejemplo en una ciudad muy grande los sonidos que van a surgir son los autos, bocinas, murmullos, etc.

Música: Esta puede ser propia de la acción, por ejemplo la música que escucha un personaje con auriculares, o no pertenecer a la acción.

Hay diferentes formas de hacer la toma de sonido. Una es grabarla con micrófonos en el momento en que se filma, a esto se le llama SONIDO DIRECTO. Se puede llegar a hacer directamente a cámara o también en unos grabadores independientes que luego se sincronizan con la imagen correspondiente en la etapa de postproducción.

Ahora bien, hay veces en que el sonido tomado en rodaje no sirve y se debe rehacer todo en la etapa de postproducción. Cuando la toma de voz no sirvió porque no se escucha bien o por cuestiones de mala interpretación, se graba de nuevo. Este proceso se llama DOBLAJE. En cambio cuando se debe rehacer lo mismo, agregar efectos sonoros que no se hicieron en el rodaje, se llama SONORIZACION.



Etapas de una realización audiovisual.

El proceso de realización está integrado por una serie de tareas que podrían agruparse en tres etapas. Son tres momentos que se suceden cuando se hace una película, ya sea un cortometraje o largometraje. Su duración y la cantidad de gente que trabaje en cada una de ellas dependerán de la complejidad del proyecto.

Pre Producción

Esta etapa comienza cuando alguien tiene una idea que quiere expresar a través del lenguaje audiovisual. A partir de esta idea se escribe el guión que orientará el trabajo. También se conformará el equipo de trabajo y se preparará todo lo que se necesita para la filmación. Se elijen los actores y las locaciones, se procura el equipamiento, se elaboran el plan de filmación y el guión técnico.

Producción:

Una vez que se logró la organización necesaria comienza la filmación o rodaje.

El rodaje está dividido por jornadas y cada una tiene un plan de trabajo.

Al final de esta etapa tendremos todas las imágenes y sonidos necesarios para pasar a la post producción.

Post producción:

En esta etapa se realiza la edición o montaje, que consiste en unir cada toma de sonido e imagen según estaba planeado en el guión y también se agregan los títulos. De este modo se obtiene una película para luego ser mostrada. A este momento lo llamamos de Difusión y Exhibición ante el público.

Equipo de trabajo:

Dirección: conformado por el Director y él o los Asistentes de dirección. Este equipo coordina la actividad de todos los que participan de la película. Tienen en mente todo el proyecto y todo lo necesario para obtener las imágenes y los sonidos.

Entonces encargan a cada equipo que se ocupe de su función según el plan de filmación, dan la orden de filmar cuando consideran que está todo a punto, indicarán la actuación a los actores, revisarán lo filmado para comprobar si es lo que se buscaba o si es necesario hacer una nueva toma. Tomarán decisiones según los imprevistos que surjan en el momento y las sugerencias que puedan hacerles los otros participantes ya que desde cada rol se pueden observar cosas que el resto no percibe.

Producción: conformado por un Productor y asistentes. Este equipo administra y organiza los recursos materiales, temporales y humanos.

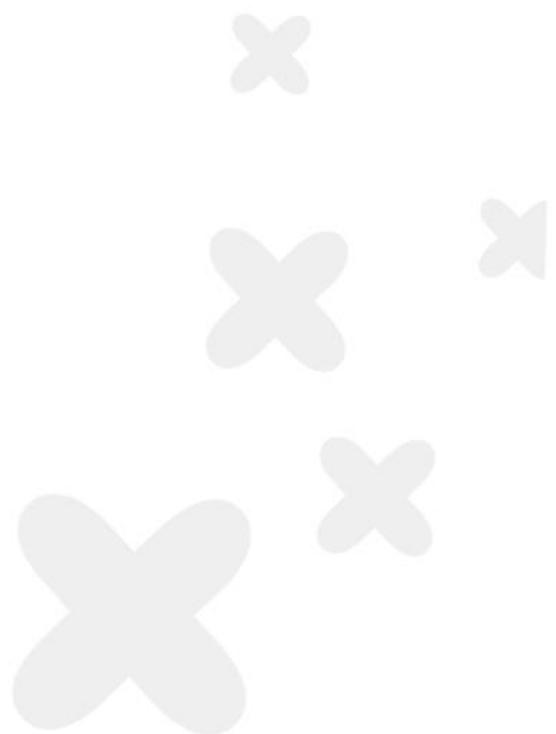
Centralmente se ocuparán de que estén todos los elementos necesarios para la filmación, por lo tanto trabajarán en conjunto con los otros equipos que procurarán los elementos propios de su tarea. También tendrán en cuenta que se vaya cumpliendo el plan de filmación según lo previsto y lo reajustarán según las necesidades y posibilidades. Por ejemplo: si se rompiera algún equipo o si no llega algún actor, deberán buscar cómo solucionar estos problemas.

Arte: conformado por el Escenógrafo que se ocupa de preparar los ambientes donde ocurrirá la acción. El Vestuarista y el Maquillador que se ocuparán de la caracterización de los personajes.

Técnico: conformado por el Camarógrafo y el Asistente de cámara, el Sonidista y el Microfonista. El Director de Fotografía y los asistentes que se ocuparán de la iluminación necesaria para la filmación.

Todos los integrantes de cada equipo tendrán un guión y un plan de filmación para orientar su trabajo. En el plan de filmación se indicará el orden en que se filmarán los planos que por lo general no es el del guión. Esto se debe a que en la preproducción se organiza la filmación en función de la disponibilidad de las locaciones, del equipamiento técnico y de los actores.





DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

Llegado el momento de volver realidad lo escrito, el guión literario, documento básico y fundamental de la obra, servirá para la confección de otras formas, directamente aplicadas a la realización.

El primer paso es la elaboración del desglose de guión, elemento a través del cual, el realizador, por primera vez, establece las necesidades para la filmación o grabación de la obra, fijando los elementos técnicos y artísticos indispensables para su tratamiento audiovisual.

El desglose de guión, más habitualmente denominado desglose de producción, consta de la enumeración de todos los requerimientos técnicos y artísticos para la grabación o filmación de cada una de las escenas que conforman el guión. Por lo tanto, existirían tantos desgloses como escenas tuviera el guión.

Cada hoja de desglose se confecciona atendiendo a variados ítems, tantos como los que se deban tener en cuenta para la producción de esa escena específica. Lo que significa que algunos de estos ítems pueden variar de una hoja a otra, en relación con lo que demande cada escena. En un sentido amplio, en una hoja de desglose pueden encontrarse anotaciones tales como:

- **Sinopsis de la escena:** breve descripción de la escena.
- **Personajes:** los que intervienen en la escena, necesidad de extras (cantidad y características) y dobles (cantidad y personajes que doblarán).
- **Locación:** descripción del lugar donde se desarrolla la acción. Ubicación geográfica y requerimientos técnicos, si hicieran falta, para que ese lugar sirva al fin propuesto. Descripción de escenografías complementarias. En el caso de estudios de cine o televisión: descripción de escenografías.
- **Ubicación temporal y espacial:** señalar el momento del día en que se desarrolla la acción. Indicar si la locación corresponde a estudio de cine o de televisión. En el caso de exteriores: señalar si es bajo techo o a cielo abierto.
- **Escenografía Decorados:** descripción del decorado o complejo de decorados y sus características.
- **Escenografía Utilería:** enumeración y descripción de cada uno de los elementos necesarios para la acción.
- **Vestuario (Indumentaria y Accesorios):** de cada uno de los personajes que intervengan en la escena.
- **Maquillaje:** de cada uno de los personajes que intervengan en la escena.
- **Vehículos:** enumeración y descripción de cada uno de los vehículos (autos, motos, camiones, etc.) necesarios para la acción.
- **Animales:** enumeración y descripción de cada uno de los animales que intervengan en la escena.
- **Efectos especiales:** descripción del tipo de efecto que se quiere producir.
- **Efectos visuales:** descripción de los elementos necesarios en la producción de la escena que serán base para la posterior inserción de efectos visuales en la etapa de post-producción.
- **Sonido:** descripción del sonido a registrarse en toma directa.
- **Fotografía:** descripción del tipo de ambientación lumínica.
- **Equipo de cámara:** mención y descripción de los requerimientos de cámara y soportes para el registro de la escena.

El desglose de producción siempre es elaborado por el director y sus asistentes en un todo de acuerdo con el productor, ya que éste es el encargado de conseguir y administrar los recursos monetarios que permiten la concreción de la obra.

Una vez confeccionado y aprobado, el desglose es remitido a cada uno de los responsables de las distintas áreas de la producción (director de fotografía, maquilladores, supervisor de efectos especiales, escenógrafo, etc.) quienes, a su vez, llevan a cabo un desglose pormenorizado en relación a lo solicitado por el director. Por ello, en ciertos ítems como maquillaje, iluminación o efectos especiales, basta con que en el desglose, el director describa cuál es el efecto que quiere lograr, no siendo necesario que detalle los elementos que harán falta para conseguirlo ya que, como se señaló, de esto se encargará el responsable de cada área.





EL GUIÓN TÉCNICO

Para la comprensión y uso práctico por parte del equipo técnico del guión literario previo, es preciso convertir éste en un guión técnico con profusión de detalles y precisiones útiles tanto para el propio director como para los encargados del sonido y la imagen.

Un guión técnico se compone de los siguientes elementos:

- 1.- Número de escena.
- 2.- Los planos numerados según la cronología de la narración.
- 3.- Las especificaciones técnicas propias de cada plano (escala, angulación y movimientos de cámara).
- 4.- Descripción de lo que ocurre dentro del plano (lugar donde se desarrolla, personajes que aparecen, qué sucede...).
- 5.- Descripción de la banda de sonido (Música, diálogos, sonidos ambientales).

El storyboard

El «storyboard» es el dibujo detallado de todos y cada una de los planos de la película. Cada director lo hace de forma diferente. Acompaña al guión y es una herramienta de suma utilidad en el momento del rodaje.

Es esencialmente una serie grande de viñetas de la película producida de antemano para ayudar a los directores y los cineastas a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Los storyboards incluyen instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que éste se desarrolle dentro de un plan pre-establecido.





Glosario

Angulación. Inclínación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Angulo contrapicado. Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto.

Ángulo normal o neutro. Cuando el eje del objetivo está a la altura del sujeto, paralelo al suelo.

Ángulo oblicuo o aberrante. Cuando el eje de la cámara se inclina a derecha o izquierda de la vertical.

Ángulo picado. Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Argumento o trama. Desarrollo de un tema por medio de la acción que se narra.

Atmósfera. Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales...

Autor, Cine de... Es el realizado por directores que se caracterizan por algún estilo o cualidad, y que controlan todo el proceso cinematográfico, incluida post- producción.

Banda de diálogo. Es aquella sobre la que se registra el diálogo de la película, de efectos especiales, en la que se han montado todo tipo de sonidos ambientales que arropan a las acciones (tales como grillos, tráfico, pájaros, etc.)

Banda de efectos sala. Es la banda en la que se montan todos los sonidos de ambiente que dependen de las actuaciones de los protagonistas, o de los movimientos de objetos, o manipulación de enseres. Pasos, rotura de cristales, movimiento de vajilla, puertas, revólveres, etc. Muchas veces se doblan en el estudio de sonido.

Banda de mezclas. Es la banda sonora del filme, mezcla del «sound track» y la banda de diálogos.

Banda de música. Contiene la grabación de la música de la película convenientemente montada en sus lugares correspondientes.

Banda sonora. Puede ser óptica, que se registra haciendo incidir un rayo luminoso que varía de intensidad con la variación de timbre y velocidad de sonido sobre una película virgen, magnética, cuando está adherida a la película en una banda estrechísima, o es una cinta de 35 mm. que se proyecta en doble banda. Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

Bandas. En la copia standard de la película hay dos bandas, una dedicada a la imagen y otra dedicada al sonido.

Cámara lenta. Efecto que se logra acelerando el paso de imágenes ante el obturador y proyectando a más velocidad. Es la forma popular de llamar a la ralentización de la imagen (o ralenti) que, de forma paradójica, se consigue proyectando a velocidad normal [24 f/sg] imágenes rodadas a mayor cadencia (48 ó 72).

Cámara rápida o acelerado. Se logra con cámaras de filmación lenta y reproduciendo a mayor velocidad. Es el efecto que proporciona lo que llamamos celuloide rancio, de apariencia cómica, por lo que actualmente se utiliza muy poco.

Cameo. Aparición breve de una persona famosa como figurante o en un papelito breve.

Campo. Es el espacio en el que entran todos los personajes y objetos visibles en la pantalla. Lo que nos suponemos u oímos queda fuera de campo.

Casting. Es el proceso de búsqueda y selección de los actores para el reparto de un film.

Cine. De cinematógrafo (Hermanos Lumière)

Cine de arte y ensayo. Se denominó de esta forma a un cine cuya característica más definitoria era su capacidad de innovación y experimentación formal. Se empleó inicialmente el término para diferenciar a las películas «artísticas» de las exclusivamente comerciales. Aunque no existió nunca como movimiento o tendencia se pudo consolidar en cierto momento cuando algunas películas se proyectaban casi exclusivamente en determinados cines, llamados de «arte y ensayo» que circulaban en dicha red de distribución. Se consideraron así a algunos grandes directores que no tenían mucho que ver con el cine industrializado de Hollywood, como Fellini, Bergman o Antonioni, ya sea por poner el énfasis en aspectos tales como la originalidad o la individualidad, ausentes del cine de Hollywood, o simplemente por su característica de ser «extranjero».

Cine de vanguardia. Este calificativo abarca una inmensa variedad de tendencias en la historia del cine, ya que es un término relativo al momento en el que se denomina. En esta categoría de filmes se suele incluir no sólo a estilos tan diversos como el dadaísmo, el surrealismo, el futurismo, el impresionismo, el expresionismo o la abstracción, sino el llamado cine marginal o «underground». Entre los logros que han caracterizado muchas películas de vanguardia está la búsqueda de una forma poética más pura y libre de la lógica narrativa, la profundización en el realismo o el desdén por el naturalismo. Una figura de renombre universal es Luis Buñuel.

Cine independiente. En los EEUU, a partir de la década de los 60, la nueva generación de directores se forman en la televisión. Se trata de unos cuantos cineastas inquietos también por hacer un nuevo cine narrativamente más independiente que no por el producido tradicionalmente por Hollywood; directores como Cassavettes, Lumet, Mulligan, Penn o Nichols. Muchos de ellos operaron desde Nueva York y crearon el cine underground, anticomercial, antihollywood y de vanguardia.

Cine Underground (Cine-subterráneo). Término acuñado por la prensa para describir a todo el cine marginal, abarcando aspectos importantes del cine independiente.

Cinéma vérité. Paralelamente a la «nouvelle vague», muy cercano al mismo y con grandes coincidencias aparece en Francia el «cinéma vérité», de tendencia documentalista, que busca captar la vida tal como es. Nace a partir de la necesidad de algunos cineastas de filmar la realidad sin condicionamientos. Se hace posible con la fabricación de cámaras más ligeras, que permiten sincronizar al mismo tiempo el sonido, sin necesidad de la claqueta. Las filmaciones con la cámara al hombro, cambian muchos de los principios del cine y hacen posible la improvisación. De alguna manera era heredero de la filosofía fenomenológica. Históricamente podemos situar en este estilo el cine de Dziga Vertov y de Robert Flaherty; pero tuvo especial auge a fines de los 50 y principios de los 60 en cineastas franceses como Jean Rouch, Edgar Morin, Chris Marker, Willy Rozier y François Reichenbach, y en los norteamericanos Don A. Pennebaker, Robert Drew y Richard Leacock.

CinemaScope. Un 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»,

Cinerama. Sistema de filmación y proyección, en el que con tres cámaras de 35 milímetros se rodaba la escena y tres proyectores pasaban simultáneamente las tres películas sobre una gigantesca pantalla curva que abarcaba prácticamente el campo de visión de los espectadores. Se estrenó en Nueva York el 30 de septiembre de 1952.

Claqueta. Pizarra que lleva escrito el título de la película, el del director y el del director de fotografía, además de unas casillas libre en las que se escribe el número de secuencia, de plano y de toma. Una bisagra la une a una tira de madera, con la que se puede dar sobre la pizarra un golpe seco (clac). Al filmar ese golpe con sonido directo, al mismo tiempo que impresiona el fotograma registrar el sonido, con lo que facilita la sincronización posterior en el momento del montaje. Los textos en la pizarra ayudan a ordenar el material filmado.

Climax. En cine, el momento culminante de una secuencia.

Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.

Continuidad/raccord/racor. En el guión es la construcción absolutamente detallada de la historia redactada de manera literaria, escena por escena y con sus diálogos. En el rodaje es coherencia entre los elementos de un plano y los de los siguientes. Al rodarse las películas frecuentemente en desorden cronológico (ya que se filma atendiendo a campos de luz, decorados, intensidad de las secuencias, climatología o compromisos de disponibilidad de actores, medios o personal técnico), el cuidado de la continuidad es esencial para evitar rupturas en la fluidez de la acción o el diálogo, así como discrepancias en los detalles, grandes o pequeños.

Corte. Es la forma directa de efectuar la transición entre dos planos. Se llama también cambio de plano por corte simple.

Cortometraje. Película de una duración menor a 30 minutos.

Crédito. (por rótulos, títulos). Se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. A veces se les denomina, en redundancia, títulos de crédito. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

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

Decorados. Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Durante mucho tiempo los directores los preferían, debido a la facilidad para el control de la luz y para el movimiento de la cámara. A partir de los movimientos cinematográficos europeos tras la II guerra Mundial, los escenarios naturales, -rodar en las calles, por ejemplo- se hicieron cada vez más comunes.

Desenlace. Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato, feliz, trágicamente o con final abierto a varias posibilidades.

Director/Directora. Responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico en el que debe tener gran responsabilidad y libertad. Debe también supervisar el montaje, aunque no siempre los responsables de producción les permiten total libertad. Muchos directores aspiran también a producir con el fin de tener la libertad plena.

Distancia mecánica. La que se logra mediante objetivos, sin trasladar la cámara de lugar. Existen objetivos llamados grandes angulares, que amplían el campo de visión, y los teleobjetivos, que lo acercan. Existen, además, objetivos de distancia focal variable (zoom) que posibilitan incluso el cambio de dicha distancia en plena toma.

Doblaje. Aplicar la voz en los diálogos tras el rodaje y montaje del film. Se utiliza para poner en el idioma de los espectadores lo que se había rodado o producido en otro idioma.

Documental. Según Grierson, es un tratamiento creativo con imágenes reales. Es muy relativa la definición pues en el género documental, para presentar algo como real, se utilizan en la mayoría de ocasiones unas grandes dosis de truco y manipulación.

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

Efectos especiales (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve, la sangre falsa, etc.

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

Elipsis. Es un salto en el tiempo y/o en el espacio. El espectador no pierde la continuidad de la secuencia aunque se han eliminado los pasos intermedios.

Emulsión. En fotografía, fina capa de sustancias químicas sensibles a la luz, adheridas a una base / soporte, que reaccionan en la exposición registrando la imagen que recibe el objetivo de la cámara. En función de la composición de la emulsión, distintas películas presentan distinto grado de sensibilidad a la luz. Dicha sensibilidad se expresa en unidades ASA, cuyos valores más frecuentes oscilan entre los 50 ASA (baja sensibilidad) y 400 ASA (alta sensibilidad).

Encadenado. Una transición de planos por sobreimpresión pasajera, más o menos larga, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente.

Encuadre. Es la selección del campo abarcado por el objetivo en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, el ángulo, la altura, y la línea de corte de los sujetos y/u objetos dentro del cuadro, y su precisa colocación en cada sector, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa con que se habrá de montar posteriormente. Es decir, la forma de organizar la toma. Es uno de los momentos más delicados e importantes de la filmación ya que en él se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y todos los puntos de vista que se requerirán para iniciar la toma.

Escena. Es una unidad de tiempo y de acción que viene reflejada en el guión cinematográfico. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. Ejemplo: Parque de atracciones. Exterior. Noche.

Expresionismo. Es un movimiento o corriente cinematográfica que se desarrolló en Alemania entre 1913 y 1930, en conjunción con otros movimientos artísticos, literarios, arquitectónicos, de música y fotografía, etc., que el cine integró y entregó al público. Tal vez el ejemplo más clásico sea *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), de Robert Wiene.

Falta de raccord/ racor. Es la ausencia de coherencia entre dos planos. Algo que sobra o que falta, una copa vacía y luego llena. En realidad se llama a cualquier incoherencia entre secuencias, a un anacronismo muy significativo, no previsto, de época (Ej: un reloj en un personaje medieval).

Film editor. (Ang.) Nomenclatura que recibe el montador en lengua inglesa.

Flashback (vuelta atrás). Es un recurso narrativo por el que se cuentan hechos ya sucedidos. Por medio del recuerdo, del sueño, de la narración de una historia, de la diferente óptica de un suceso por parte de varios personajes, a partir de la lectura de un libro de historia. Como ejemplo se puede poner *Ciudadano Kane*, de Orson Welles.

Flashforward (ir hacia delante). Es una escena soñada, o proyectada hacia el futuro, o pensar lo que hubiera sido. La secuencia de los panecillos de Charles Chaplin en *La quimera del oro*, o los sueños de los personajes del pueblo en *Bienvenido, Mister Marshall*, de Luis G. Berlanga.

Fotograma. Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.

Frame. (Ang.) Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo está compuesto de diversos números de frames, según la norma de grabación. En la norma PAL, utilizada en la mayoría de países europeos, un segundo contiene 25 frames. En la norma NTSC, estándar norteamericano, un segundo contiene aproximadamente 30 frames.

Free cinema. En Gran Bretaña, es el equivalente al «cinema verité» en Francia. El «free cinema» se encuadra dentro de una estética contestataria, insatisfecha con la sociedad en que vive, crítica para con su sociedad puritana y clasista. Plantea las inadaptaciones sociales que ocasiona la vida en las grandes ciudades industriales y la soledad del hombre contemporáneo en ellas. Los cineastas más representativos han sido Lindsay Anderson, Tony Richardson o Karel Reisz. En la Alemania federal, el «nuevo cine alemán» generó cineastas como Fassbinder, Herzog o Wenders. Hay que tener en cuenta en todos ellos la influencia del «mayo del 68».

Fuera de campo. Acción o diálogo que oímos pero no vemos ya que tiene lugar fuera del campo visual o campo de la cámara.

Fundido. Es una transición entre planos, en la que desaparece progresivamente la imagen que se fundía en negro y se disuelve por completo antes de que otra imagen surja de la misma oscuridad. Oscurecimiento gradual de la pantalla hasta quedar totalmente negra (fundido en negro) o, excepcionalmente de otro color, abriéndose el siguiente. Fade-in se llama al que cierra y fade-out al que abre. Se usa para indicar el paso del tiempo o un cambio radical de escenario.

Fundido encadenado. Es un fundido más suave, en el que el plano es sustituido por otro que se le superpone progresivamente, sin corte.

Gag. Es un «golpe cómico» que no se espera. Puede ser visual, verbal o sonoro. Es tan importante en la historia del cine que durante muchos años ha existido en Hollywood la profesión de «gagman», que era quien inventaba las ocurrencias. En las películas cómicas estaba al lado del director para improvisar situaciones durante la misma acción del rodaje.

Género. Es una forma de clasificar las películas por su temática o estilo. Se habla de musical, policíaco, histórico, documental, etc.

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.

Guión técnico. Es el guión al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación.

Jirafa/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.

Jump-cut. (Ang.) Montaje que supone un salto visible en la continuidad de la acción, provocando un salto apreciable, ya sea de personajes o situaciones.

Largometraje. Película de duración superior a 60 minutos.

Mediometraje. Película con duración entre 30 y 60 minutos.

Melodrama. Género en el que se entremezcla lo sensible y emocional a la vida cotidiana.

Montaje. La organización de la película tras el rodaje. Elegir, cortar y pegar los diferentes trozos de película, con una idea determinada por el guión. Durante el proceso de montaje se seleccionan y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película.

Noche americana. Es un procedimiento de rodaje, muy utilizado en el cine norteamericano que consiste en filmar por el día y que parezca que es de noche. En algunas películas se aprecia que las sombras no corresponden a la noche, a pesar de los aspectos azulados u oscuros de la escena. Se realiza por medio de filtros de color y de la colocación de la luz hacia la cámara con el fin de semivelar la película. Las nuevas tecnologías hacen inútil este artificio, que por otra parte se nota mucho.

Panorámica. Movimiento de rotación de la cámara sobre su soporte. Puede ser horizontal, vertical, circular o de barrido.

Película. Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. La más conocida en sus primeros cincuenta años fue la de celuloide. Actualmente se hacen de triacetato de celulosa, que no se inflama. En sus bordes tiene unas perforaciones que sirven para el arrastre en el proyector. Los formatos de la película son muy variados, pero los más comunes han sido los de 16 mm y 35 mm. El de 70 mm se hizo muy común en la década del '60 hasta el presente. En cine familiar y amateur se ha trabajado mucho con 8 mm.

Persistencia retiniana. El ojo retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de su desaparición, lo que permite ver 24 imágenes fijas por segundo como una imagen en movimiento continuado. Roget, físico, descubrió el fenómeno en 1824.

Plan de rodaje. Se le llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

Plano. Es lo filmado de una sola vez. No obstante, plano también se llama el espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana: plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle.

Plano-secuencia. Secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación.

Planteamiento. Siguiendo la terminología de la literatura, es la parte inicial de la trama en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

Productor. Es quien aporta el dinero para la película o gestiona la búsqueda. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo.

Raccord (Racor). Es la coherencia entre unas secuencias y otras. En gramática equivale al papel que hace la concordancia. Si una actriz lleva un vestido roto en una secuencia debe mantenerse así mientras dure esa situación. Lo contrario se llama «falta de raccord».

Realizador. Director del film.

Ritmo. Es el movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos. Los sonidos y la música pueden apoyar el ritmo de las imágenes.

Rush. Se llama a los fragmentos de cada toma.

Secuencia. Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella el tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Serie B. Películas de menor presupuesto en función de expectativas comerciales.

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

Suspense. Estrategia creada por el director de una película para mantener en vilo al espectador, ya sea mediante recursos que prolongan la tensión, o dando informaciones al espectador sobre cosas que los protagonistas no conocen.

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

Story Board. Es como un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.

Telefilm. Es una película realizada para televisión y que se ajusta a sus técnicas de filmación y montaje.

Tema. La idea o ideas de fondo que se quieren transmitir a través de una trama argumental.

Títulos de crédito (ver créditos). Son los rótulos que aparecen al principio y al final de la película: título, nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado, y otras informaciones interesantes sobre el film.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra plano, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado. También se llama a la acción de filmar: vamos a hacer una toma.

Trailer. Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios para que los espectadores de una película queden atraídos por otra, que se proyectará en el cine días después.

Trama. Línea de estructura de una historia en donde se planifican los conflictos y las tensiones para tener atrapada a la audiencia con el desarrollo de los acontecimientos.

Travelling. Movimiento de cámara obtenido mediante el desplazamiento de la misma sobre raíles o cualquier otro sistema.

Thriller. Género cinematográfico o literario que persigue despertar la emoción, la intriga, la tensión y el suspenso a partir de la narración de algún hecho criminal o judicial.

Voz en off. Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc.



Para la redacción de este cuadernillo se tomaron fragmentos de los siguientes textos:

Un minuto por mis derechos. Proyecto 2007. Cuadernillo participantes. Autores: Raquel Blackie e Isabel Marcón

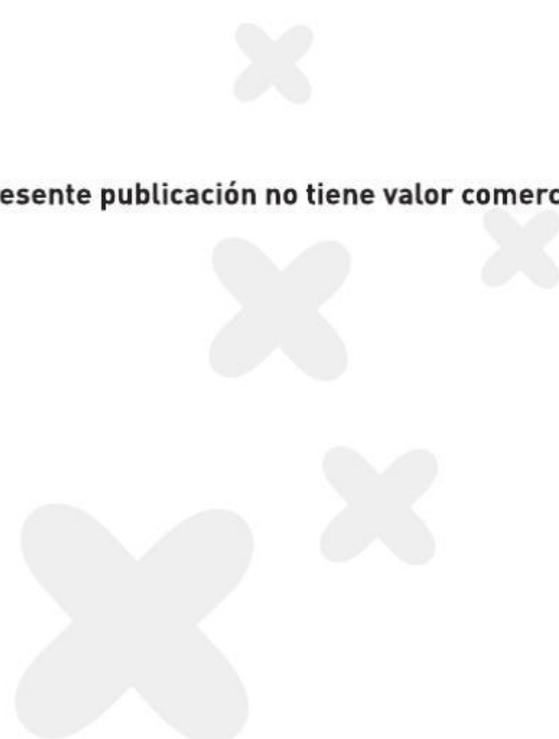
Material de capacitación Cefopro. Guión. Autor: Enrique Cortés

Construcción del guión

El glosario pertenece al sitio:

www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion

La presente publicación no tiene valor comercial.



Coordinadores Escuela de Experimentación
en Cine y Fotografía

Germán Aponosovich
Andrés Nicolás

Coordinación Programa ceroveinticinco
Lic. Giselle Romano

Compilación y textos
Andrés Nicolás
Federico Tinivella

Diseño Gráfico
Lena Pino

Impreso en la Imprenta Municipal



Ing. Miguel Lifschitz
Intendente

Horacio Ríos
Secretario de Cultura y Educación

Flor Balestra
Subsecretaria de Cultura y Educación

Lic. Carolina Balparda
Directora Gral. de Programas Educativos
y Tríptico de la Infancia



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO