

Diccionario de términos cinematográficos-Russo

Cámara en mano

Si en los comienzos del cine la cámara se ubicaba insistentemente sobre un trípode debido a su ascendente fotográfico, y luego comenzó a trasladarse mediante ingeniosos procedimientos, una consecuencia lógica y primera de esa capacidad - levedad de peso. mediante- no podía ser otra que su traslado en manos y hombros del operador. Que tu cámara sea una espada, habrá dicho algún maestro. La cuestión es que este auge de la cámara en mano (cortado en forma abrupta ante la tardía entrada del sonido en esa cinematografía) estaba en la causa misma de los vértigos impresos de modo contemporáneo por Abel Gance en diversos tramos de su monumental Napoleón (1927), cuando no montaba la cámara en algún aparato especialmente diseñado para ejecutar algún innovador y complejo movimiento. Los estilos visuales inestables, de planos hesitantes, entre cortados, hacían de peculiar contrapeso del fluido traslado de la cámara por medios mecánicos que parecían preferir para la época los maestros alemanes o incluso los estudios de Hollywood, más inclinados a la invisibilidad de la mano (no sólo del ojo) detrás de la cámara. A comienzos del sonoro, el ruido y el peso de las cámaras se convirtió en un factor determinante. Pero a mediados de los '50 la orientación ya se había invertido: la invención de cámaras portátiles, su aplicación en el reportaje y el documental, dieron posibilidades pronto aprovechadas por directores, operadores y hasta corrientes innovadoras. La obra de directores como Pasolini o Cassavetes -por citar sólo dos casos- es inseparable de la presencia de la cámara en mano. Desde hace un par de décadas, los sistemas de estabilización de la cámara en movimiento han convertido a esta técnica en una rareza, que sorprende hasta dando un tono retro a la imagen.

Cámara lenta

Proviene en realidad de la aceleración de la cadencia de registro de la cámara. En lugar de los habituales 24 fotogramas por segundo el aparato toma 36, 48, 72 o más cuadros en el mismo tiempo. El resultado en la proyección es que los movimientos se ejecutan a una velocidad menor que la normal, dando el efecto que también se designa con el menos utilizado ralentí o, como prefieren los anglosajones, slow motion. Utilizando matemática elemental, el movimiento tomado a 48 cuadros por segundo se verá a la mitad de su velocidad de registro, el de 72 a un tercio, y así siguiendo. A veces la cámara lenta pasa casi inadvertida y se manifiesta sólo como un impreciso enrarecimiento perceptivo dando la posibilidad de una observación absorta, come, incursionando en una dimensión distinta a la del mundo cotidiano. O provocando el efecto de un distanciamiento extremo, acompañada de la privación de todo sonido. Otras veces, el recurso es ostentoso, y manifiesta su presencia a los gritos.

Caméra Stylo

La consideración de la cámara stylo como una nueva vanguardia supo brindar una definición del trabajo del cineasta tan independiente como para que las nuevas olas se animaran a pensarse a sí mismas como un movimiento posible fuera de los cánones del cine comercial.

Campo

Designa el espacio donde se disponen todos los objetos visibles dentro de los márgenes de la pantalla. El rectángulo tiende a ser percibido como la porción visible de un espacio mayor que, gracias a la movilidad del ojo (el nuestro y el de la cámara) y la posibilidad de fragmentar en planos el relato cinematográfico, construye desde la institucionalización del cine clásico un hábitat imaginario donde el espectador reside en el curso de una película. Cuando los personajes salen del cuadro, no salen de la escena imaginada, evaden nuestra mirada.

Casting

Designa a la actividad dedicada a la búsqueda, evaluación y selección del cuerpo de actores necesarios para un film. El **talent scouting** acercó a la pantalla a unas cuantas futuras-grandes-estrellas y brindó a innumerables sujetos la oportunidad más que propicia para la seducción erótica amparada en subyugantes promesas. Está a cargo del director.

Continuidad

Trata de disimular el hecho de que el espectador esté asistiendo a un desfile de fragmentos de espacio y tiempo, para sumergirlo en la ilusión de estar frente a una serie de acontecimientos ocurridos en una continuidad espacio temporal. Son pautas que se establecieron en el cine clásico (y continuaron hasta la llegada de la televisión) para armar un espacio haciendo invisible el corte de plano, subordinándolo a la comprensión narrativa del espectador. Corresponde a algunas condiciones básicas del campo visual en cuanto los **raccords** o enlaces ofrecidos por el espectador. Los raccords en el cine permiten crear espacios más amplios que el de la enorme pantalla. El raccord sobreviviente en la televisión no es otro que el de la mirada, el que conecta a un plano donde alguien mira con otro donde radica lo mirado. Ese espectador ya educado -o viciado sostiene algunos- por el salto continuo entre planos que proponen los géneros televisivos y la pequeña ayuda de la práctica del zapping, no estima la continuidad que fue uno de los atributos del cine clásico y qué celosamente cuidaron tanto los cineastas más conservadores como las obsesivas **script girls** en cada rodaje, con detalladas planillas de continuidad donde quedan a exacta notación.

Contraluz

Fuente que ilumina desde atrás al cuerpo tomado por la cámara. El actor provoca en este caso un eclipse de luminaria: sus contornos son resaltados por un halo luminoso. En combinación con otras luces logra otorgar volumen y profundidad al espacio ubicado detrás del personaje. Néstor Almendros destacaba que, en el cine clásico, el contraluz era especialmente valioso para resaltar el peinado de las estrellas, por lo cual era el principal colaborador de los **hair-stylists**. Utilizada casi en exclusividad -en ese caso se suele denominar "**luz de silueta**"- el **backlighting** convierte al personaje en un enigmático y a veces ominoso contorno.

Comunidad podría permitir la apertura de conciencia del espectador, y que los saltos del **jump-cut** posibilitarían la lúcida apertura de ojos ante las condiciones de producción del espectáculo cinematográfico. El devenir de lo audiovisual ha llegado a localizar hoy, por el contrario, a algunos de los más violentos y audaces cortes en el discurso del **spot televisivo** o del videoclip, géneros que no apuestan precisamente a la conciencia de sus receptores. Por otra parte, la modalidad de cortar desafiando a la continuidad ha sido integrada a buena parte de la producción **mainstream** de películas de acción, como una forma más de sacudir a un espectador tendiente a la anestesia por sobredosis de planos montados como por una ametralladora.

Corte

Forma más elemental de transición entre dos planos. El ojo no percibe el modo como se ha operado el cambio; simplemente advierte que el encuadre ha cambiado. El cut ha sido desde siempre la principal modalidad de transición, y puede seguir dos caminos opuestos: el de la invisibilidad, haciendo que los cortes permanezcan inadvertidos, de acuerdo con los principios de la continuidad en el montaje, o el de su más brusca exposición, permitiendo que el espectador no sólo note que allí hay un corte, sino que lo perciba como un salto, o un impacto visual de alto grado de discontinuidad. En el primer caso predomina su valor funcional, para seguir la acción narrativa desde los puntos de vista más adecuados. En el segundo, su potencial expresivo.

Cortina

Modo progresivo de transición entre planos, en la que uno deja lugar al otro de modo gradual, "descubriendo" progresivamente el siguiente. En sus formas más elementales, una línea (horizontal o vertical) se desplaza por la pantalla cambiando un plano por el otro. Con la tecnología digital, los efectos de transición tridimensionales han hecho que este paso ostensible resurgiese con todo vigor hasta el abuso, haciendo que los planos se superpongan, se intercalen, se deshojen o estallen reemplazándose por los medios más sorprendentes.

Cortometraje

Hay dos definiciones para esta categoría de películas. La primera, de orden legal, identifica como cortometraje a todo film que no llegue a la hora de duración (la reglamentación estándar internacional precisa que lo es toda película de menos de 1600 metros en formato profesional, de 35 mm). Franja entre 30 minutos y la hora completa: mediometraje. 45 minutos: mediometraje. 59, 60 y 80 minutos: es apenas un largometraje. en el cine primitivo- en que este era su totalidad de cortometraje: una función agrupaba a un paquete de pequeñas películas. Desde el cine clásico se desplazó al cortometraje a un mundo marginal underground, vanguardias, experimentalismo, experiencias de animación. También se utilizó para proyectos educativos, científicos y escolares.

Cuadro

Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla. Durante buena parte del cine mudo, mientras se creaba lo que podemos convenir en llamar lenguaje cinematográfico, era común la experimentación con variaciones en el cuadro. Enmascarando zonas de la pantalla, no era nada extraño ver formarse planos cuyos contornos eran redondos u ovals, o bien rectángulos orientados en forma vertical. Luego estas búsquedas cayeron en desuso. aunque el espacio delimitado del cuadro llevó a muchos a intentar componer sus imágenes a la manera pictórica. Serguei Eisenstein: su forma de componer el espacio cinematográfico de modo centrípeto, pensando a los bordes de la pantalla pensando a los bordes de la pantalla como un marco, recentraba sus imágenes en el juego de las figuras internas al cuadro.

Decorado

Designa a esos espacios de tamaño natural que se diseñan para la pantalla como fondo o entorno de la acción de los personajes.

Découpage

Alude a la operación llevada a cabo por el director al convertir la continuidad de la narración de un guión literario en una sucesión de planos a rodar, y de cambios de encuadre de esos planos. Resultado de la operación inversa, cuando de una película terminada se elabora su guión transcrito. Es la partición de planos y encuadres a posteriori, en el interior de una secuencia, para su mejor observación.

Diégesis

Souriau la definió como “todo lo que pertenece, dentro de la intangibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción. Es el universo que abre el cine

cuando comienza a funcionar como una máquina narrativa, contando una historia y a la vez construyendo el espacio imaginario en el que ese relato puede desarrollarse.

Director

Decide la ubicación de la cámara, el desplazamiento de actores y sus intervenciones dialogadas, señala el comienzo y fin de cada toma posee la última palabra acerca de la iluminación, vestuario, maquillaje, efectos especiales.

Director de arte

Es el responsable del diseño de los decorados en un film: crea los sets en forma compatible con otros elementos del diseño de producción como los objetos y vestuario.

Director de fotografía o iluminador

Es quien dirige la ubicación de las luces en el lugar de rodaje y las características plásticas de la imagen obtenida por la cámara.

Diseñador de producción

Ciertos géneros como la ciencia ficción o el fantástico, que requiere reconstrucciones de época o creación de mundos imaginarios, el production designer coordina a aquellas personas que se encargan de fabricar los objetos, los lugares y la indumentaria de dicho universo. Puede construir lugares detalladamente elaborados para transmitir una cualidad hasta táctil de allí donde se produce la ficción.

Doblaje

Técnica de reemplazo de las voces originales de una película por otras distintas, luego del momento del rodaje. Lo puede hacer el mismo actor u otro en otro idioma o en el mismo dependiendo de los públicos y las modalidades donde el film será exhibido.

ADR - Automatic Dialogue Replacement: sustituir las líneas que no suenan como se quiere por otras más adecuadas, pronunciadas con todo el tiempo del mundo y las variaciones posibles hasta dar con las más indicadas.

Dobles de luces o stand in

Ocupa el lugar del actor o actriz cuando se hacen las pruebas de iluminación ya que son largas y tediosas. Para ser doble tiene que tener rasgos parecidos a los actores. Hay dobles

de riesgo (stuntmen y stuntwomen), de manos, de cuerpo. La fragmentación inducida al cine por el discurso publicitario (donde hay dobles para cada fragmento del cuerpo) determina que los dobles sean cada vez más necesarios en el armado de un personaje.

Documental

Es un tipo de películas que su relación con la realidad sería desde allí tan íntima como problemática. Sus efectos se enrolan en diversas formas de intervención social, desde los pedagógicos hasta los revolucionarios, pasando por diversos usos propagandísticos. La toma de lo que acontece, o el ordenamiento de lo ya registrado para narrar o comentar hechos reales dieron el doble de origen a la práctica del documental: el de actualidad o de archivo, donde los poderes ficcionales del cine parecen inclinarse ante el testimonio de la realidad o el relevamiento de fragmentos de la historia.

Dolly o Dolly shots

Plataforma móvil sobre la que se emplea la cámara, el operador y a menudo su asistente para hacer un travelling.

Dolly Grip: Persona que la empuja o tira de ella para que la trayectoria sea fluida y pareja

Crab Dolly: Tienen en la base ruedas giratorias que permiten que su trayectoria sea sinuosa circular.

Edición

Se trata de la articulación entre planos, elaborada- en su variedad inicial, analógica- a partir del proceso de copiado parcial de una a otra cinta. Consiste en monitorear y manipular la información existente en una cinta magnética, pasándola a otra: el proceso, en el lugar del corte y empalme del cine, implica una reproducción y una segunda grabación. Los primeros video tape no permitían la edición luego del rodaje, solo en cámara durante el registro.

Efecto o fenómeno Phi, persistencia retiniana

Es un hecho psíquico que permite ver el cine, ya que es una proyección de fotos a muy alta velocidad sobre una pantalla. Es lo que permite que la sucesión de imágenes se convierta en movimiento, en la cabeza del espectador. Es la realización. Permite que uno vea la imagen moverse cuando en realidad solo proyecta una gran cantidad de fotogramas en rápida sucesión (16 o 18 por segundo en cine mudo, 24 en el sonoro).

Efectos especiales

Procedimientos que algunas veces se orientan a modificar las características de la imagen obtenida por la cámara o por los micrófonos y otras directamente a generar imagen o sonido. Hay dos tipos: los de cámara (obtenidos en el rodaje por diferentes procesos de toma de imagen o disposición del decorado) y los de laboratorio obtenidos en la postproducción.

Efectos sonoros

Todo ruido tiende en el cine a desplegarse de lo natural para ser un poco artificial. El encargado de esto es el ingeniero de sonido. Los **efectos sintéticos o materiales** son aquellos cuya fuente es la computadora. El espectador cuenta cada vez más con el sonido para sentir una película.

Encadenado, fundido o dissolve

Tipo de fundido de transición. Forma de articulación entre planos en la que la transición de uno al otro es gradual, de modo que durante cierto lapso ambos se superponen.

Encadenado breve: contraste dramático entre dos situaciones o un rápido paso del tiempo

Encadenado lento: la sucesión de imágenes en la memoria de un personaje, el resumen en breves fragmentos de un largo plazo de tiempo.

Ripple dissolve: subtipo, donde el plano a reemplazar ondula acuáticamente antes de fundirse con el siguiente (el personaje daba rienda suelta a un flashback o si estaba con los ojos cerrados comenzaba a soñar).

Match dissolve: donde un plano se funde con otro enlazando alguna forma o motivo

Encuadre

Incluye el cuadro, campo y los puntos de vista de la cámara. Se trata de lo visto, en función del lugar desde donde es mirado. La posición, la inclinación y la óptica utilizada hacen del encuadre un dato de alguien instalado detrás de cada punto de vista, que decide desde donde mostrar eso que se dispone en la pantalla.

Espacio cinematográfico

Es una construcción que comienza con fragmentos brindados por la pantalla y pistas para su combinatoria, y termina en la mente de quien va a ver la película. Sus medidas requieren una operación constante del observador, quien suele ubicarse a menudo en el centro o en el algún lugar privilegiado para avizorar lo que en ese espacio se dispone a ocurrir. Eric Rohmer distingue tres tipos:

Espacio arquitectónico: puesto delante de la cámara, sustrato real y tridimensional del cual se tomará una imagen

Espacio pictórico: queda plasmado en la pantalla.

Espacio Fílmico: nace de la combinación de los anteriores con la recepción del espectador. La incorporación del sonido y la organización de un espacio interactuando con el visual ha sido decisiva para que le brinde al espectador una experiencia tan novedosa.

Experimento o efecto Kulechov

Parece trasladar el célebre fenómeno del plano algo siniestro de un laboratorio de ciencia ficción hacia el ámbito de la física subatómica. Pruebas verdaderas que se extrajeron de la prueba de laboratorio experimental de Kulechov:

- 1) Vemos en el cine una ficción que se amolda notablemente a nuestros deseos.
- 2) Construimos un espacio imaginario mucho mayor que el rectángulo de la pantalla, donde operan relaciones de correspondencia incesantes.

Flash back

Puede ser un plano, una escena o toda la película, cuya acción se sitúa ante los ojos y oídos del espectador, pero un hipotético pasado narrativo. Utiliza recursos como el tiempo, la memoria. Parte de la memoria de uno o varios, y con el retrocedemos en el tiempo. Frena el curso de los acontecimientos, hace que el relato pierda inmediatez. Depende de códigos compartidos entre el film y el espectador. Tipos:

Traumáticos: imágenes que le vuelven a la cabeza del personaje, sin que se se las pueda sacar de cima

Apócrifos:

Foley o studio foley

Sala de grabación acondicionada y provista de micrófonos de varios tipos, donde se registran muchos de los sonidos que escuchamos un film, todos ejecutados por un foley artist. Los foley hacen convincentes los sonidos mediante los procedimientos más inverosímiles. También se llama foley a los efectos sonoros individuales obtenidos mediante el sistema.

Forma

Se manifiesta como un sistema, conjunto en donde sus partes son interdependientes. La posición y la operación de cada una afecta a las restantes. En todo film narrativo hay dos subsistemas:

- 1) Uno narrativo: comprende el relato y los avatares de su historia

- 2) Estilístico: que atañe los modos, a los procedimientos audiovisuales por lo que el film se presenta ante nosotros.

Una de las funciones del arte y del cine es la de imponer sus formas sobre el mundo. En el cine la forma es utilizada para describir la configuración de lo que aparece en pantalla.

Forma cerrada: configuraciones que parecen contenerse dentro del cuadro estables

Formas abiertas: configuraciones que parecen centrifugarse por fuera de sus bordes.

Formalismo

Se suele llamar así a toda tendencia a un tratamiento que un film indique una acentuación del trabajo sobre la forma por sobre la transmisión de un mensaje (este último es pensando como contenido fono). Los formalistas elaboraron herramientas teóricas y analíticas que marcaron a los cineastas. Puntos centrales elaborados por el formalismo.

- 1) El estudio pormenorizado del estilo del cine
- 2) La relación entre lo cinematográfico y otras disciplinas
- 3) El examen de la narración
- 4) La construcción semántica mediante la imagen y el sonido.

Fuera de campo o espacio off

Cuando las superficies que se muestran en los bordes de la pantalla ocultan algo, a eso se lo llama fuera de campo. En el cine, el fuera de campo se activa por su dimensión temporal, y redobla por la acción del sonido sobre la imagen. Espacio crucial para géneros enteros (las obras maestras del cine fantástico o del policial negro son impensables sin el uso del fuera de campo), cuenta con seis segmentos, según estipuló Noel Burch en un texto ya clásico: sumado a los cuatro bordes del rectángulo visual se encuentra también lo que reside en el fondo de la pantalla, detrás de lo visible. Por otra parte, en forma no menos inquietante, resta una porción del fuera de campo que actúa más acá de lo visto, en ese punto invisible que es precisamente aquel por el cual miramos. Llamado también espacio off por su condición de abrirse evidentemente como exterior a los bordes del cuadro. Pero en lo que respecta a su integración imaginaria, es más bien un espacio in; lo visto y no visto forma un todo homogéneo y reversible en cuanto a la diégesis. Serguei Eisenstein llamó **fuera cuadro** a ese espacio radicalmente heterogéneo al de la película, donde se ubica tanto el trabajo técnico como formal que lleva al film, algo así como la "cocina" de cada plano. Esta dimensión tendría para algunos el mérito de remitir a lo reprimido en la diégesis, a las condiciones de producción del film como artefacto. La noción de fuera de cuadro tiene en realidad el mérito de ser un concepto radicalmente heterogéneo al que nos ocupa, y que habla en todo caso de ese punto ciego desde donde el film es enunciado.

Fundido

Refiere al comienzo o al fin gradual de un plano, generalmente con el oscurecimiento de la pantalla a partir de, o hasta el, negro. En el primer caso, es común designarlo como fade-in, en el segundo, se trata de un fade-out. Tradicionalmente estos fundidos indican la transición entre una secuencia y otra. Algo del tiempo de la historia, poco o mucho, se escurría entre ellos. En el cine clásico parecen imprimir cierto respiro a la ficción con un efecto de morosidad.

Gaffer

Es el jefe electricista que se encarga de instalar, conectar y mantener funcionando la iluminación artificial, tanto en estudio como en escenarios naturales. Depende del director de fotografía o iluminador y suele victimizar a una pequeña pandilla de electricistas cuya cabeza y escudero del gaffer- recibe el nombre de Best Boy. Salva permanentemente de las catástrofes eléctricas (especialmente en los rodajes en locaciones naturales). Cerca de esta pandilla deambulan en cada rodaje los **grips**, quienes se ocupan de transportar equipos en el set, objetos, maquinaria y todo lo que requiera mano de obra para montarse, correrse de un lado a otro o desmontarse. Uno o varios grips suelen ser los responsables del fluido traslado de Dollys de evidente tracción a sangre.

Gag

Son sucesos ligados a la acción y donde el parlamento está lejos de importar. Aun cuando durante un gag se hable, y mucho, el mecanismo del humor se juega por otro lado. En todo gag hay dos momentos: a) el del desarrollo de algo aparentemente previsible, y b) el de la irrupción de una sorpresa que aniquila la expectativa anterior, dejando ver una lógica mayor -a menudo devastadora - que aquella que preveíamos. Algo de triunfo para el espectador hay en cada gag, que puede corresponderse con la desventura o el logro de un personaje. El gag es la función más subversiva que pueda imaginarse en el curso de una ficción cinematográfica. Es la puesta en escena pura -un gag no suele incorporar confortablemente al montaje en su interior- de una demolición festiva, de la quebradura de toda ley, y que cuestiona especialmente aquellas propias del realismo cinematográfico.

Género

El término precede largamente al cine y designa a tipos más o menos estables y reconocibles de discursos, entre ellos los artísticos. En el cine, ha servido desde los primeros años de su período primitivo para organizar las películas según categorías que operan a dos puntas: la de su producción y la de su reconocimiento por parte del público. En el medio se ubica un tercer componente decisivo: la maquinaria colectiva con la que se regulan las convenciones del género, adonde acuden tanto realizadores, productores como espectadores para localizar estas formas identificables y obtener algo de sus acuerdos preliminares sobre temas, estilos de representación o estructuras narrativas. Las

restricciones genéricas no han sido vividas como un condicionamiento incompatible con su libertad creadora por los cineastas clásicos. La primera semiología del cine consideró a los géneros (y a sus subgéneros) como categorías unificadas por ciertos códigos.

Además, la perspectiva fue ampliada al instalarse la consideración del espectador como parte activa en la condición genérica de un film: allí comenzó -a entenderse -tal como hoy lo hacen los principales investigadores en el tema aunque desde siempre lo han sabido cineastas y espectadores- que el género es una entidad tallada a dos puntas: que ofrece una matriz para modelar una ficción para aquel que la crea, y que proporciona una serie de pautas para que se pueda asistir a ella con expectativas definidas, conociendo algo de lo que allí puede pasar, jugando a una especie de coautoría, de corresponsabilidad en el hecho de hacer una película que responde a los deseos de su público. El espectador de género, de algún modo, es aquel que antes de ver un film sabe buena parte de lo que puede pasar en pantalla, y que acepta el desafío de sorprenderse con el resto. Esta pre-visión de lo que puede acontecer en el marco de un género conecta al cine, por otra parte, con los ritos, los mitos y las funciones tradicionales del relato que se ha encargado de sostener a lo largo del siglo.

Granangular



Nombre común que se le da a un grupo de lentes con distancia focal inferior a la normal (que es de 50 mm en las cámaras de cine profesional de 35 mm). Sus variantes más comunes son las de 35 y 28 mm. El efecto óptico que crean estas lentes consiste en tomar un ángulo visual de gran amplitud y un campo muy profundo, por el cual los objetos lejanos y cercanos a la cámara entran

simultáneamente en foco. Por esa razón, este tipo de lente es de gran efectividad para mostrar zonas de acción próximas y distantes, coexistentes en el plano. Es cierto, el uso clásico del granangular parece restituir al cine un espacio donde el recorrido de la mirada del espectador se libera, toma decisiones, se hace creativo. Ciertos ingeniosos descubrieron como posibilidad expresiva: cómo deforma si el sujeto se acerca pronto el granangular estuvo disponible para el grotesco, la ironía o las reminiscencias del cómic. La profundidad de campo del granangular, por otra parte, facilita los desplazamientos de cámara sin que la imagen quede fuera de foco.

Grúa

Carro con un extenso brazo mecánico (a veces articulado y proyectable) en cuyo extremo se sitúa una plataforma para instalar la cámara. El aparato en su versión clásica tenía suficiente solidez en la plataforma citada para aguantar los cuerpos del camarógrafo, de su asistente y a veces también del director. También el elemento resulta inseparable de la evolución de la comedia musical, cuyos cuadros, sin grúa, difícilmente se hubieran elevado al grado sublime que a menudo lo hicieron. Sistemas como el **Louma** han permitido que las grúas se transformen hoy día en veloces brazos que cumplen los más variados y audaces movimientos, monitoreados desde abajo en una pantalla de vídeo. La grúa toma una perspectiva de conjunto que se eleva sobre la mirada humana.

Guión literario o master scene script

Consiste en la descripción detallada de la acción y de los diálogos, escena por escena, sin la inclusión de datos técnicos como división por planos, movimientos de cámara, ángulos de toma, lentes y procedimientos ópticos, etcétera. Es el instrumento con el que se trabaja en el rodaje. Hasta hace algo más de una década se lo escribía al modo europeo: dos columnas (la izquierda para la imagen, la derecha para el sonido). Las usanzas de los últimos tiempos indican una clara tendencia a su reemplazo por el clásico modelo americano (en renglones sucesivos, abarcando toda la página para la acción visual y una columna más angosta, con mayor margen izquierdo o centrada, para los diálogos) reforzada por los diversos software para formateo de guiones, que se inscriben dentro de esta usanza. Parte de la destreza del guionista consiste en hacer visualizar la acción como si ya estuviera armándose con las imágenes correspondientes en la cabeza del lector.

Guión técnico o shooting script o encuadre (Argentina) o guión de hierro

Su diagramación suele ser similar a la del guión literario, aunque su texto incluye todo tipo de datos técnicos, con los planos dentro de cada escena descritos en orden y numerados. Es una práctica común en los realizadores que provienen del cine publicitario -donde se suele detallar con **pudovkiniana** precisión todo recurso técnico o los que incursionan en el meticuloso universo de los efectos especiales. Sin embargo, para este último caso se prefiere el despliegue de atractivos storyboards o, llegado el caso, de animatics.

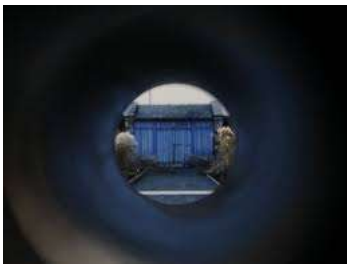
Guión de hierro: Absolutamente toda la actividad de rodaje debe estar planificada previamente por escrito.

Vsevolod Pudovkin fue su más ilustre propulsor y esta práctica derivó en la URSS, con el curso de los años, el desarrollo de una industria detalladamente pautada y las exigencias de una industriosa censura de los proyectos hacia modelos de guión como el que era habitual de los estudios Mosfilms hasta los tiempos de la **perestroika**, que contaba con ocho columnas donde se anotaban desde los metros a filmar para cada plano hasta el último parpadeo de los actores.

Guionista

Intenta contar con palabras las historias del cine- que se hacen fundamentalmente con imágenes. Eso de anotar lo que se iba a filmar (aunque más no fuera como ayuda memorias) ya era un guión, y sus autores, inadvertidos guionistas. Los textos de catálogos a menudo acompañaban las proyecciones del cine mudo, y se convirtieron en una necesidad a medida que los films se alargaron y los rodajes sobrepasaron la jornada de trabajo. El cine comenzó a necesitar gente que aportara ideas, especialmente poco antes de 1910 comenzara a ser regulado por leyes de propiedad intelectual. Durante el período clásico del cine mudo, ya ese conjunto de papeles que comenzaba a llamarse guión podía guiar las acciones del rodaje. Fue el sonoro, con sus diálogos audibles, lo que estabilizó el guión en la forma con la que hoy lo conocemos, a dos columnas como gustaban los franceses o a caja entera con los diálogos centrados, a la manera de los americanos. Los guionistas, como conjunto, acaso fueron la corporación que más conflictos mantuvo con los productores en el cine norteamericano. Buena parte de lo sucedido durante el **maccarthysmo** se relaciona con este encono de larga data. Uno de los problemas constantes -más allá de la presión hollywoodense- reside en que, desde dentro o fuera del esquema industrial, el guionista posee un estatuto difícil, algo desplazado. Escribe un pre-texto que, lejos de ser una obra en sí, es un escrito a ser más consumado cuanto más consumido queda en la película resultante. Si el sujeto en cuestión se considera como alguien con una función parecida a la de un narrador literario o de un dramaturgo, tal posición promete problemas.

Iris



Se llama así al cierre circular centrado en cierta parte de la pantalla, mientras el resto permanece negra. Fue muy popular en el cine mudo, y algunos lo juzgan como principal precedente del primer plano, ya que se solía utilizar para destacar algún personaje en planos de conjunto, cerrándose sobre él. También se lo usaba para aislar algún objeto que requería la atención del espectador. Cuando algún director contemporáneo lo usa, suele hacerlo para evocar aquel clima de los comienzos dando un tono cordial y nostálgico a su ficción, remedando los tiempos pioneros.

Maquillaje

La especialidad del make-up llega a crear los contornos del personaje y le da atributos vivientes. En los comienzos del cine, la denominada película ortocromática no tenía la menor intención de reaccionar con el rojo. Por lo tanto, los actores deambulaban por los estudios con blancura cadavérica, con labios y párpados violeta o rosa, además de la obvia

corrección de imperfecciones. Mediante la introducción de la película pancromática y luego de los sistemas de color los artificios cambiaron, pero el maquillaje siempre acompañó lo otro: la transformación de los rostros. Hoy en día, el make-up -junto a la hipertrofia de lo fantástico en las últimas dos décadas y la ampliación en las fronteras de lo mostrable en pantalla- incorpora nuevos húmedos y repelentes materiales para animar sus creaciones.

Mcguffin o macguffin o maguffin

Se acerca más a una idea, una abstracción o un inapresable objeto de deseo. Los personajes de un film pueden masacrarse en el afán por hacerse del McGuffin, mientras el espectador asiste al combate sin necesidad de saber gran cosa de él. Cuanto más irrisorio, más notable es su acción. Un McGuffin siempre tiene algo de secreto, y en ello reside su poder. No debe ser confundido con **Weenie**. Éste es un objeto oculto y de existencia real, palpable, que provoca la codicia o la búsqueda apremiante de uno o más personajes. Puede ser un antiguo ídolo azteca, el Santo Grial o una esmeralda perdida. El término proviene de las películas en episodios o **serials**, donde solían aguardar al fin de las más riesgosas peripecias, para bien o mal del que los alcanzara. El Weenie posee -aunque no se lo alcance- justificada consistencia en tanto objeto.

Mezcla de sonido o mix o mixing

En los rodajes se permite, en cuanto al registro sonoro, un enorme margen de error. Los norteamericanos han elaborado, a partir de la temprana posibilidad de corregir, agregar y combinar sonidos mediante la regrabación de las pistas sonoras, un conocido proverbio: Fix it in the Mix, "Arréglalo en la mezcla". La situación duró hasta 1932, cuando algunos comenzaron a experimentar con la regrabación y pronto el esquema esencial estuvo disponible para cualquier producción estándar. Se contó con varios canales que confluían en tres bandas principales: diálogo, efectos y música. Hoy en día, unos quince (y a veces más) canales se mezclan en cada banda. La complejidad del trabajo en la era post-Dolby hace crecer el lugar del control que se ejerce desde el mixing.

Montaje acelerado

La invención del montaje comenzó a hacer derivar dichos efectos también de la combinatoria entre planos. Conjugando la rapidez de eventos en un plano con la veloz articulación con el siguiente, el desarrollo del cine clásico llevó, en los años '20, a una concepción casi paroxística de los efectos temporales logrados por el montaje. El montaje acelerado fue tan seductor que algunos lo consideraron como patrón mismo de la noción de ritmo cinematográfico. El cine clásico americano supo utilizarlo para breves secuencias de largos viajes, a modo de transición entre lugares y tiempos distantes, o bien como reforzador

de las persecuciones automovilísticas que fueron de rigor en los tempranos '70 dentro del género policial.

Montaje americano

Se denomina así a una estrategia narrativa usada con grados de virtuosismo por los montajistas del cine estadounidense de los años 30 y 40 (como para dejar constancia a los entendidos de que las maravillas del montaje no habían quedado confinadas al período mudo), aunque atenuado en su ostentación ante un espectador siempre más absorto por la historia contada que por los prodigios obtenidos en la moviola. Se trata de esas secuencias veloces y complejas hasta asemejarse a collages en pantalla, donde se condensan días, meses, años y hasta vidas enteras en unos pocos segundos de imágenes ultraveloces. La construcción de grandes obras o de imperios del crimen pudieron presenciarse en el cine al compás del vertiginoso montaje americano, que remedaba en la pantalla la erección de esos rascacielos que se elevaban terminados en tan sólo pocas semanas de vida urbana en Nueva York o Chicago. Códigos específicos propios del cine clásico y hoy sólo utilizables con fines nostálgicos o paródicos: las hojas del calendario

reemplazándose vertiginosamente, las tapas de diario girando y cambiando titulares ante el espectador, breves situaciones que reseñaban temporadas enteras ...

Montaje narrativo

Una de las formas más comunes de clasificar distintos tipos de montaje consiste en dividirlos de acuerdo con su función narrativa (esto es, de acuerdo con los cambios necesarios para seguir una acción) o expresiva (para provocar un efecto estético, metafórico o rítmico, entre otros posibles). El montaje en el cine clásico norteamericano siguió a grandes trazos una máxima: la de privilegiar la continuidad narrativa. De ese modo, el mejor montaje será, en la mayor parte de la extensión de un film, el que menos se note como una sucesión de cortes. El espectador, capturado por el relato, no advierte la discontinuidad de los planos, suturándolos uno con otro y convirtiendo el montaje en una operación invisible. Hasta los '60 en el cine norteamericano reinó sin competidores. Luego provenientes de algunas corrientes sesentistas que a su vez eran herederas de algunas vanguardias de los años '20- expusieron al público a impactos calculados por los bruscos, evidentes saltos de plano a plano.

Montaje paralelo

Se refiere a una forma particular de montaje narrativo que pone en contacto dos acciones simultáneas y que ocurren en espacios diferentes, aunque unidas dramáticamente. La acción avanza en el montaje paralelo mediante dos cursos que van a la par, y el desarrollo de uno

afecta al otro. Especialmente apto para las metáforas y los simbolismos, el montaje paralelo debe distinguirse del **montaje alternado**, donde las acciones que se muestran desde puntos distintos son simultáneas en el tiempo de la ficción, y suelen concluir en un espacio común. Christian Metz llamó **montaje alternativo** al que se produce cuando las acciones montadas son sucesivas en el tiempo de la ficción.

Montaje rítmico

El montaje, como combinatoria que apela a la alternancia y creación de ritmos, también puede operar en la organización de planos que ni siquiera poseen imágenes; tan sólo articula formas y texturas. Forma básica del montaje, en tanto recurre a su impacto más sensorial (incluso previo al sentido de la imagen) este modo rítmico puede apreciarse con extremos de virtuosismo en algunas obras maestras del último período del cine mudo. Luego de ser relegado a su acción en secuencias de montaje acelerado dentro del sistema del cine clásico, el montaje rítmico hizo su reaparición a través de los nuevos cines de los '60, y una década más tarde desembarcó nuevamente en el cine mainstream. Directores atentos al montaje lo han explotado sin prejuicios para crear especialmente situaciones de tensión en el espectador durante las escenas de acción. Esta idea del ritmo inherente a los planos mediante la operatoria del montaje es reemplazada por el montajista Albert Jurgenson por la idea de una "**respiración**" que el film posee, adjudicada por el montaje pero tomando en cuenta a la película como organismo viviente y no como una pieza musical o una maquinaria. Esta apuesta a la sensación, a las cadencias temporales, al impacto físico sobre el ojo que implanta el montaje rítmico ha llegado a su paroxismo en los estilos de la televisión de los años '80 a la fecha, de lo que pueden dar muestra los videoclips, spots y separadores que pueblan todo rincón, durante las 24 horas, de la siempre parpadeante pantalla electrónica.

Movimiento acelerado o undercranking

Efecto de mayor velocidad en la acción obtenida en pantalla que la ejecutada durante el rodaje, producto de la filmación a una cadencia más lenta que la estándar. Cuando las cámaras eran manuales ya el procedimiento era conocido bajo el nombre de undercranking, y consistía en girar la manivela más despacio que la velocidad usual de paso de 16 fotogramas por segundo (que por otra parte no era tan estable; la regulación dependía de la energía y ánimo del camarógrafo, de modo que lo de los 16 cuadros fue algo aproximativo hasta la instalación del motor). Para los espectadores del cine sonoro en adelante (a 24 fps el movimiento rápido parece haber quedado indisolublemente ligado a la percepción que se tuvo desde allí de las películas mudas. Filmadas a una velocidad menor que la actual, están condenadas -en caso de pasarse en proyectores de cine sonoro- a verse

aceleradas. Muchos directores han aprovechado este efecto para inducir un toque entrepícaro y nostálgico a sus películas. El acelerado involuntario en la proyección de películas mudas es un efecto problemático, dado que impide entrar en los tiempos reales de aquellas películas; se desmantelan los climas dramáticos al ingresar en un mundo involuntariamente apurado. La difusión de films mudos en vídeo reproducidos a la velocidad original ha restituido a los espectadores actuales tanto la experiencia de la música que los acompañaba (o al menos alguna similar) como la velocidad correcta.

Movimientos cinematográficos

Una de las cuestiones cruciales que atañen a las relaciones entre cine y sociedad concierne a esta noción, que ha permitido agrupar a conjuntos de películas o realizadores unidos por factores estéticos, culturales o ideológicos en común. La historia y la crítica de cine han utilizado frecuentemente el término "movimiento" para caracterizar a grupos de cineastas o de films que manifiestan, además de similares rasgos estilísticos o temáticos, una articulación en común con su contexto social. Los movimientos comparten el carácter colectivo de las vanguardias, aunque lo que en estas últimas es organizado en función de un programa, en el movimiento puede asumir una dinámica más espontánea. Parece haber una conexión entre los movimientos y ciertas situaciones de conmoción social y política a la que ellos responden. Si muchos historiadores del cine han sido tradicionalmente propensos a agrupar films en movimientos (la tendencia a descubrir "nuevos cines" que tuvo su auge en los años 60), su consistencia muchas veces es puesta a prueba ni bien se abunda en el análisis de films particulares. Por cierto que la categoría posee más congruencia que la mucho más inestable de las "generaciones", con su tendencia a considerar las coincidencias cronológicas como determinantes de un estilo u orientación común. Pero los movimientos también deben ser distinguidos de las escuelas, donde los aires de familia están signados por una ideología más expuesta, una atmósfera cultural común y a menudo una extracción y formación también similar en sus exponentes. Los movimientos, como las vanguardias, han intentado contar con el cine para un combate más o menos organizado, coordinado por el sentimiento o el intelecto pero por sobre todo con ánimo de intervenir y cambiar un statu quo estético o social. En esa dinámica un instrumento tradicional para su identificación y política convocatoria ha sido el manifiesto.

En el presente, los otrora poderosos movimientos parecen haber mutado en fenómenos más parciales, y si se hace referencia a ciertas identidades contemporáneas (las de cine queer o poscolonial) éstas se configuran de una manera más asentada en márgenes de un sistema, mientras que las "movidas" -como versión degradada y mercantilizada de aquel fenómeno- heredan con posmoderno regocijo, confortablemente dentro del mercado cultural de las imágenes, las novedades que reemplazan a las que en otro tiempo postulaban de forma radical los viejos y añorados movimientos.

Cine mudo

Desde 1895 hasta 1927 - a despecho del kinetos copio de Edison cuyas primeras versiones intentaron la reproducción conjunta de imagen y sonido mediante la combinación con el eficaz y ya entonces probado fonógrafo- el cine nació, creció y se reprodujo siendo mudo. No estaba privado de la palabra. Tampoco responde a la silent movie, dado que se trataba de un cine especialmente ruidoso, con relatores parlanchines en su primera década, y luego músicos - a menudo particularmente estridentes- en las dos que siguieron.

Por otra parte, a medida que se superó la presencia del comentarista y la experiencia cinematográfica procuró ser más inmersiva, los efectos sonoros -obtenidos en forma manual, mecánica o más adelante por medio de complejas consolas hasta con dispositivos eléctricos- se agregaron al repertorio. Lo que no había en el cine mudo era ni más ni menos que la posibilidad de asistir a esa experiencia fundante de todo reclamo sonoro en el mundo de lo humano , que es precisamente la voz. La voz de cada uno de los actores fue la gran ausente del universo perceptible del mudo. El cine bien se bastó con esos recursos: imagen en pantalla -agregando oportunas palabras escritas luego de su primera década- y música en la sala . Ya era de por sí un medio completo. El sonido no vino precisamente a cubrir una falta -en todo caso la voz era completada por parte del espectador, al igual que el color o el relieve- sino que vino a agregar un plus que no pocos vieron como un intruso, como un elemento indeseado.

El tránsito del cine mudo al sonoro estuvo estigmatizado tradicionalmente por una vieja asunción sostenida tanto por muchos creadores como por los teóricos clásicos: la perfección muda y los titubeos del trauma de advenimiento del sonoro se tradujeron en un descrédito de esa voz que amenazó con dominar de modo imperialista al cine, convirtiéndose en una voz de mando. Ni el cine mudo era tan mudo , ni el sonoro marcó en muchos casos un contraste tan acentuado.

Música en el cine

Tan pronto como el comentarista habitual en los primeros tiempos del cine mudo comenzó a callarse y empezó a sonar el mecanismo del proyector en la sala oscura, la experiencia de la música fue sustancial en el cine. En pleno período mudo no había momento que no estuviera puntuado por algún acorde. La música, fue utilizada con múltiples recursos para reforzar climas ligados a la acción. Los músicos del cine estuvieron prontos a comentar desde sus instrumentos toda persecución, lucha, romance o suspenso; mediante recursos ampliamente codificados (breves partituras llamadas cue sheets) daban ideas standard para seguir estos pasajes con los sonidos apropiados. La situación cambió considerablemente a comienzos del sonoro, posibilitando ese género consustancialmente audiovisual que es la

comedia musical, y permitiendo nuevos juegos para la música en relación con lo que ocurre en pantalla.

Tomando en cuenta el efecto unificador de la diégesis, hoy los teóricos acostumbran definir el uso de la música en el film de acuerdo con dos posibilidades básicas. La primera, diegética o de ambiente, concierne a toda la música cuya fuente se advierte o se sospecha como proveniente de ese espacio imaginario que se abre en pantalla. La segunda, extradiegética o de fondo, es la que comenta lo visto como proviniendo desde fuera de ese espacio. Es un discurso ajeno, que el espectador reconoce como modalizador de lo que ocurre. Y es el heredero de aquella vieja función de la música en el mudo. Michel Chion ha propuesto a su vez dos sugestivos términos: llama de pantalla a la primera, dado que responde a una conexión supuestamente existencial con lo visto, como perteneciente a una misma realidad ficcional. Y para la segunda reserva el nombre de música de foso, haciendo un emotivo homenaje a los invisibles músicos del foso de orquesta, que en la ópera se ocultan para que sus sonidos surtan efecto en el drama, proviniendo de una esfera tan invisible y fuera de la acción como decisiva en el sentimiento que de ella posee el espectador.

Narración en el cine

Una máquina narrativa, eficiente y efectiva más allá de las barreras lingüísticas, rápidamente se puso a punto en el cine de los primeros tiempos con sus microhistorias de pocos minutos. Con procedimientos tomados de las narraciones orales (el comentarista de la primera década del cine era algo inherente al espectáculo, hablando sobre lo visto en pantalla y relatándolo a su pie), de la representación teatral, del cómic naciente o de las series de grabados, el relato cobró forma en primeras estructuras narrativas manifiestas en los pequeños sketches de comedia. Distintas formas de estabilización narrativa, inestables, heterogéneas, convivían con un espectador que ya iba a la función itinerante o al nickelodeon a buscar historias. Las innovaciones de lenguaje no se ligaron a la experimentación formal, sino a la busca de mayor efectividad en poner en marcha, sostener, intensificar y concluir un relato. La tradición íntegra del cine experimental, trabajando en los márgenes de la institución cinematográfica, bien puede apreciarse como un recorrido siempre propicio a denegar, o al menos a transformar o enrarecer esa función narrativa en la que el cine apoya su contacto con el espectador. Lo narrativo en el cine atravesó importantes polémicas desde que se ligó a una cierta lucha política por la legitimidad: muy a menudo se consideró -de sde las vanguardias- que la sujeción a lo narrativo era la manifestación de una esclavitud, dado que encorsetaba el cine en los moldes de la novela y el teatro del siglo anterior otorgando a un film rasgos parasitarios, de los que debería depurarse para ser precisamente un "cine puro". En esa vieja discusión influyó una concepción reduccionista del relato como algo atinente a la literatura - fuera novelesca o dramática - cuando en verdad hace a una función de alcance antropológico y universal. La semiología terció en la discusión - aunque no en forma contemporánea a aquellas polémicas- desde la teoría y el análisis, y

dispuso a su vez otros parámetros para pensar esta relación más allá de presuntas servidumbres o impurezas. Parece haber dos formas básicas de considerar la narración en el cine. La primera y más amplia -sostenida por Christian Metz sostiene que las fronteras de lo narrativo se confunden con las del cine mismo. En el otro extremo, en una concepción más restringida, autores como Francois Jost niegan la presunción de que lo narrativo abarca la totalidad del cine, replicando que la narración debe considerarse en un sentido más restringido, como un acto que liga intenciones narrativas por parte del destinador y respectivas operaciones de intelección de un relato en los espectadores. En ese sentido, un amplio campo del cine experimental puede concebirse como dedicado a elaborar experiencias **dis-narrativas**, alejadas de la estructura del relato y explorando otras configuraciones espacio-temporales, de acción y personajes.

En un influyente estudio, David Bordwell examinó la evolución de las teorías sobre la narración en cine a partir de dos perspectivas. La primera, aquella de las teorías miméticas que enfocan a la narración como un modo particular de representación. La segunda, la de las teorías diegéticas, que la examinan en cuanto a sus estructuras de causa y efecto, como producto de la articulación de un lenguaje. El punto central de la discusión sostenida remite a la posibilidad de trasladar al estudio de la narración en el cine los conceptos generados en torno de la investigación del relato literario. Mientras tanto, los espectadores siguen saciando en el cine la vieja sed de historias, esa previa a los guiones, a la literatura escrita, que acompaña a toda cultura y a todo sujeto ni bien comienza a conectarse con el mundo y espera algún sentido de ese contacto. Pero lo inacabable es el arte para narrarlas, los modos por los que ellas se presentan y que el cine ha sabido renovar como nadie. El siglo que ha visto tambalear a la narración a través de la escritura -en la aventura de la novela moderna- es el mismo que ha contado sus mayores historias en la pantalla. Hoy, sí suele convenirse en que el cine atraviesa una crisis narrativa - traducida frecuentemente de la manera más vulgar como "**déficit de guiones" o de "ideas"**-, puede que la cuestión tenga que ver con el papel que en las últimas décadas comenzó a cumplir la televisión, como lugar de relatos frecuentemente confundidos con la realidad, que desafía con su disperso, fragmentario y eficaz canibalismo narrativo el ya tradicional dominio del cine como contador de historias, relanzándolo hacia nuevas formas de contar las viejas narraciones, o amenazándolo con ser absorbido como parte contingente del actual paisaje audiovisual.

Noche americana o day for night o D/N

Se trata de la simulación de la noche en escenas rodadas a pleno día, por medio de recursos que procuran aparentar que los hechos transcurren bajo la sutil iluminación del claro de luna o algunas fuentes artificiales. La noche como efecto especial puede conseguirse por medio de filtros en la cámara, por baja exposición fotográfica del film, o en procesos de laboratorio durante la posproducción. Reinó en el cine blanco y negro desde los primeros años hasta los '50, cuando algunos audaces se animaron a filmar de noche.

Overlapping

1) En cuanto a la sincronización imagen sonido , el overlapping remite a la superposición del sonido de un plano sobre el que le sigue, o el de una escena en la posterior, recurso habitual para evitar efectos de corte brusco en los cambios de imagen o de espacio. De ese modo, el sonido se revela como el más poderoso pegamento audiovisual.

2) Referido a los diálogos , es el procedimiento por el cual la frase pronunciada por uno de los actores interrumpe y se encima sobre la de su interlocutor, y éste hace a su turno la recíproca. Ambos hablan casi al mismo tiempo; espetan sus líneas intentando decir lo suyo, demostrando lo bien poco que les interesa escuchar al contrincante verbal.

El overlap dialogue en el intento por recrear una conversación desmecanizada, más "realista", tal como la podríamos escuchar en la vida cotidiana y ha proporcionado algunas de las más pasmosas manifestaciones de poder, ironía e inteligencia que se hayan visto en el cine.

El del overlapping es uno de los escasos terrenos donde el doblaje le gana al subtulado, cuya eficacia se pierde enseguida al no saber el espectador a quién corresponden las letras que se queda leyendo abajo.

Plano master

Técnica que consiste en filmar sin interrupción toda la acción que abarca el transcurso de una escena - preferentemente manteniendo el encuadre a cierta distancia- para luego en el montaje intercalarle distintos planos de corte o cobertura, que son rodados repitiendo ciertos movimientos , pero a menor distancia , o bien desde distintas cámaras operando simultáneamente.

Plano secuencia o long take

El plan séquence intenta desarrollar a lo largo de una sola toma, variando encuadres por medio de movimientos de cámara o zoom, una acción íntegra tan prolongada como para que pueda considerarse una secuencia completa.

Posproducción

Comienza en la misma etapa de preproducción , a cargo del personal especializado que la protagonizará luego del rodaje; en todo caso, lo que allí hace la gente de posproducción es pasar a primer plano. El montajista -que recibe del laboratorio las latas del film revelado- examina las tomas que forman el **copión** junto al director, para advertir eventuales

problemas de foco, iluminación, encuadre o incluso del revelado. El montaje visual avanza en dos etapas: la del premontaje, donde se hace una primera combinación que a veces distará mucho de la final y, luego de afinar cada uno de los ensambles, procederá al montaje definitivo. Una pila de tomas de descarte permanece fuera de la versión final. Con el montaje visual definitivo, los editores de sonido comienzan su trabajo. El trabajo sobre diálogos, efectos y luego con la incorporación de la música, mezcla mediante, se une con el montaje de imágenes de la edición final. La primera copia de film positivo que integra sonido e imagen, **la copia cero**, es la visionada como prototipo del film terminado. Una vez aprobada, se comienzan a hacer copias de exhibición.

Cine primitivo

Las primeras dos décadas del cine fueron: películas cortas, con un relator siempre activo al comienzo y luego músicos en la sala, con espectadores que encontraban en la pantalla un correlato frecuentemente cercano al espectáculo teatral, y que se reemplazaría sólo al progresar la segunda década del siglo por una nueva forma de mostrar el espacio, personajes y acciones, y por tanto, de narrar en una película. Lo que el interesado en el cine primitivo encuentra hoy es una experiencia irreductible a la suya en tanto espectador. Toda una producción de recepción masiva obedecía a otras leyes; el contrato entre un film y su espectador se apoyaba en saberes distintos, a los que el posterior período clásico prácticamente desplazó y arrinconó hasta casi el olvido.

Noel Burch arriesgó la existencia de un modo de representación primitivo, consistente y con pautas estilísticas reconocibles: cámara distante y preferentemente inmóvil, los planos con la acción centrada en la pantalla, como simulando un escenario teatral, con autonomía de acontecimientos enteros que tendían a comenzar, desarrollarse y concluir en cada plano acaso como simulacro de un acto, también teatral, y con un punto de vista altamente estable para un espectador que veía casi todo en planos frontales y generales.

Profundidad de campo

Se trata de la zona que abarca desde el objeto más cercano al más lejano tomado por la cámara con igual nitidez. El espacio comprendido, plenamente en foco, aumenta a medida que las ópticas reducen su distancia focal. Poca en un teleobjetivo -y menor cuanto más largo es- la profundidad de campo avanza a medida que se entra en el terreno de los granangulares. Pero más allá de la técnica, esta capacidad ha permitido opciones estilísticas, como deep focus: en ella se superponen acciones ejecutadas en diversos planos de profundidad. Muy cerca de la cámara, a distancia media y lejana, ocurren cosas delineadas en la pantalla con igual precisión. El elogio de Bazin a la profundidad de campo le permitió considerarlo como un estilo más democrático que el del découpage clásico, que analizaba la acción en una serie de montajes de planos cortos. La explicación del crítico aludía a que en

estos casos la mirada del espectador debe tomar opciones propias y variadas, contrapuestas a la concepción dirigista del montaje clásico. Para él, era un paso del cine hacia la libertad. Durante un buen tiempo, el uso del deep focus pareció coincidir con cierta idea de modernidad cinematográfica. Lejos de ser un avance técnico tardío, la profundidad de campo ya había hecho su gloriosa presencia en los films Lumiere, gracias a la flexibilidad luminosa de la película ortocromática. El paso a la pancromática limitó durante un tiempo la posibilidad de reducir la apertura de diafragma -esencial para lograrla.

Punto de vista

Puede ser considerado en un sentido literal, como el sitio desde donde se ejerce la visión de un espacio, o utilizado en forma metafórica, aludiendo a lo ideológico o lo relativo a la narración en el film. Jacques Aumont y los diferentes sentidos:

- 1) En el caso del cine agrega al efecto de superficie y al sentido de profundidad las características de convertirse, por medio del montaje , en la condición de ser múltiple y variable de plano a plano.
- 2) También se habla de punto de vista en relación con la narrativa , por el cual se piensa en el lugar desde donde se asiste a la acción; desde qué personaje -cerca o incluso desde el interior de su misma mirada, como en el caso de la cámara subjetiva - asistimos a lo que ocurre en el fin.
- 3) Pero además, puede hacerse referencia a un punto de vista -en otro sentido metafórico, como cuando se hace referencia (en una expresión cara a la política de autores) a una visión del mundo- para aludir a la posición, la actitud intelectual, afectiva , ética o política que manifiesta una película.

El punto de vista narrativo más auge ha cobrado, ligada a la evolución de la semiótica del cine y propulsada por las corrientes conocidas como teoría de la enunciación y narratología . Allí, el punto de vista, como vieja cuestión cinematográfica, confluye con conceptos vecinos provistos por otras disciplinas narrativas y representativas (literatura, teatro, cómic), dando lugar a intrincados desarrollos y de paso transformándose en el camino. La clásica cuestión de la visión en la narrativa encontró desde el campo de los estudios literarios una oportunidad para su relanzamiento a comienzos de los '70 por el mismo fundador de la narratología , Gérard Genette, quien propuso la noción de focalización para eliminar el prejuicio óptico en un campo en el que el ojo se limita a ver letras, y atender al hecho de que sobre todo se trata de saber de qué foco narrativo surge el relato. A partir de allí Genette estableció las diversas posibilidades de focalización: aquella designada como cero o simplemente narración no focalizada reemplazó a la vieja idea de un narrador omnisciente, sabedor de todo lo que ocurre dentro y fuera de las criaturas del relato; la interna, asociada a un personaje (en ese caso será fija) o a varios a lo largo de su transcurso (donde será

variable), y externa, cuando se emite desde una instancia que no puede penetrar el interior de los personajes. La focalización ha reemplazado al vetusto punto de vista, dejando al término por lo general hoy reservado a los desarrollos sobre la representación visual. Especialmente productivo ha sido el caso de Jost cuyos conceptos de ocularización y auricularización, como efectivos y reales puntos de vista y escucha en un film, permiten ahondar en la arquitectura de sus instancias narrativas.

Realismo, cine realista

Desde aquella pavorosa impresión de realidad que maravillaba a los primeros espectadores de Lumiere hasta la explotación de esta característica del cine con fines narrativos o de impacto espectacular, el realismo ha dividido en el cine sus sentidos en al menos dos direcciones; una tiene que ver con lo que ofrece a los sentidos, la otra con los mundos imaginarios que hace posible.

- 1) Hay un realismo relativo a los medios por los que el cine se presenta ante el espectador, esto es, por sus materiales de expresión. De esa manera, puede considerarse que la imagen en color contiene más indicadores de realidad. Esta correspondencia entre la percepción de la imagen y el sonido cinematográficos con la percepción de la realidad circundante llevó a teóricos como Bazin o Kracauer a postular un realismo que a otros pareció ingenuo, identificando lo visto en pantalla como continuo de algún modo con aquello que había sido tomado por la cámara. Esta equiparación entre la imagen y su modelo fue seriamente criticada por los estudios semióticos, que se centraron en las operaciones significantes que median entre la realidad y su representación en el cine. En ese sentido, la apelación a los códigos con que se construye lo visto y oído lleva a su consideración como un texto a leer, y no como un correlato del mundo perceptible. El realismo no obedecería así a una correspondencia ontológica, sino que se instalaría como efecto de ese artificio que es el aparato cinematográfico. Como puede apreciarse, el realismo y su índice apuntando a la realidad de un modo problemático llevaba a una discusión que conducía, por lo general, a la apuesta política en sentido amplio, no sólo cinematográfica. En la pasada década, otros investigadores (en paralelo rechazo de la aproximación semiótica) han retomado ciertas aserciones de las teorías realistas. Algunos resaltaron que las imágenes y sonidos funcionan en nosotros a partir de inferencias similares a las que ejecutamos ante la percepción de estímulos visuales y sonoros en la realidad que nos rodea. Otros, a su vez, tomaron en cuenta que la presencia de lo visto en el cine -en tanto un complejo sensible, y no como algo reductible a un sistema de signos- problematiza el restante componente de la relación: eso que entendemos como realidad, y que es un asunto más complejo de lo que parece.
- 2) El segundo problema relativo al realismo concierne a sus códigos de representación y narración . En cuanto a los temas en torno de los que se arma una película , el realismo

del cine arraiga en diversas corrientes -por cierto igualmente realistas- que se ocuparon de las correspondencias entre determinados problemas sociales o psicológicos y su representación en la pantalla. De ese modo, los realismos teatral, literario y pictórico impactaron en el cine desde sus primeros tiempos. Se trataba de una determinada forma de entender la realidad. A los realismos en el cine debió agregárseles por lo común algún prefijo o adjetivo para precisar de qué tipo de realidad se trataba: **neorrealismo, realismo poético, realismo socialista, realismo humanista, realismo mágico, hiperrealismo**. El rodaje en escenarios naturales, el uso de actores no profesionales, la improvisación frente a la cámara, la escasez de recursos técnicos o hasta cierta desprolijidad -a veces cuidadosamente calculada- en el estilo (foco, movimiento de cámara, iluminación) dieron pie a distintas formas de realismo que a menudo procuraron estar a un paso más corto de la realidad por el corrimiento de las fronteras de lo mostrable. Bazin postuló: "llamaremos realista a todo sistema de expresión, todo procedimiento del relato que tienda a aumentar la apariencia de realidad en la pantalla". El asunto consistirá, entonces, en tomar en cuenta que se trata de una apariencia. La curiosa situación que atraviesa hoy el cine podría, respecto del realismo, resumirse en la siguiente paradoja: un realismo exacerbado del primer tipo -el de los materiales de expresión- se hace simultáneo a una disminución en los realismos del segundo orden. Leigh con su puesta en práctica de lo que la crítica ha denominado en forma traviesa "surrealismo socialista" y que él se limita a llamar "**realismo ampliado**".

- A. Los realismos de hoy suelen convertirse en los más estilizados amaneramientos de mañana.
- B. En cuanto al aprovechamiento del realismo que atañe a los medios de expresión, el cine se ha enfrentado en toda su historia ante la paradoja -sólo aparente- de que un mayor aumento de realismo corresponde a un igual incremento en el grado de ilusión que se pretende provocar en los espectadores. De ese modo, el que puede ser considerado como cine realista por excelencia es el fantástico, donde el espectador se estremece con lo que sabe que difícilmente o jamás encontrará fuera de la película, pero que en ese momento lo convence estéticamente de estar ante su presencia.

Secuencia

Se trata de una unidad narrativa. Posee un inicio, un transcurso y una conclusión narrativa luego de un momento de tensión máxima. Obedece a patrones específicamente ligados a la estructura del relato. Dentro de su decurso pueden localizarse hiatos espaciales o elipsis temporales: se puede abreviar lo considerado insignificante. Pero la secuencia quedará hilada por los momentos significativos de una acción compleja y en cierto modo compleja. También es posible que sea narrada en un lapso mucho menor al que supuestamente abarca

en la ficción. Los cineastas de Brighton o George s Méliès ya contaban con suficientes conceptos secuenciales para establecer estas unidades cuya coherencia depende del relato de una acción y no de una continuidad espacio-temporal. Si la secuencia fue un concepto crucial en la arquitectura de los **chase films**, o películas de persecución. Pero hay otras mucho más fragmentadas, especialmente aquellas localizadas en distintos lugares conectados por montaje paralelo o bien las que resumen acontecimientos que se desarrollan en breves instantes hechos de años enteros, o un viaje alrededor del mundo. Respecto de este último uso, en las frecuentemente llamadas secuencias de montaje.

Sinopsis

Significa "lo que puede ser abarcado de un solo vistazo". En la industria norteamericana se llama así a la muy breve narración (poco más de diez líneas) de la intriga de un film. Resumen narrado en presente, debe cumplir con la sabia dosificación de información sobre lo que cuenta la película, junto a su poder de seducción, de artilugio activador del deseo de verla.

Sistema de tres puntos

A lo largo de su periodo clásico el cine pudo demostrar un sistema de iluminación básico compuesto por tres fuentes, una luz principal, una luz de relleno y una luz trasera o contraluz. La principal o **key light** iluminaba al sujeto de la acción desde un costado y arriba, mientras que la de relleno o **fill light** anulaba las sombras de la parte opuesta, desde una posición muy cercana a la cámara. Mientras tanto, la trasera **back light** funcionaba como una "luz de despegue", haciendo que el personaje se separase del fondo, adquiriendo volumen. En lo que al cine toca, el sistema dominante durante la era de los estudios hasta obligaba a reubicar las luminarias en cada nueva toma, de acuerdo a los desplazamientos de los actores o al movimiento de cámara. Sin embargo, su extremada sofisticación - las posibilidades de combinatoria de los tres puntos pronto se demostraron de una insólita variedad- no impidió que el público lo percibiera durante largo tiempo como la iluminación más "natural" en una película.

Sobreimpresión

Procedimiento por el cual dos o más imágenes se superponen en pantalla, adquiriendo cierta condición traslúcida (excepto la que opera como fondo). Fue muy utilizado en el período mudo, y retomado en la era del vídeo. El recurso fue notablemente utilizado por directores como Jean Epstein o Marce L'Herbier (es más, se trató de uno de los preferidos de la vanguardia "poética" francesa de los '20, junto a la difuminación de la imagen y el dissolve) para dar un toque onírico a sus producciones. Lo extraño del caso es que nadie, que se sepa, sueña en sobreimpresiones, aunque ello no impidió que se convirtiera en un

procedimiento habitual para mostrar imágenes presuntamente ubicadas en la cabeza de los soñantes. Pero el problema es que este recurso pronto se convirtió en una convención muy visible, antepuesta a la presencia de los fantasmas que se suponía la sobreimpresión debía plantar ante la mirada del espectador, ávido de presencias más concretas que aquellas tendientes al pronto esfumado. Desterrada del campo de las apariciones y de los sueños (que más bien necesitan esa presencia táctil que los hace contundentes) la sobreimpresión quedó relegada a reproducir en pantalla ciertos estados alterados de conciencia. El comercial televisivo (que no suele apelar por lo común a la conciencia del espectador más que en una operación reducida o desviada) manifiesta toda una fe en la sobreimpresión hoy.

Sonido en el cine

El sonido en el cine no es algo que afecte sólo a los oídos, sino que se define en relación con lo visto. Las clasificaciones involucran a lo acústico en relación con lo visible. En "El cantor de jazz" fue un cambio ya que se pueden distinguir los sonidos técnicos. Fue la que diferenció entre los sincronizados y los que no lo eran. Por cierto, se trataba de sonidos que se pegaban a la imagen simultáneamente y otros a los que no podía encontrárseles una referencia inmediata en la pantalla. La división es escasa, por lo cual rápidamente se estableció en el seno de la industria una tripartición entre los sonidos sincrónicos (cuya fase más dramática siempre ha sido la del **lip synchro**, la sincronización entre los movimientos de los labios y la emisión verbal), los sonidos fuera de sincronía o asincrónicos - como los que anticipan, próxima a finalizar una escena, los ruidos de la venidera en un avance o puente sonoro- y los decididamente no sincrónicos. Estos últimos pertenecen a un ámbito paralelo al de las imágenes, sin perspectivas de sincronización posible, pasada o futura. En los '60, posibilitó experiencias de ruptura -por ejemplo en El hombre que miente (1968) de Alain Robbe Grillet- donde el sonido intenta desmentir permanentemente (con éxito dispar) lo que el espectador espera de la imagen. Michel Chion ha postulado una clasificación en el naciente debate teórico sobre el sonido en el cine: tras dividir lo audible en una zona visible y otra acusmática (siguiendo a Pierre Schaeffer), esto es, "que se oye sin ver la causa del sonido", denominó como **in** a aquel sonido cuya fuente se hace evidente en pantalla, como **fuera de campo** al que perteneciendo a la diégesis mantiene oculta su fuente, y finalmente **off** al que se localiza fuera del marco diegético. Pero dejaba muchos fenómenos sin explicar. Más recientemente, el mismo autor propuso enriquecer el espacio sonoro con conceptos como el del **sonido en el aire** (de fuente visible aunque remitente a otro espacio en su producción, como el de una radio en pantalla transmitiendo un informativo, que nos indica otra fuente más allá de la visible), **el de los sonidos internos** (el pensamiento de un personaje, aunque también los latidos cardíacos de las víctimas inminentes en tanto thriller), y el de los **sonidos ambientes**, de fuente invisible no por estar fuera de campo sino por plantear un territorio de mayor valor como entorno que como revelación de una fuente (los ruidos de selva, de lluvia o de vida urbana).

Split screen

Significa pantalla fragmentada. Se usa el término cuando se divide en dos el campo visual. Popularmente, el recurso tuvo especial éxito al encuadrar simultáneamente a las dos puntas de una charla telefónica, o cosas parecidas. Cuando el asunto se complica y la pantalla se fragmenta más, penetramos en el terreno de la imagen múltiple (**multi-image**). La **multi imagen** durmió hasta los '60 cuando el cine norteamericano resolvió hacerse cargo de las innovaciones formales que supuestamente cambiarían la cara del cine. Hay quienes no aprecian demasiado esta técnica, de indudables posibilidades expresivas.

Star System

Consiste en elevar a los actores a la categoría de arquetipos, considerando como una unidad el trabajo y la vida privada de quienes aparecen en las pantallas, y que tuvo su apogeo en el período del cine clásico. El star system movilizaba no sólo recursos fílmicos, sino todo ese complejo conglomerado que rodea a cada película y los investigadores denominan el **parafilm**, aparato periodístico-publicitario que incluye a otros medios como los gráficos (prensa y revistas especializadas), la radio y -ya en la etapa del ocaso del star system- la TV. Este sistema fue el responsable de que la gente, poco después de los anónimos comienzos de la industria cinematográfica, comenzará a ir al cine en busca de una película de alguna figura identificable que pronto recibirá el nombre de estrella. Una **star** se apoyaba más en responder a un tipo fácilmente reconocible por el público que en composición de personajes diferentes. La de estrella es una categoría intermedia entre el actor y el personaje, y que suele subyugar a ambos. La trabajada imagen de un actor o actriz en una película se impone a cualquiera de sus restantes atributos y la carga de un sentido inicial, no a partir de cualidades actorales, sino de la encarnación de una figura mítica. De la mano de los géneros, el star system permitía al espectador del cine clásico prever algo de lo que iba a ocurrir en la confrontación con la película. Si el período mudo presentó manifestaciones irrepetibles -en términos de histeria masiva- del star system, el sonoro pudo prolongarlo con éxito durante toda la vigencia del cine clásico; en cierto sentido su vida fue paralela a la del studio system. Por supuesto, si bien el epicentro del sistema fue americano, Europa y algunas industrias culturales como la argentina contaron en su momento con un aparato que, en otra escala, orientaba su navegación por las estrellas. En los '30, la triangulación cine sonoro - radio -industria discográfica construyó en nuestras latitudes un particularmente exitoso star system que se exportó con eficacia a todo el mercado hispanoamericano. Las décadas siguientes preferirían la restauración **camp en**, antes que el lanzamiento de nuevas estrellas: lo que siguió luego es, en todo caso, un actor system tanto en el cine americano como en el europeo. En la actualidad se meten en casa y se reducen a ídolos. Al ídolo se lo adora a condición de que esté al alcance de la mano, que ofrezca la ilusión del contacto,

incorporándose al entorno doméstico. No son stars cabales, porque el system hoy desea otra cosa.

Storyboard

Encontró su estabilización crucial en la transición del cine mudo al sonoro -cuando hizo falta coordinar el trabajo de un mayor número de técnicos y hacer que los actores memorizaran sus diálogos. Su primer promotor fue el maestro Georges Méliès, el mismo que hizo que los efectos especiales antecederan a lo que en rigor puede considerarse lenguaje cinematográfico. El storyboard, limitado durante largo tiempo al terreno de los efectos especiales -el **epic** film, el fantástico y la ciencia ficción nunca dejaron de necesitarlo- resurgió en las últimas décadas por varias razones, entre las que se destacan la influencia del **spot publicitario** y sus modalidades de realización. Otro motivo puede deberse a los notorios puntos de contacto que el cine de las últimas décadas posee con el cómic. En efecto, un storyboard, acompañado como suele estarlo por una sucinta descripción de diálogos y banda sonora, puede parecerse a una tira de historietas ante la vista del profano, aunque sus convenciones son algo diferentes de las del sofisticado lenguaje del cómic. Al respecto, unos cuantos especialistas del rubro suelen engrosar las filas de los storyboard artists. La tecnología de vídeo ha facilitado al storyboard la incursión en el campo de la representación del tiempo. Bajo el nombre de **animatics**, los cuadros grabados en vídeo y dotados de su correspondiente audio hoy suelen erigirse en una verdadera maqueta audiovisual de la película incipiente. Coppola fue decidido impulsor del método en Golpe al corazón (1982). Muchos grandes del cine han sido afectos a los placeres gráficos del storyboard para previsualizar sus películas, antes de juntar a todo el equipo de rodaje. Y todavía antes, en las postrimerías del mudo, Alfred Hitchcock acostumbraba dibujar los instantes privilegiados de sus films, por la misma época en que Eisenstein el Terrible intentaba explicarse sus principios del montaje mediante dinámicos storyboards plenos de conflictos espaciales, de vectores oblicuos y líneas de fuerza en tensión continua.

Subjetiva, cámara o POV shot

Plano que se instala en el punto de vista de los ojos de un personaje, haciendo que el espectador perciba a través de su mirada las imágenes del film. Puede ser de variada extensión: de fracciones de segundo a decenas de minutos. Los norteamericanos la denominan **point-of-view (P.O. V.) shot**. Utilizada en dosis homeopáticamente calculadas produce efectos demoledores en cuanto a la inclusión del espectador en la ficción. El clásico ejemplo de uso extremo de la toma subjetiva, en su prolija mediocridad, produce un efecto curioso: el espectador -al contrario de lo buscado- no logra identificarse con el personaje; sólo puede sostener a duras penas una forzada identidad de percepción. Hubo más intentos

de llevar la subjetiva al lugar de eje de la narración: todos en mayor o menor grado infructuosos.

Subtítulos

Leyendas que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que intentan traducir lo que se dice en una lengua distinta a la del público. El uso de subtítulos (de utilización estándar en la Argentina para estrenos de films hablados en otros idiomas, frente a la tendencia mayoritaria, en el plano internacional, a doblar los films extranjeros) fue una curiosa y brillante estrategia que permitió conservar la textura acústica de las voces originales de la película, aunque al precio de que el espectador se vea obligado a leer compulsiva e impensadamente durante todo el tiempo en que alguien habla. El subtítulo fue la primera solución ensayada en el cine norteamericano (como herencia directa de los rótulos o intertítulos del cine mudo). No satisfizo a los estudios, que durante un par de temporadas pasaron a intentar las costosas versiones múltiples de una película, donde en los mismos decorados y con diferentes casts se rodaba varias veces la misma producción. Al restituir a la película la experiencia audiovisual propia del sonoro, el doblaje tiene la desventaja de ser más caro que el subtítulo. Los subtítulos, como herederos de aquellos rótulos del mudo, tuvieron su época en que no fueron tan "**sub**". Cierta modalidad ominosa y bastante difundida durante los '30 los colocaba precisamente en el centro de la pantalla, tapando la imagen con unas letras gigantescas. El agravio visual a la película corre riesgo redoblado en los últimos años, a partir del subtítulo electrónico en las copias vídeo.

Cine surrealista

El término postula como surrealista cualquier introducción de lo absurdo, onírico o alucinatorio en una película - sin que haya a la vez intención de incursionar en lo fantástico o la psicopatología. El surrealismo sí fue la apoteosis de las más ambiciosas vanguardias históricas. Fenómeno originalmente de palabras, como lo afirman las propuestas iniciales del Primer Manifiesto Surrealista y su exploración de "automatismos psíquicos puros", logró acceder a la imagen mediante una maniobra compleja que se concentró en la aceptación de la plástica y cuyos trámites se prolongaron durante varios años. Por su parte, los surrealistas eran una vanguardia al menos curiosa en cuanto tal; despreciaban a las vanguardias "poéticas" de su tiempo y en su lugar rendían tributo a Buster Keaton y a los films de Feuillade, de lo que daría cuenta, más tarde, la imaginería de un Magritte. Para Acto Kyrou, apologista del surrealismo cinematográfico, el cine era un medio surrealista por su misma esencia y el matrimonio estaba predestinado. A pesar de esto, se siguió festejando a Buñuel como "el director surrealista Luis Buñuel" durante tantas décadas que él mismo tomó el

asunto en broma durante toda esa maravillosa chanza que fue su producción de los '70 , que podría sin embargo asociarse más a un anarquismo dadá que a patrones surrealistas. No obstante los pocos puntos de encuentro, el malentendido surrealista perseveró durante un buen tiempo, y se insistió en él pese a las protestas de Breton y de su mismo director. Puede que la persistencia del equívoco que acerca ilusoriamente al cine con el surrealismo radique en la trascendencia que tanto la vanguardia como el medio de expresión han otorgado a lo imaginario y a lo onírico.

Suspense

Desde que la imagen cinematográfica es un suceso que cobra forma en la pantalla, abierta al movimiento y a la transformación, el suspense parece ser una de sus dimensiones cruciales. La incertidumbre sobre lo que ocurrirá a continuación, especialmente cuando atañe a la integridad del espectador, fue explotada y aprovechada constantemente por las formas narrativas que pronto adoptó el cine. Forma legendaria y gravitatoria del suspense, que el cine parece retomar cada vez que se propone mantener en vilo a los espectadores. El suspense acompaña al cine de modo tal que ha permitido la configuración del **thriller**, también conocido como **suspense film**. La ansiedad generada por el thriller requiere de personajes con los que el espectador pueda sostener fuertes lazos de identificación y se los encuentre atenazados por circunstancias diversas, sean humanas o de su entorno. El suspense se abre cuando el tiempo se convierte en una dimensión al acecho, y la pregunta que despierta sobre el destino del personaje es física e inmediata a algo más elaborado. Una particular conjunción de saber y no saber se despierta ante el incremento del suspense. El espectador está al tanto del riesgo mayúsculo, y se ve privado de conjeturar un desenlace que por otra parte se advierte inminente y amenaza -como es inevitable- con lo peor. Jean Douchet afirmó alguna vez, en un arrebato no exento de esoterismo, que el suspense en Hitchcock es "la suspensión de un alma sostenida entre la Luz y la Oscuridad". Sin especulaciones teológicas o metafísicas, es posible afirmar que esta idea de suspensión es la misma que sustenta expresiones como que una película nos mantiene en vilo, y lo que es más importante, más allá de que haya o no un misterio en el medio.

Hitchcock: "La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple. Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de la mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum. Explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense; la bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, precisamente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa de la escena. Tiene ganas de decirles a los personajes que están en pantalla: 'no deberías contar cosas tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar'. En el

primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspenso."

Teleobjetivo



Se trata de una lente de distancia focal superior a la normal (que es de 50 mm en el cine profesional). Un teleobjetivo estrecha el ángulo de la toma de vistas y magnifica los objetos distantes. A la vez, aplana la imagen y disminuye la profundidad de campo, por lo cual puede enfocar un personaje u objeto preciso, dejando lo que esté delante o detrás de él fuera de foco. Los

teleobjetivos fueron un recurso estándar del cine clásico. Durante la primera década del sonoro, la toma de imágenes en el cine supo tender al teleobjetivo. Por su función de aumento de la imagen -que llega a la performance del catalejo o del telescopio- los teleobjetivos no se han llevado muy bien con cámaras que no fueran reposadas. Acaso fue la opción por el uso de la cámara en mano por parte de los operadores lo que lo relativizó en varias manifestaciones del "cine moderno", a no ser que jugarán deliberadamente con la inestabilidad de la toma.

Toma

La toma remite a la cantidad de película filmada en forma ininterrumpida por la cámara cada vez que se acciona su motor. Como unidad de rodaje, no debe ser confundida con el plano, en el que piensan tanto los guionistas (aunque no lo consignen en el guión de rodaje) como los especialistas en storyboards, además del director y unos cuantos más. En un rodaje el plano siempre es una entidad virtual -antes de la toma o después de ella- a la que el registro tiende. Es común que se hagan varias tomas de cada plano previsto, para usar la mejor en el montaje definitivo. Hay directores obsesivos que repitieron tomas por decenas en busca del plano ideal hasta la exhaustividad y la casi disolución mental de todo el equipo de rodaje. Otros se conformaron casi siempre con la primera toma y ésta era la perfecta. Están, por otra parte también se conformaban con la primera toma, saliera bien o mal, y muchos de ellos solían ganarse el westerniano apodo de **one-shot**. Finalmente, tenemos a quienes prefieren hacer tomas múltiples de la misma acción, con varias cámaras, para componer luego desde los ángulos más aventajados la acción tomada en forma plural. Se denomina toma a la misma operación de la cámara, tanto como al resultado de ella.

Transparencia, cine de

Se trata de un concepto teórico que remite por igual a una idea del montaje tanto como a una concepción de la imagen en el cine. Fue André Bazin, a través de célebres escritos, el primero en exponer las más difundidas postulaciones sobre esta transparencia, perseguida como efecto por los directores que construían una narración donde el espectador era propuesto como un testigo presencial de lo ocurrido en pantalla como hechos. El viejo John Ford así lo quería: que sus espectadores sintieran que estaban ante **the real thing**, la cosa real, y no frente a una película. De esa manera, las imágenes debían ser olvidadas como tales, mientras que el montaje debía ser disimulado lo máximo posible en beneficio de la continuidad narrativa. Al contrario de este esfuerzo de simulación de una realidad inmersiva y convincente para el espectador, toda una corriente opuesta en el cine, nos informan los teóricos, ha apostado a la opacidad, esto es, al trabajo de una imagen evidente como tal, y a la exposición de un montaje revelador de que se está ante un artificio. Si Bazin tomó partido fervientemente por una variante extrema de la transparencia (que proponía a la continuidad como procedimiento de rodaje en prolongados planos, ya no como efecto de montaje, al que consideraba como la superchería básica del lenguaje cinematográfico), la mayoría de las vanguardias se inclinaron por distintas formas de la opacidad, tratando de revelar en su textura y su expuesta organización formal su cualidad de textos audiovisuales. Ferozmente criticado en los estructuralistas '60 y los desconstruccionistas '70 como cómplice de una cosmovisión pequeñoburguesa, el cine de transparencia sigue vigente en tanto nos disponemos a entrar en una película, y revela al mismo tiempo que la oposición transparente/opaco (relacionada estrechamente con la de realismo/artificio) es

más una dicotomía teórica -y a menudo forzada- que una opción de los realizadores, o una división viable para el espectador entre películas de uno u otro bando.

Travelling, tracking shot

Movimiento del cuadro de la imagen en pantalla obtenido por un desplazamiento de la cámara, sea cual fuere el soporte en que ésta se mueva, o la dirección que ese trayecto mantenga. En términos históricos, los travellings fueron recursos muy tempranos. El primero que los convirtió en su marca de estilo fue Promio, un operador de los Lumiere, el día de 1896. El espectador acusaba recibo de este punto de vista móvil, aunque no obedeciera a ninguna función narrativa. Poco a poco se lo comenzó a utilizar con sentido dramático y el travelling con que la cámara se aproxima al multitudinario festín babilónico en Intolerancia permanece hasta hoy insuperado. A lo largo de los últimos años, el travelling ha acentuado su presencia a partir de diversos métodos de traslado de la cámara, que van separando progresivamente el ojo del operador del cuerpo del aparato. Así, los sistemas remotos de monitoreo por vídeo permiten a las cámaras correr, zambullirse y hasta volar con cada

vez menores restricciones.

Videoarte

Intenta dar cuenta de toda una corriente de la actual producción en el vídeo como medio de expresión. En los primeros tiempos de la grabación de imágenes en cinta magnética, la función de registro, de testimonio, pareció predominar por un lado. El vídeo concebido como máquina para ver más allá de los ojos, para descubrir lo más oculto de la realidad, para despertar conciencias a través de la revelación de lo visible. A la vez, la inicial imperfección técnica de la imagen vídeo (su inestabilidad, su proclividad a la deformación, su tendencia a la mancha) despertó en otros la atención a la forma, en sintonía con la exploración de lo abstracto (el problema crucial de la plástica occidental a lo largo de todo este siglo). Y en cuanto al cambio permanente de esa imagen formada por el recorrido vertiginoso de un único punto móvil en la pantalla, la proximidad con la música se hizo evidente. Así nació, en forma múltiple, plural, cierto espacio que comenzó a definirse bajo el rótulo de "vídeo", y que comenzó a expandirse principalmente en los circuitos ligados al arte contemporáneo. Hacia fines de los '70 parecía establecerse una incipiente clasificación en géneros: los vídeo-objetos, donde se exploraba y exponía el aparato tecnológico, el televisor como mueble, la percepción de la imagen electrónica enrarecida por marcos desusados; las vídeo-instalaciones, donde los circuitos de cámaras, grabadoras y monitores alteraban un entorno en el que los espectadores-habitantes se sumergían; y los video-tapes, donde la atención se centraba en lo que se inscribía en la cinta magnética. En el presente, esta última modalidad es la que brinda mayores perspectivas, desarrollando una suerte de poesía que bordeando -desde afuera o adentro- lo narrativo propone algunos de los mayores desafíos a la mirada en los '90. Hubo razones poderosas para postular en su reemplazo la denominación de **vídeo de creación**, que no sería perfecta, pero contaba a su favor con el intento de superar cierta peligrosa y ya firmemente establecida tendencia del medio a circular dentro del ámbito del museo, del centro cultural, del cenáculo de exquisitos. A la vez, en los últimos años el videoarte o de creación se ha desplazado hacia la simbiosis con lo numérico, en un tránsito que algunos auguran como una metamorfosis de la que saldrán experiencias que aún no están definidas, pero que ya se agrupan bajo la amplia categoría de arte digital, en la computadora o en las redes informáticas.

Zoom, lente varifocal, travelling óptico.

Lente de distancia focal variable. En primer término, convendría distinguir lo que puede llamarse "efecto de zoom" en un plano, como algo separado de la lente en cuestión. Aunque por lo común es esta óptica la responsable de ese efecto, en la historia del cine -en la obra de realizadores- acercamientos por medio de veloces travellings -reparar en ciertos planos- parecen inducir perceptivamente algo así como un zoom simulado, *avant la lettre*. También, dado el caso, se los puede simular en la posproducción, al copiar la toma con acercamiento

progresivo, fotograma a fotograma, en una positivadora. Pero vayamos al artefacto óptico cuyo notable desarrollo en cine y TV desde los ' 60 -Dominique Villain precisa la fecha de introducción masiva del zoom en 1962- determinó múltiples usos y abusos. Aunque su invención haya estado ligada a la tecnología militar -fue un instrumento decisivo en los aviones de reconocimiento y en la planificación de bombardeos a partir de la Segunda Guerra. Parece ser que la idea original de los técnicos que ya en la industria audiovisual jalaron su perfeccionamiento fue noble: transformar la necesidad de contar con varias lentes intercambiables colocadas en la torreta giratoria de la cámara por la disponibilidad inmediata de diversas ópticas en una sola. Se suponía más bien que facilitaría los cambios entre toma y toma , y no que alteraría lo ocurrido dentro de ella. El uso del zoom dentro del plano, los americanos lo bautizaron como zoom shot.

The cutting edge: the magic of movies editing

La edición es lo que distingue a una película. La película se hace en base a la edición. Los primeros cineastas fotografiaban lo que les interesaba o entretenía. La toma continuaba hasta que se aburrían o se les acababa el rollo. Los padres del cine son Edison en Estados Unidos y Lumier en Francia veían con pesimismo el futuro del cine. Había interés mundial en ver imágenes que se movían. Auguste Lumier dijo que el cine era un invento sin futuro. Pero Edwin Porter uno de los empleados de Edison, descubrió que si juntabas una serie de tomas distintas podrías crear una historia. Con *The Life of an American Fireman*, Porter fue el que empezó a compaginar y crear un impacto emocional en el público al presentar juntas dos tomas que no estaban relacionadas. La edición en 1903 fue lo primero que permitió que el cine tuviera éxito. La manera en la que se da el corte puede sorprender al público o hacerlos reír. La selección y duración de la toma afectan cómo respondemos a lo que vemos en la pantalla. La Moviola vertical era una máquina de edición (Walter Murch). A mediados de los noventa empezó a usar edición computarizada. D.W Griffith fue el primer cineasta en comprender la importancia psicológica de la edición. Sus melodramas fueron los primeros en lograr llevar al público al mundo emocional de los personajes. Fue el primero que usaba bastante el primer plano. Estableció los parámetros de la edición clásica del cine, eso era el corte invisible en el cual la acción continuaba sin interrupción. Trataban de esconder el corte para que el público no se diera cuenta. Se hace para continuar la historia. La revolución rusa también causó una revolución en la edición cinematográfica. Los rusos empezaron a yuxtaponer las imágenes y crearon distintas emociones. Podían generar cierta emoción si ponían ciertas imágenes juntas. Los rusos presentaban la vida real. Todas las convenciones de edición moderna que conocemos están presentes en *Man With a Movie Camera*. Lev Kuleshov en su estudio filmó a un actor ruso e intercaló tres cosas distintas (un tazón de sopa caliente, una mujer desesperada que se echaba encima del ataúd de su esposo, y un niña jugando con un osito de peluche). La expresión era la misma, eso expresa el poder de la yuxtaposición al juntar dos tomas distintas y obtener un tercer significado que crea una emoción mucho mayor que la suma de las dos partes que se usaron en primera instancia. Sergei Eisenstein combinó estos experimentos con la ideología marxista para crear películas de un fervor revolucionario. Para él la edición, como la historia era un choque de imágenes e ideas. El significado de la película no se encontraba en las tomas en sí, sino en el choque de las mismas. Disfrutaba los cortes. Quería que el público viera el cuadro, que supiera que era una película y no la vida real. El cine estadounidense absorbió lo que anotaron los rusos, pero no para la revolución sino para que disfruten la película. Las técnicas de edición de los soviéticos para propagar el comunismo se usan en Hollywood. Hitchcock fue el maestro del suspenso. El suspenso es una expresión del miedo. Es una manipulación que fortalece la historia. No saber qué es lo siguiente es lo que más detesta el ser humano. El cine se convirtió en un gran negocio en los años 30. Los estudios empezaron a hacer películas con sonido y alteraron la forma de filmar películas. Hollywood se transformó y sigue el modelo de una fábrica de ensamble. Jack Warner decía: “no tiene que ser buena, tiene que estar

lista para el martes". Se necesitaba un sistema industrial para poder hacer que todo funcionara. En los primeros 29,25,30 años del cine la mayoría de los editores eran mujeres ya que se consideraba que era trabajo de ellas porque se parecía al bordado. Cuando apareció el sonido los hombres empezaron a involucrarse en la edición porque era algo técnico. Si no hay una buena relación entre la banda sonora y la imagen no pueden usar todas tus disposiciones para editar una película. En los años 30 y 40 los directores no iban a la sala de edición. La edición la controla los estudios y los supervisores de edición. Margaret Booth había sido una supervisora para MGM por 30 años. Se encargaba de toda la producción. Ayudó a crear muchas de las estrellas de oro de Hollywood. Controlan la actuación del actor en la sala de edición. Los cineastas descubrieron que el sonido y la imagen no solo estimulan emociones, también influyen en nuestra manera de pensar. Durante la Segunda Guerra Mundial el gobierno usó a Hollywood. Los editores y directores usaron las mismas técnicas que había usado en el cine de ficción para conmovir al público estadounidense. Los reclutas de Hollywood usaron sus habilidades para la propaganda. Los líderes de Alemania y Estados Unidos reconocieron que podían manipular al público con el sonido y las imágenes. En *Triumph of the Will*, Leni Riefenstahl usó sonido, música, y edición para hacer parecer a Hitler como un dios. Al estallar la guerra contra Alemania el editor inglés Charles Ridley reeditó las mismas tomas para ridiculizar a Hitler. Al ser usadas para la propaganda o la diversión, estas técnicas influenciaron a la gente. La edición es manipuladora porque quieren que el público responda de alguna forma en especial. Después de la Segunda Guerra Mundial, Hollywood continuó con su misma manera que antes de la guerra. Los editores se habían sindicalizado. En los años 40 y 50 se esperaba que si llegaba un personaje se le vería bajar del auto y acercarse al edificio, luego abriría la puerta y el editor haría corresponder la toma desde adentro y el personaje entraría, se acercaría y se sentaría. En Francia, un grupo de críticos y directores también cuestionaron la doctrina de la edición invisible y empezaron la revolución de los editores. Trajeron a la edición el romper las reglas (cuánto mantener la toma, falta de continuidad, abandonaron las direcciones). Era algo nuevo para Hollywood, porque los rusos y los alemanes ya las habían roto. En los sesenta y setenta, hubo una liberación en el cine estadounidense de los que se podía mostrar, pero cuanto más libertad había, las películas se habían vuelto menos eróticas, eran más explícitas. Este tipo de edición en *Out of Sight* y en *JFK* representan otra ruptura más del estilo clásico de edición de Griffith. Fragmentos de tiempo y espacio, antes los editores trataban de mantener la continuidad de tiempo y espacio pero ahora lo quiebran cuando quieren creando nuevas posibilidades narrativas. Otro cambio en la edición es la velocidad de las películas. La generación de los años 80 de MTV de algún modo creó el estilo de edición en donde el público entra a una montaña rusa de detalles (qu s lo que quieren). Los chicos han crecido viendo televisión y MTV y no solo procesan la información más rápido y la entienden, sino que además lo exigen. Han aprendido a absorber información de una manera que antes era inconcebible. Los ritmos son más hambrientos que los de la narrativa tradicional. Esta tendencia también lo que genera en nuestra cultura es que se ve algo rápido y se desecha, no nos rodea de algo, nos nos permite disfrutar el

tiempo de otra manera. La revolución digital ha aumentado el poderío poético del editor. George Lucas es un pionero de esta tecnología. Con la tecnología, los editores pueden hacer cambios en los mismos cuadros, pueden agregar o quitar elementos de la imagen. Puedes acercarlos, alejarlos, moverlos de un lugar a otro. La nueva tecnología también permite editarla película antes de filmarla. Pueden tener actores digitales. La última versión del guión es la primera edición de la película y la última edición de la película es la última versión del guión.

La mirada del espectador está organizada por la composición del encuadre.

Montaje cinematográfico: juntar, mezclar, contraponer cosas. Un plano con otro, se contraponen. Pero si yo pongo los elementos que estoy conjugado en el mismo plano.

Cinematógrafo y cine de Edgar Morin: El cinematógrafo tiene que ver con la posibilidades de la reproductividad de imágenes objetivamente capturadas de la realidad con tu tiempo, también objetivamente capturado. El registro fotográfico (donde ubicar la cámara, la entrada de luz, etc) era capturado por la cámara, interpreta y plasma. El lente es objetivo. El cine traspasa mecánicamente el objeto lo cual le da a la imagen proyectada una impresión de la realidad. Eso se potencia cuando se captura el tiempo, parece más real porque se mueve. Para él, el cine y el cine narrativo de ficción producen un universo imaginario que produce esa impresión de realidad.

Historia del montaje cinematográfico:

- **Técnica:**

- ❖ Registro objetivo de la imagen del mundo.
- ❖ Registro fotográfico.
- ❖ Técnicas de reproducción del movimiento.
- ❖ Reproductividad:
 - Conservación
 - Estudio
 - Investigación
 - Control
- ❖ Hay un logro técnico que hicieron Lumiere y Edison que inventaron la cámara de registro de fotografía en movimiento cinematográfico. Tiene dos fuentes: que ver con el registro fotográfico a las técnica de animación de la imagen. Y concluyeron a partir de ciertos procedimientos técnicos en la cámara de los hermanos Lumier. Fueron los primeros en hacer una proyección en una sala de cine. Sabemos que algo va a pasar sin que haya pasado todavía. Extendieron lo que funcionaba como representación pictórica o fotográfica a algo en movimiento.
- ❖ Punto de llegada de la razón científica positiva en el sentido en que lo único que se intente es contrastar a través de los sentidos, lo que se ve, siente, no existe realidad que no sea nio sensible. Tiene que ver con el positivismo en lo cual lo real es lo perceptible. Si no estoy registrado lo que está fuera de cuadro, ese fuera de cuadro no existe. No es realidad. Los Lumiere pensaban que era un invento sin futuro. Muchos artistas de otras artes empezaron a encontrar posibilidades en el positivo y a tártara de explotarlas para su propias expresiones artísticas ya ahí empieza a jugar la expresiva.

- **Expresiva:** Tiene que ver con la construcción imaginaria de una forma de representación que apunta a la organización de un universo autónomo, al cual accedo a través de representaciones que, como son un procedimiento que registra objetivamente, transfiere esa impresión de realidad a ese mundo construido. Pero el espectador sabe que es un mundo construido= cine. El cine recoge la tradición narrativa, se convierte en una sincresis expresiva (después de cierto tiempo se llamó el 7mo arte). Cada arte trató de usar el cine para su ámbito y empezaron a hacer pruebas y experimentos (acerca de si se podía mover la cámara). Se pensaba si era un arte propio, autónomo y cual es el rasgo que lo define como propiedad. En la década del 20 la idea que hegemonizó es que caracterizaba y definía al cine tenía que ver con el montaje. El montaje es el primer arte técnico industrial.

- ❖ **Representación y reproducción de lo real:**

- ❖ **Arte autónomo:**

- Rasgos particulares:
 - Arte técnico industrial
 - Montaje

- ❖ **Sincresis expresiva:**

- Pintura
- Música
- Arquitectura

- ❖ **Tradición narrativa:**

- Literatura
- Teatro
- Mitología
- Religión

Montaje externo:

Es el montaje por corte, algún tipo de transición. Elijo un plano, le pongo otro al costado. Cuando termina el último fotograma del plano saliente y entra el primer fotograma del plano entrante. Puede ser: Esto depende de lo que sucede y de cómo está compuesto el plano.

- Por corte duro, tenso, fluido, que te distrae, que te bloquea. Termina un cuadro y el siguiente cuadro ya es otro plano.
- Por transición
 - ❖ Barrido (Wipe): Desplaza un plano al otro.
 - ❖ Fundido
 - In (desde un color): Arranca en un color (generalmente negro, fundido de negro, fundido a negro) y va apareciendo la imagen.
 - Out (hacia un color). La imagen va a una placa negra.

- Encadenado (con el plano que sigue). Se funde un plano con el siguiente.

Montaje interno

El montaje que hay al interior del plano. Son elementos que están dentro del plano y en la correlación entre unos y otros genera un efecto de sentido y están concebidos con una noción de montaje.

Ejemplo: Cuando una persona está en plano y se va de la toma pero no hay corte.

Puede ser:

- Por movimiento de cámara: puede ser un panning, travelling. Cualquier movimiento de cámara modifica lo que hay adentro y al modificar lo que hay adentro es una operación de montaje.
- Por movimiento óptico o del lente.
 - ❖ Zoom
 - ❖ Panning focal: Hago un Panfocus.
- Por movimiento de personajes/objetos: Por entrada o salida de personajes en el cuadro.
- Por presencia simultánea de personajes/objetos: Los mismo que el movimiento de personajes pero son más de uno.
- Por composición de cuadro: Es cómo se orienta la lectura de un cuadro, relativamente complejo, en función de cómo funcionan estos principios perceptivos de la Gestalt.

Relación entre montaje interno y externo: Están interrelacionados. Lo que sucede por el corte modifica lo que sucede en el interior y lo que sucede en el interior condiciona las posibilidades de cómo puede funcionar un corte

Todo proceso de conocimiento o perceptivo es por definición subjetivo. Porque sucede en el sujeto que percibe. El conocimiento se da en la persona que conoce, fuera de él no existe.

Movimiento interno: Por composición de cuadro

Diapositiva 2,3 y 4:

Puntos fuertes: Guardan relación de proporcionalidad entre lo que valoriza y lo que no.

Responde a la regla matemática sección áurea, la divina proporción.

Rudolf Arnheim aplicó la teoría de la Gestalt al arte plástico. Establece que en las obras maestras de pintura podían comprobarse que funcionaban con ciertos principios que tienen que ver sobre cómo percibimos las cosas con la doctrina de la Gestalt. Un elemento que es prioritario es que el punto central (el cuadrado D) es un punto muerto porque está en equilibrio exacto. El dice que cuando hay un encuadre (en este caso con en la imagen fija) se genera una tensión entre el borde y el centro, tensiones electromagnéticas, la mirada tiende

al centro porque está sometida a fuerzas que produce los bordes del cuadro. Está en el centro pero está en tensión, está vibrando. Cuando hay una cierta compensación, sucede que en ese lugar, está en equilibrio tenso. Y en el caso de la imagen B está en un equilibrio estable, está decidiéndose para un lado.

Diapositiva 5: La divina proporción

El segmento B es al segmento A, como el segmento A es a la totalidad (A+B). Hay una relación de proporción entre A y B. Cuando de A es B. A la suma de A+B es A. A es tanto más grande en porcentaje de B, en tanto A+B es mayor en porcentaje de A. Si reduzco, por zoom, A+B para que sea como A, lo que quede A va a ser igual a B. Si achico ese segmento, de modo que se empate, A=B.

De ese rectángulo se va expandiendo esa proporcionalidad. A partir de acá se descubrió que en todas las formas bellas se encuentran estas formas hasta en la naturaleza. Hay una analogía matemática con nuestra percepción, con la biología y con todo.

Pesos compositivos: Depende de que en lugar del cuadro este, pesa diferente el objeto. Tiene que ver con la pregunta, cuánto atrae a la mirada puesto en un lugar u otro. Hay sectores y aspectos formales del cuadro que incrementan el peso compositivo de un objeto o que le restan.

- **Arriba o abajo:** Pesa más arriba. Está ligado a la ley de gravedad, con las energías potenciales. Algunos dicen porque leemos de arriba hacia abajo en occidente.
- **Izquierda a derecha:** Pesa más a la derecha. En un diario de la derecha hacia arriba está la nota principal y donde das vuelta la página. Cuando se vende la publicidad la página impar y arriba es más cara y a la izquierda porque es la que todos miran. Las marcas de agua de los televisores se ponen arriba a la derecha. Tiene que ver con nuestro hábito de lectura porque leemos hacia la derecha y también porque tiene que ver con los hemisferios cerebrales.
- **Tamaño:** Pesa más lo grande. Si ponemos lo grande a la izquierda y lo chico a la derecha se equilibran los pesos. Lo chico incrementa su peso.
- **Formas regulares o irregulares:** Pesa más lo regular por el principio de simplicidad. Lo regular te ordena, te organiza. Si vemos una imagen confusa vamos a buscar lo más simple, lo sólido, lo fijo para organizarla.
- **Colores:** Pesa más los colores fríos.
- **Luminosidad:** Pesa más lo oscuro que lo claro. La mirada va siempre a lo claro, a lo iluminado. Lo que se ve iluminado afirma lo que está oscuro y lo que no se ve.
- **Textura:** Pesa más lo liso por principio de simplicidad.
- **Agrupamiento:** Por cualquiera de los factores formales, con posibilidades de conflicto o tensión entre parámetros de agrupamiento.
- **Pesos figurativos:** Cuando los elementos son figurativos, la figura que domina es la humana (la cara, los ojos porque hay una mirada que ordena) en segundo lugar la

animal, la vegetal y finalmente la inanimada. Si en una obra de arte hay alguien mirando vamos a mirar lo que mira el personaje.

- **Perspectiva:** Cuando se representa un espacio, el punto de fuga incrementa el peso de los elementos más lejanos, compensando los demás factores.
- **Peso Dramático:** La carga dramática sobre un objeto o personaje tiende a dominar sobre todos los demás factores. Busco el conflicto y la resolución de él.
- **Direcciones:** El conjunto de todo lo anterior genera recorridos y direcciones de mirada complejas, con distintas posibilidades de tensiones en conflicto en el cuadro. Es más pesado, en términos de distancia, es más pesado la lejanía porque la distancia incrementa el tamaño.

Se incrementan y se modifican cuando aparece el movimiento todos esos pesos compositivos. En una película el borde del cuadro funciona de manera opuesta a una foto. En una película todo puede entrar y salir, en la foto no. Lo que está fuera de cuadro gravita sobre lo que hay en cuadro y modifica sustancialmente la composición. En la imagen en movimiento todos esos pasos se vuelven más flexibles.

El principio perceptible tiene que ver con lo entendible, comprensible, asimilable lo que ordena.

Estética trascendental de Kant: Traemos estructuras de lo más general a lo más particular que ordenan nuestra percepción y lo que percibimos es una diálogo entre nuestra sistema perceptivo y el mundo (que no sabemos como es). No existe el color y sonido, son construcción de nuestro cerebro a través de los estímulos que recibimos.

Montaje cinematográfico, arte en movimiento

Baumgarten sostuvo que la estética es un producto subjetivo de la sensación en oposición a la Lógica, que es la ciencia del pensamiento. El fenómeno artístico es ante todo un hecho y una operación interior del hombre entero, con todas sus facultades armónicamente ocupadas en comunicarse. Todo lo que aparece, se manifiesta.

Las materias varían grandemente entre un arte y las otras artes. Pero cosa curiosa, no son las materias las que más diferencian las artes. Primeramente, porque las materias o materiales con que trabaja el artista son de las más diversas índoles. Unas son sustancias minerales (povos de color, aceites, argamasas. piedras, mármol, hierro), otras son sonidos, otras movimiento corporal, otras son palabras. Y esas y otras muchas materias son compartidas por diversas artes.

Tales materias-primas son del todo secundarias en la creación artística. La verdadera materia fundamental con que el artista elabora su obra, sea de la índole que sea, son las imágenes de la Fantasía.

Facultad imaginativa: La Fantasía o imaginación es una facultad humana lamentablemente descuidada en la educación del hombre. No se ha destinado el suficiente esfuerzo para analizar la fecundidad de la Fantasía y su tremendo significado en el comportamiento humano. El artista por instinto y por necesidad vital, es el hombre que se mueve, que intuye, que siente y se expresa a través de las imágenes. Tiene por fin asignar nombres propios a las generalidades. El oficio del poeta es bajar de lo general-abstracto a lo particular-concreto, a lo que tiene nombre propio a lo que está encarnado en la imagen. Este término imagen (o fantasma como lo llamaron los griegos) no se refiere solamente a lo visible, a la imagen que captan los ojos, sino que abarca toda la gama de datos sensoriales que se acumulan en la memoria imaginativa. Las cosas que recordamos están revestidas de mil notas sensitivas por añadir. Junto a cada idea que podamos concebir en nuestra inteligencia hay Imágenes que la soportan. La Psicología acepta el hecho de que resulta imposible pensar sin alguna imagen que acompañe y sostenga al concepto. La imagen tiene el mágico poder de despertar afectos. La Imagen está ligada a las emociones y sentimientos nobles e innobles; a las recónditas motivaciones que hacen que un ser humano se decida por tal o cual camino a seguir. La inteligencia y sus operaciones abstractas y universales son indiscutiblemente la mayor conquista del hombre en su proceso evolutivo. La mente humana, con su poder de análisis y síntesis, es suprema, soberana. El artista vive, siente y se expresa a través de las imágenes sensoriales y afectivas; pero permanece constantemente consciente de que todo aquello que él hace está dirigido por su inteligencia ordenadora. Toda forma artística es un fruto del orden y de la armonía creadas por la inteligencia sobre el dato sensorial. Todo ser humano, por intelectualizado que pretenda estarlo, está sometido a este proceso cognoscitivo de su naturaleza sensorial. La diferencia con el artista está únicamente en el grado de sensibilidad y en la atención que él presta al fenómeno interior.

Fondo y forma: En el lenguaje tradicional se ha dado el nombre de fondo al contenido representado por las obras de arte. Así se ha hecho costumbre popular el dividir el Fondo de la FORMA por un largo influjo de la escolástica peripatética. La inmensa mayoría de las producciones artísticas de la humanidad han sido representativas. En otras palabras, el más alto porcentaje de creadores ha dedicado su trabajo artesanal a presentar gestas heroicas, escenas épicas, todo ello como fondo de sus obras. El fondo es secundario se abstrae de su forma. Para el artista el personaje no está vivo fuera de su obra.

Hay una relación entre lo que hay en el plano y lo que se arma en la cabeza del espectador en donde los bordes de la pantalla no centran la atención hacia adentro, sin perder esa centralidad que tiene el centro y los bordes con una cosa más flexible.

Lo pone a Melies como el padre del cine porque dice que a diferencia de los Lumier, que representaban al mundo tal como es, representaba una imagen fantástica. Hubo cortos que eran más narrativos. Tiene gags ilusionistas. Rompe la idea de que el cinematógrafo es un registro de lo real tal cual es.

Guion literario

Reglas:

- En primer lugar, si partimos de que una obra audiovisual sólo cuenta con imágenes y sonidos para llegar al espectador se desprende que en el guión sólo cuenta (valga la ambivalencia del término) aquello que se pueda expresar en el campo sonoro o visual, y que aquellos estados interiores (pensamientos, motivaciones, sensaciones, etc) o cualidades subjetivas que deseemos imprimir a nuestros personajes sólo serán palpables si son expresadas a través de la imagen y sonido. La palabra escrita debe garantizar la descripción de un suceso todavía imaginario, pero esencialmente audiovisual, en consonancia con las maneras propias del lenguaje cinematográfico. Primera regla entonces; solo es válido describir aquello que pueda ser audiovisualizable.
- Así como las imágenes y sonidos son percibidas por el espectador en tiempo presente las descripciones de un guión deben ser en tiempo presente. El cine, como cualquier otro medio audiovisual, sólo existe en el presente. Aun cuando los planos que se proyectan narran algo ocurrido en el pasado de la historia o anticipan algo que sucederá más adelante en la historia, desde el mismo instante en que se cambia la pauta temporal el espectador se sitúa automáticamente en un nuevo "presente". ¿Y si justamente lo que a mi me interesa es abordar el estado interior de mi personaje que obedece a un trauma de un tiempo pasado? Deberíamos previsualizar y construir una escena particular en la que se cuente con imágenes y sonidos el cómo "Antonio vencerá sus prejuicios al sufrir una profunda conmoción interior que le provoca conectarse con su añorada infancia en la campiña".
- Es convencionalmente usada la primera persona del plural para referirse a los espectadores que estarán (estaremos) viendo y atravesando la película. Por ejemplo "Seguimos a JUAN que mira asombrado hacia atrás. Giramos hasta que vemos desde su punto de vista cómo MIGUEL apunta el arma". Esta es la menos obligatoria de las tres y puede ser desechada pero requerirá en algunos casos usar una mayor cantidad de palabras para expresar lo mismo.

Escenas: Hay un cambio de escenas cuando cambia el tiempo o el espacio, o ambos.

Ejemplo:

- "Marta en pijama rojo se despierta en su dormitorio y sale por la puerta" es la escena 1.
- "Marta en pijama rojo entra al baño y se lava los dientes" es otra escena, la escena 2.

Hay una continuidad de tiempo pero el espacio es distinto, por lo que hay un cambio de escena.

Cada escena debe encabezarse con los datos básicos para su identificación: Nº de escena / interior o exterior / locación / decorado / día o noche

Ejemplo Guión Literario

"Fuga de San Clemente" (fragmento)

Escena 4	Int/Ext	Control Policial	Auto	Día
<p>CATALINA (32 años, atractiva) al volante de un auto mediano, desacelera ante la fila de coches del control policial. GUSTAVO (38 años, aspecto recio, sin afeitado) le apunta amenazante con un arma y cubriéndose con una campera de cuero, simula dormir. CATALINA mira al frente mientras la cola de autos va avanzando.</p> <p style="text-align: center;">El ruido de los motores se mezcla con los whistles, silbidos y bullicio policial.</p> <p>GUSTAVO gira la cabeza acomodándose, al tiempo que un obeso POLICÍA de bigotes y ligero aspecto mexicano, les hace la señal de alto. CATALINA mira de reojo a GUSTAVO y desabotona los primeros dos botones de su camisa. El vehículo se detiene en el control policial, y el POLICÍA sin mirarla le pide con tono rutinario los documentos.</p> <p style="text-align: center;">POLICÍA Carnet y cedula, por favor.</p>				

El formato de guión literario más común es el denominado "a una columna", donde se utiliza para describir la Banda Imagen (acciones de personajes, descripción de ambiente, etc.) todo el ancho de la hoja, mientras que la Banda Sonora (diálogos, sonidos, efectos, ambientes, música, etc.) se ubica separada de la imagen con una alineación centrada que no llega a tocar los márgenes.

Para lograr una lectura lo más fluida posible se distinguen los nombres de los personajes colocándolos en mayúscula tanto en las descripciones de la imagen así como también en los diálogos, donde debe figurar en el renglón inmediatamente anterior a cada parlamento el nombre del personaje en mayúscula más negrita o subrayado.

En general se usan tipografías sencillas (Courier, Arial o Times New Roman), tamaño de letra 12, doble espacio y una sola cara por cada lado. Esto es relativamente importante para que más o menos se pueda estimar un minuto por hoja en promedio.

No es menester del guión literario incluir observaciones e indicaciones técnicas, pero en este caso también existe una tensión por flexibilizar esta limitación en pos de poder hacer uso de alguna indicación técnica que sea fundamental en términos narrativos.

En estos casos alcanza para tales objetivos con ciertas expresiones como por ejemplo "punto de vista de", "lenta aproximación a", "detención en", etc. O en última instancia, enunciando directamente algún recurso técnico tal como "cambio de foco a tal", "fundido a negro", "sobreimpresión" que el guionista considera cruciales para expresar un momento específico.

"Fuga de San Clemente" (fragmento)

Escena 4	Int/Ext	Control Policial	Auto	Día
----------	---------	------------------	------	-----

CATALINA (32 años, atractiva) al volante de un auto mediano, desacelera ante la fila de coches del control policial. GUSTAVO (38 años, aspecto recio, sin afeitarse) le apunta amenazante con un arma y cubriéndose con una campera de cuero, simula dormir. CATALINA mira al frente mientras la cola de autos va avanzando.

El ruido de los motores se mezcla con los whistles, silbidos y bullicio policial.

GUSTAVO gira la cabeza acomodándose, al tiempo que un obeso POLICÍA de bigotes y ligero aspecto mexicano, les hace la señal de alto. CATALINA mira de reojo a GUSTAVO y desabotona los primeros dos botones de su camisa. El vehículo se detiene en el control policial, y el POLICÍA sin mirarla le pide con tono rutinario los documentos.

POLICÍA

Carnet y cedula, por favor.

CATALINA *(Voz aterciopelada)*

Como no, oficial.

El POLICÍA gira hacia ella, y al verla queda impactado. CATALINA, esforzándose por suavizar sus modos, le tiende los papeles con toda corrección dejando ver su pronunciado escote. El POLICÍA se los quita de la mano y chequea los papeles.

POLICÍA

¿Registro del titular?

CATALINA, contrariada, simula buscar en la guantera mientras GUSTAVO, la mira de reojo apuntando el arma lentamente hacia el POLICÍA.

CATALINA *(Con un tono dulzón y naïf.)*

Ay, no se donde lo puede haber dejado mi marido. Ya veo que lo tiene en el bolsillo.

El POLICÍA la observa incorporarse y buscar en el torpedero del auto entre los mapas.

CATALINA

Me da pena despertarlo. Estaba tan cansado, el pobre.

Al girar hacia el POLICÍA, CATALINA lo sorprende inclinado a su misma altura observando manifiestamente su escote. Se sobresalta espantada mientras que con un gesto automático usa unos mapas para taparse el escote pudorosamente. El POLICÍA se incorpora intentando infructuosamente disimular la situación. CATALINA lo mira fijo.

CATALINA *(Tono serio admonitorio)*

Dígame usted si hace falta despertarlo y explicarle lo del registro.

POLICÍA

No, no. No hace falta molestarlo. Adelante.

Todavía mirando al obeso POLICÍA por el retrovisor, CATALINA pisa el acelerador sintiendo la adrenalina y pasa de cambio. GUSTAVO abre un ojo cauteloso y cuando ya se han alejado lo suficiente se incorpora en el asiento, mirando el retrovisor. Doblando la pesada campera de cuero, la guarda en el bolso a sus pies.

GUSTAVO

Estuvo bien.

CATALINA *(Eufórica)*

¿Bien? ¡Estuvo muy bien! Siento que podría hacer esto toda la vida.

El auto acelera y se aleja por la ruta.

Guion Técnico

"Fuga de San Clemente" (fragmento)				
Escena 4	Int/Ext	Control policial	Auto	Día
<p>P1 – Grip sobre el capot. PPe de CATALINA al volante que desacelera, mirando al frente con nerviosismo. En el parabrisas se refleja una baliza policial mientras que sobre el tablero del auto se ven mapas y una serie de folletos turísticos de la costa.</p>				
<p>P2 – Cámara baja, contrapicada. PG de la garita policial con referencia del faro trasero izquierdo que enciende su luz roja. Hay un grupo de policías apostados a la entrada de la garita mientras POLICÍA habla al coche anterior.</p>				

Sobre la base del guión literario, el guión técnico es realizado por el director o realizadores que rodarán ese proyecto por lo que sumará a la acción y los diálogos de los personajes todas aquellas especificaciones y precisiones técnicas y artísticas que consideran necesarias para llevar el proyecto a cabo, tanto sea en el rodaje como en la postproducción (montaje, retoque, fx, etc).

Partiendo de la misma división de escenas del literario, acciones y diálogos de los personajes se desarrollarán plano por plano precisando de cada uno su tamaño, altura de cámara, angulación, lente, movimiento de cámara, lo que abarca el encuadre, la posición de los personajes, criterios de iluminación, sonido, etc, según la previsión o modo de ver la película del director o realizadores. Esta serie de elecciones sobre cómo plasmar las acciones de los personajes, sus actitudes, lo que dicen y lo que callan, lo que saben y lo que no, implican un recorrido único que el director hace sobre la historia.

La concienzuda preparación del guión durante estas primeras etapas permitirá al director, paradójicamente, una mayor libertad para realizar en último momento a pie de set aquellos cambios que crea conveniente a fin de mejorar una secuencia. Cuanto más detallado es el plan, más sencillo es permitirse cambiarlo al calor de lo que el director ve que está realmente "sucediendo" en cámara.

Es fundamental entonces encontrar un equilibrio razonable entre los parámetros técnicos de cómo debe hacerse el plano y lo que este narra, ya que están íntimamente ligados.

Es normal, por ejemplo, que los parámetros considerados normales se omiten. Si la altura de cámara es normal (altura de los ojos: 1,60 aprox), la angulación es normal (paralela al suelo), o el lente es un normal (Ni angular ni teleobjetivo), se da por entendido y es preferible omitir estos datos en la descripción para no entorpecer la lectura.

Por otro lado es fundamental marcar de quien es el plano, en que dirección va el travelling, que se ve cuando se detiene, etc, y expresarlo secuencialmente, "...plano de tal, la cámara se mueve a un plano de tal otra en donde se ve tal cosa..." tal como se verá en imágenes. Un ejemplo claro de la necesidad de la descripción secuencial es justamente cuando hay un movimiento durante el plano, que hace cambiar el encuadre y tamaño de plano inicial:

P1 PP de Carlota que respira entrecortado y se pone unos anteojos negros.

CARLOTA

¡Van a aprender quién soy!

Zoom out violento hasta PA de Carlota que tomando una enorme pistola de agua se abalanza hacia derecha de cámara disparando a diestra y siniestra.

CARLOTA

¡Terminator! ¡Hasta la vista baby!

Fijense que aunque durante este plano haya dos tamaños de plano distintos, como no hubo cortes es un solo plano. Sigue siendo el plano 1 hasta que haya un corte. Por otro lado, es fundamental la secuencialidad. En el ejemplo es imprescindible que el movimiento suceda en imagen justo después de que diga la primera parte del diálogo, que recién entonces se describa que agarra la pistola (porque en el PP no podríamos verlo), y luego la segunda parte del diálogo una vez que ya vimos la pistola de agua simil terminator.

Planos Idem

Es habitual que en una escena se filme más de un plano desde una misma posición de cámara. Ambos PG los puedo planificar filmar desde la misma posición y en el mismo momento. Son dos planos distintos (el primero y el último de la escena en mi guión técnico), pero una misma posición de cámara en rodaje. Y más común todavía es que la conversación también la planifique filmar desde posiciones comunes. Por ejemplo, una posición donde tengo un "PPe de PEDRO con ref de JULIETA" en la que filmaré de corrido toda la escena. Y luego la posición para el contraplano de esta, "PPe de JULIETA con ref de PEDRO" donde también filmaré toda la escena de corrido. Con esto puedo ganar tiempo en el rodaje pero además les doy a los actores más fluidez en su actuación. Pero atención que en mi guión técnico debo ordenar los planos (fragmentos de cada una de esas posiciones de cámara que filmaré) haciendo un "montaje" en papel tal cual los imagino se van a suceder en pantalla:

P1 PG de Bar

P2 PPe de JULIETA con ref de PEDRO

P3 PPe de PEDRO con ref de JULIETA

P4 Ídem P2 PPe de JULIETA con ref de PEDRO

P5 Ídem P3 PPe de PEDRO con ref de JULIETA

P6 Ídem P2 PPe de JULIETA con ref de PEDRO

Es entonces que cuando un plano repite posición de cámara, en el desarrollo del guión técnico se coloca Ídem P# (el número es siempre el del primero de los planos que se hizo desde esa posición) y luego es conveniente aclarar cada vez el tamaño de plano y de qué personaje, así se puede seguir el técnico sin retroceder.

Tamaños de planos

GPG Gran Plano General. PG Plano general. PE Plano Entero (o PEC Plano Entero conjunto). PA Plano Americano (o PAC Plano Americano Conjunto). PM Plano Medio (o PMC Plano medio conjunto). PPe Plano Pecho (O PPeC Plano pecho conjunto). PP Primer Plano. PPP Primerísimo Primer Plano. PD Plano Detalle. A su vez todos los tamaños de plano pueden tener una de estas características:

- **"ref de" Plano con referencia:** (Ejemplo: "PM de Juan con ref de Pedro." Juan está de frente y de Pedro solo se ve una referencia.)
- **Subjetiva:** (Ejemplo: "PM de Paula en subjetiva de Erika" Vemos a Paula desde los ojos de Erika.)

Angulaciones: Picado. Contrapicado. Cenital. Supina.

"Fuga de San Clemente" (fragmento)

Escena 4	Int/Ext	Control policial	Auto	Día
----------	---------	------------------	------	-----

P1 – Grip sobre el capot. PPe de CATALINA al volante que desacelera, mirando al frente con nerviosismo. En el parabrisas se refleja una baliza policial mientras que sobre el tablero del auto se ven mapas y una serie de folletos turísticos de la costa.

P2 – Cámara baja, contrapicada. PG de la garita policial con referencia del faro trasero izquierdo que enciende su luz roja. Hay un grupo de policías apostados a la entrada de la garita mientras POLICÍA habla al coche anterior.

P3 – Grip sobre puerta. PM de GUSTAVO con referencia de CATALINA que la apunta amenazante con un arma y cubriéndose con una campera de cuero, simula dormir. Pan focus a CATALINA que lo mira de reojo y mirando al frente se desabotona dos botones de su escote.

El ruido de los motores se mezcla con los handies,
y silbato policial.

P4 – PA de POLICÍA, obeso y ligero aspecto mexicano que se da vuelta hacia el auto y les hace señas de detenerse.

P5 – Levemente picada. PD del auto avanzando hasta quedar en PPe de CATALINA que baja la ventanilla solicita.

POLICÍA *(Off)*
Carnet y cedula, por favor.

CATALINA *(Voz aterciopelada)*
Como no, oficial.

P6 – Levemente contrapicada. PPe de POLICÍA que gira hacia ella, y al verla queda impactado.

CATALINA *(Tono serio admonitorio)*
Digame usted si hace falta despertarlo y explicarle lo del registro.

POLICÍA
No, no...

P14 – PM de POLICÍA con referencia de CATALINA

POLICÍA
...No hace falta molestarlo. Adelante.

POLICÍA le hace señas de avanzar, el auto arranca y se ve por la ventanilla como la garita y los policías quedan atrás.

P15 – Grip sobre capot. PP de CATALINA con referencia de retrovisor que mira por el retrovisor, y pisa el acelerador sintiendo la adrenalina.

P16 – Grip sobre capot. PMC de GUSTAVO Y CATALINA. CATALINA pasa de cambio y el auto acelera. GUSTAVO abre los ojos cauteloso y poco a poco se incorpora en el asiento, mirando el retrovisor. Doblando la pesada campera de cuero, mira a CATALINA admirado.

GUSTAVO
Estuvo bien.

CATALINA *(Eufórica)*
¿Bien? ¡Estuvo muy bien! Siento que podría hacer esto toda la vida.

P17 – PG de la ruta. El auto acelera y se aleja hacia el horizonte.

P7 – Ídem P5. Levemente picada. PPe de CATALINA que le tiende los papeles con toda corrección dejando ver su pronunciado escote.

P8 – Ídem P6. Levemente contrapicada. PPe de POLICÍA que toma y chequea los papeles.
POLICÍA
¿Registro del titular?

P9 – Ídem P5. Levemente picada. PPe de CATALINA que contrariada comienza a revisar sacando los folletos y mapas sobre el tablero.

CATALINA *(Con un tono dulzón y naïf.)*
Ay, no se donde lo puede haber dejado mi marido.

P10 – PMC de GUSTAVO Y CATALINA. CATALINA con los folletos en mano simula buscar en la guantera mientras GUSTAVO, la mira de reojo.

CATALINA
Ya veo que lo tiene en el bolsillo.

P11 – PD del arma bajo la campera que se levanta lentamente hacia POLICÍA, pero la mano de CATALINA entra en cuadro sosteniendo los folletos y a la vez que la tapa, baja el arma.

P12 – PPe de CATALINA que se incorpora y busca en la gaveta junto a la palanca de cambios. Su camisa se entreabre y el escote queda visible y prominente.

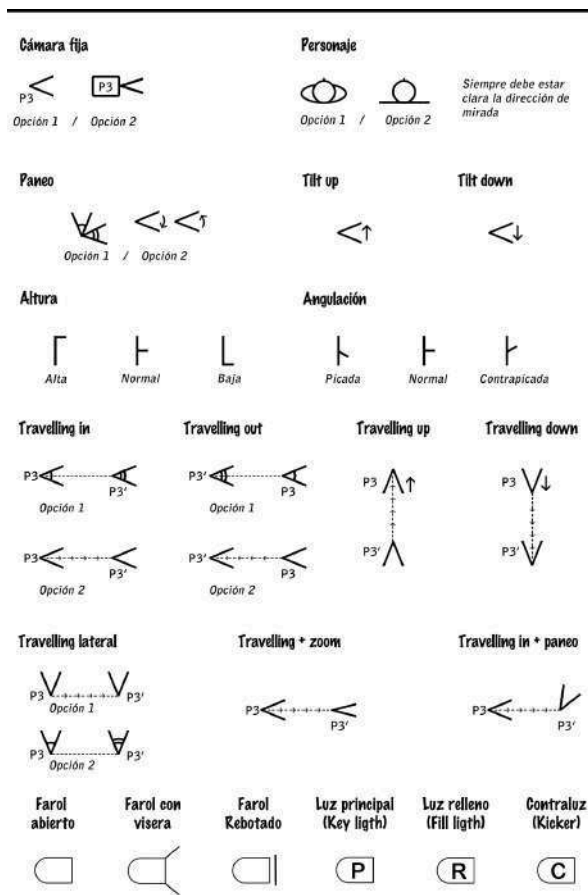
CATALINA
Me da pena despertarlo. Estaba tan cansado, el pobre.

Al girar hacia POLICÍA, CATALINA lo sorprende inclinado a su misma altura.

Paneo rápido hasta PPe de POLICÍA que sobresaltado retrocede. Intentando infructuosamente disimular la situación y balbuceando.

P13 – Levemente picada. PPe de CATALINA con referencia de POLICÍA que lo mira espantada mientras que usa unos mapas para taparse el escote pudorosamente.

Plantas de cámara



Partiendo de la misma numeración de planos del guión técnico, las plantas de cámara son una vista en planta o cenital del espacio de una escena (o un fragmento de esta). Allí graficamos la posición de personajes y las cámaras de cada plano (en algunos casos también la posición de las luces). La planta siempre está acompañada por el guión técnico y el story, pero aún así es conveniente que sea lo más clara posible pudiéndose seguir la escena de manera autónoma.

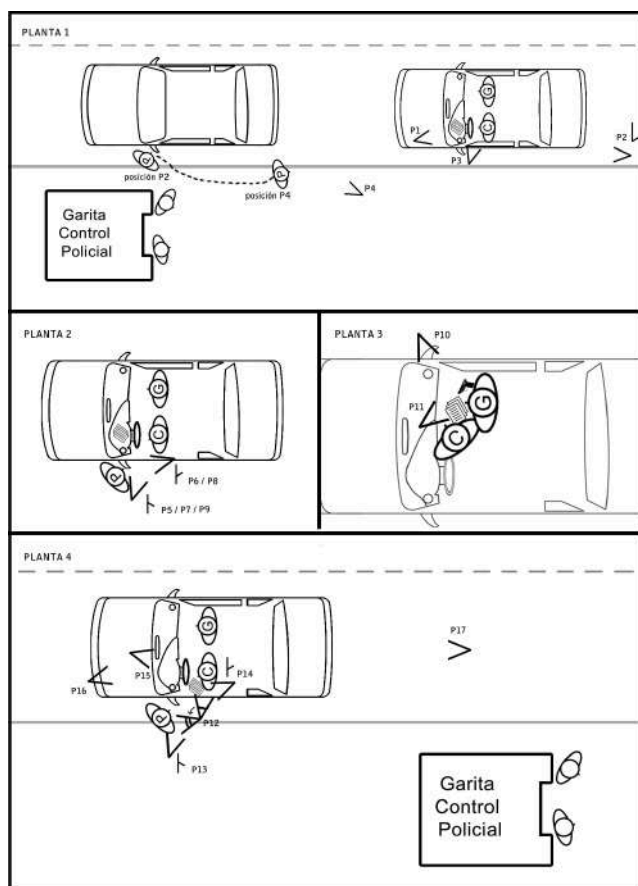
Lo fundamental es que de cada plano tengamos una idea bastante clara de:

- Dónde está la cámara (numerada exactamente igual que en el técnico).
- Qué parte del espacio veremos.

(Encuadre y tamaño de plano aproximado)

- Dónde está el personaje en ese plano y hacia donde mira.
- Movimiento de la cámara, si lo hubiera.
- Movimiento del personaje, si lo hubiera.
 - Un plus: alturas o angulaciones de la cámara pero no siempre es imprescindible.

Ejemplo de plantas "Fuga de San Clemente"



Movimientos de cámara en planta

Cómo pueden ver en la forma en que se grafican los planos con movimientos de cámara, es fundamental establecer en qué dirección es el movimiento; la posición de la cámara al inicio como al final del plano. Recuerden que si bien un plano con movimiento puede tener distintos encuadres y tamaños de plano, seguirá siendo un mismo plano hasta que haya un corte. Tanto en plantas como en el story (en menor medida en el técnico) puede ser necesario nombrar estas distintas partes del plano. Si hay un travelling en el P3, puedo denominar como P3a a la posición inicial y P3b a la posición final (O P3 y P3'). En el caso de movimientos muy complejos (planos secuencias) donde hubiera varios momentos significativos en el transcurso de ese plano seguiríamos por P3c, P3d, P3e, etc. (O P3, P3', P3'', P3''', etc.) Y esto debiera corresponderse con el story donde con la misma denominación P3a que figura la posición de cámara en la planta yo pueda ver el dibujo del encuadre en ese momento del plano.

Claridad y síntesis

- Aquí también existe la norma que aquello que es normal o no significativo, no hace falta consignarlo para no llenar la planta de datos no relevantes. Por ejemplo en las

cámaras con altura y angulación normal, no hace falta sumarle el símbolo de altura/angulación.

- En el caso de los planos ídem (Misma posición de cámara) se gráfica la posición y se van sumando los números de plano que "vuelven" a esa posición (Ver de ejemplo la pequeña planta al inicio de este módulo).
- Es importante que cada planta tenga tantas puestas como sea claro y prolijo antes de pasar a la siguiente. Pero tampoco es útil un plano por planta porque justamente debo ir viendo la relación entre un plano y el otro. Salvedad que los planos ídem anterior vuelvan a ponerlos en la planta nueva así no debemos retroceder a otra planta para encontrar un plano.
- También puede ser útil el uso de colores para distinguir más rápidamente un personaje del otro, pero sugerimos que además les rotulen la cabeza con su inicial. Si a un personaje lo ponemos en rojo y al otro en verde, además poner las iniciales en su cabeza para que no tengamos que estar todo el tiempo pensando cuál era el rojo y cuál era el verde.

Storyboard

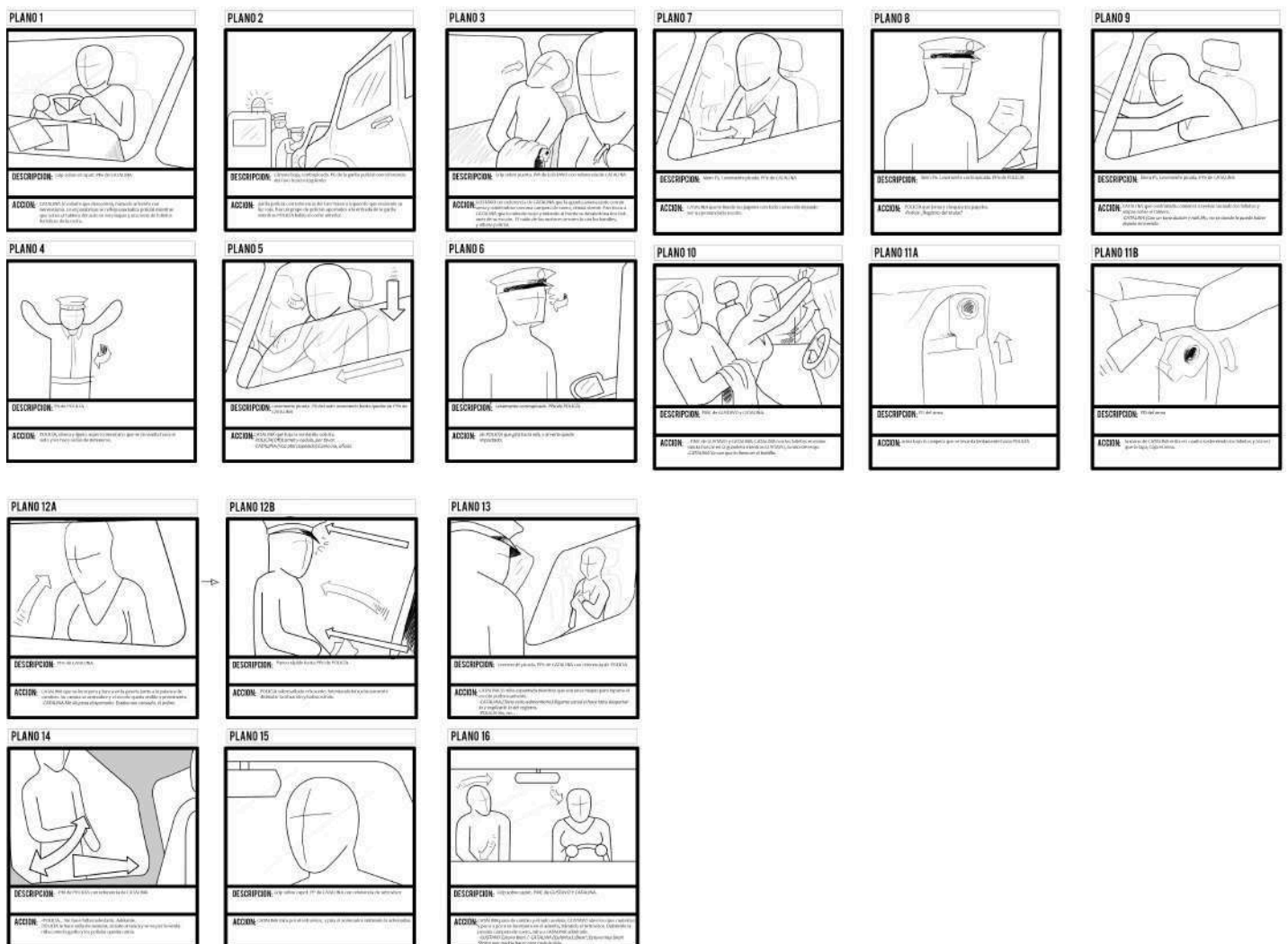
Consiste en dibujar el encuadre previsto para cada plano, agregando a este una somera descripción. En general se los agrupa de a varios (4 a 8 planos por hoja) para poder "leerlo" cual si fuera un comic.

- Al ser una representación gráfica del encuadre que se planificó, es fundamental que cada cuadro tenga bordes y la misma proporción en la que se va a filmar.
- En la descripción mínimamente debe estar el número de plano, el tamaño y el personaje en plano. Algunos suman una síntesis de lo que sucede en plano (si es un plano complejo con movimiento de personajes o cámara, puede ser útil) y otros

ponen la descripción completa con diálogos incluidos (lo que si no se justifica, termina dificultando la lectura).

- En el caso de un movimiento de cámara es necesario dibujar tanto el encuadre inicial como el final, pero siempre nombrándolos igual en planta y en story.

Ejemplo StoryBoard “Fuga de San Clemente”



Convenciones y casos particulares

Aberrante o escorzado

- Aberrante o escorzado, también llamado holandés. (El horizonte del plano está inclinado.) No sé de ninguna convención de cómo representarlo en planta y creo que

se puede obviar en planta si está correctamente especificado en técnico y obviamente es visible en el story board.

De espaldas ¿Es PPe o PD de nuca?

Dependerá del peso que tenga una u otra opción. Si mi personaje eligió darle la espalda adrede a otro personaje, es probable que lo mas acertado sea describirlo como un PPe de espaldas, aunque esto suene antiintuitivo ya que siempre se presume que los tamaños de planos se refieren a un personaje de frente.

Diálogos en on u off

- ¿Si hay un corte justo durante un diálogo, donde el personaje que habla estaba en off pero en el siguiente plano aparece en escena, el diálogo se divide en los dos planos?

El diálogo se divide en los dos planos. En el primero figurará como en off y en otro no.

Sabemos que esto se terminará definiendo en montaje. Lo más lógico es que uno grabe todo el diálogo entre personajes y luego uno decide qué parte del diálogo montar en cada plano. Pero al escribir el guión también lo "montas" eligiendo qué parte se escucha en ON u OFF.

- ¿Si un personaje está de referencia el dialogo lo describo como en OFF o como ON?

El personaje está en cuadro (aunque solo le veamos media nuca fuera de foco) por lo que habla en ON.

Fragmentación de diálogos o acciones

- Si una acción o dialogo transcurre a o largo de varios planos se describe solo el fragmento concerniente a ese plano. Dialogo continuado se pone puntos suspensivos al final del primero y comienzo del segundo. (Algunos ponen (CONT'D) junto al nombre del personaje) En el caso de una acción podés poner P1 PM de JUAN que se dirige hacia la ventana. P2 PE de JUAN que llega a la ventana.

Interior / Exterior

- Aclarar escenas Interior / Exterior. En el caso de que la acción se sitúe en el limite entre dos espacios sí se podría considerar una escena única y se consigna en el

encabezamiento "Pasillo y casa de Juan". De hecho, el guión de ejemplo es INT/EXT Auto / Control policial.

Nombres de personajes

- Quería saber cómo especificamos los personajes cuando no sabemos los nombres de los mismos. Por ejemplo, plano pecho de baterista/cantante, sería correcto?

Le pones un nombre o genérico: MOZO, POLICÍA 1, POLICÍA 2, CANTANTE, KIOSQUERO...

Pero ponelo en mayúsculas al igual que con los personajes principales, para que así queda claro que es la denominación del personaje. Eso es algo importante para el desglose, citaciones, vestuario, maquillaje, etc.

Número de planos

- Cada plano un número subsiguiente aunque repita puesta. En este último caso se debe aclarar "Ídem tal número de plano" pero consignando nuevamente el tamaño de plano y personaje. Ni que hablar cuando el personaje se movió y ya está en otro tamaño de plano. Si además lo vemos en story y plantas no puede fallar.

Números de planos al cambiar de escena

- En cada cambio de escena se acostumbra a volver a cero el número de plano, por lo que siempre hablamos de el plano 3 de la escena 4 (P3E4). Si no volviéramos a cero, en la escena 85 pudiesen llegar a tener un plano 1257, o tener que reenumerar cientos de planos si surge un nuevo plano o se elimina alguno.

Personaje acostado o caído

- "En la escena que elegimos el personaje principal está acostado en el piso, ¿Hace falta que lo especifique en la planta? o solo con dibujar la cabeza y la dirección de la mirada se entiende?" Para mas claridad puede ser útil que dibujes la silueta entera,

ya que otros personajes pueden interactuar con otras partes de su cuerpo (pies, cintura, pecho, etc) y eso no se vería sino se dibuja el cuerpo acostado.

Posiciones distintas del personaje

- Aclarar en planta las distintas posiciones de un personaje para cada plano, o dentro de un plano, pero rotulando cada una: posP1, posP2, pos3a, pos3b,...

Protagonista del plano

- ¿PD de piernas rodean silla o PD de silla que es rodeada por unas piernas? Describir el plano de una u otra manera dependerá de la importancia de una cosa u otra. Si mi protagonista acaba de recibir un disparo y renguea, seguramente lo que mayor peso tiene es cómo sus piernas rodean la silla. Si esa silla en sí tiene un peso en la historia mayor al personaje, pues es lógico describirlo como PD de silla que es rodeada por las piernas.

Puestas por planta

- Es importante que cada planta tenga tantas puestas como sea claro y prolijo (¿6 a 10?) antes de pasar a la siguiente. Salvedad que los planos ídem anterior vuelvan a ponerlos en la planta nueva así no debemos retroceder a otra planta para encontrar un plano.

Si hay un movimiento de cámara, ¿Se cambia de número de plano?

La respuesta es NO. Si no hay un corte, no hay cambio de plano. Sigue siendo el mismo número de plano. Puede ser confuso que se hable de plano como fragmento ininterrumpido (de un corte a otro) o como tamaño de plano. Pero si hay por ejemplo un zoom out, un mismo plano puede tener dos tamaños (PP y PA por ejemplo). Dentro de la descripción del plano en el guión técnico, se aclara el momento del movimiento y el tamaño de plano en el que termina ese movimiento.

Ejemplo:

P1 PP de CARLOTA que respira entrecortado.

CARLOTA

¡Van a aprender quién soy!

Zoom out violento hasta PA de CARLOTA que tomando la pistola de agua se abalanza hacia derecha de cámara disparando a diestra y siniestra.

Sí, es necesario en plantas y story board graficar los dos momentos distintos de ese plano. En la planta estarán las dos posiciones de cámara y en el story los dos encuadres de ese plano. Y se los rotula como P1a y P1b. (O P1' y P1'').

Silencio en medio de un diálogo

- ¿Cómo debería marcar el silencio de un personaje en medio de un diálogo, dentro del guión técnico?

Puede estar señalizado dentro del diálogo poniendo (pausa) o interrumpiendo el mismo con una acción o lo que se ve en imagen que de cuenta de esa pausa.

Story, un plano por puesta

- En el story se dibuja una vez cada puesta (posición de cámara), a menos que cambie el tamaño de plano por movimiento del personaje.
- En el caso de ser un plano ídem, conviene repetir el mismo cuadro (si es que lo hacemos en computadora e implica un simple copy/paste) para que visualmente podamos seguir los encuadres en el mismo orden en que los verá el espectador.