

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

§ 2  
11



**GLOSARIO DE TERMINOS CINEMATOGRAFICOS**

**T E S I S**

Que para obtener el Título de:  
Periodismo y Comunicación Colectiva  
P r e s e n t a:

Pedro Raúl Ocampo Ledesma



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## INTRODUCCION

El presente GLOSARIO DE TERMINOS CINEMATOGRAFICOS surgió en primera instancia de mi necesidad de conocer el lenguaje del cine como estudiante de Periodismo y Comunicación Colectiva, cineasta amateur y -- cinéfilo. Si me resultaba vital conocer toda esta terminología, también les sería interesante conocerla a los estudiantes de mi propia carrera, quienes venían después de mí.

Me propuse entonces como objetivo de esta investigación informar al estudiante de mi carrera sobre el lenguaje a través del cual puede -- expresarse y participar usando el cine.

Al principio realicé una investigación concerniente sólo a los términos que engloban la factura de películas en formato super 8. Sin embargo, más tarde, por consejo de varios maestros, mis sinodales, com-- prendí que no existe un lenguaje para cada formato, sino un lenguaje cinematográfico general que abarca todo tipo de películas en todos -- los tamaños.

Una investigación como ésta implicó un conocimiento de las teorías -- principales sobre el cine y del llamado cine mexicano en sus manifes-- taciones más recientes. Esto me llevó a entender cuáles problemas -- presenta la cinematografía nacional hoy en día y reflexionar sobre -- sus posibles soluciones.

En especial me llamaron la atención los movimientos del cine moderno, del llamado Cine de autor. Asimismo, la importancia del montaje según Eisenstein, la famosa teoría de la imagen, y el cine de acción. Así como la contribución del cine documental a la sociedad, en particular por su aproximación a los problemas políticos y sociales. Para complementar mi formación sobre cine al respecto cursé un semestre en el -- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos en 1977, bajo la -- instrucción del maestro José Roviroso en la materia de Cine Documental. Los aportes tanto del profesor como de los estudiantes me hicieron comprender la enorme complejidad de aspectos que engloba la realización del cine en forma profesional. A partir de entonces consideré importante la elaboración de un glosario como el presente, para -- proporcionar en forma sucinta y general, esa variedad de temas. La presente investigación necesitó de cierta familiaridad con las -- técnicas actuales usadas en cine. Esto se realizó en dos vertientes simultáneas y complementarias: la apreciación constante de películas de toda clase y su subsecuente crítica por escrito; y la necesidad -- de manifestarme como cineasta amateur. Después de estas experiencias pude comprender que el cine es un im-- portante medio de comunicación que puede despertar y educar a las ma-- sas así como mantenerlas dormidas.

Uno de mis objetivos al hacer este trabajo es el de poder utilizarlo no sólo en el caso de estudiantes sino en el de cualquier cineasta - que comience en el oficio y busque el auxilio de bibliografía sobre el tema.

También el glosario puede servir a los críticos, investigadores y -- estudiosos del cine para profundizar y manejar con mayor propiedad - este lenguaje especializado.

Comencé la búsqueda de vocablos de cine, los recopilé y analicé con - el fin de conformar en la mejor forma posible este glosario.

Los obstáculos con los que me tuve que enfrentar fueron múltiples. - En primer lugar no existían (antes de este trabajo) volúmenes en los que estuvieran contenidos los términos cinematográficos en forma amplia. Las fuentes siempre resultaban parciales y a menudo contenían - deficiencias importantes. Encontré que en muchos de los casos un tér- mino estaba definido con características propias de otro vocablo, lo que conducía a una confusión. Entre los libros en los cuales me basé para la elaboración de este trabajo se cuentan: Enciclopedia ilustra- da del cine; Técnica del cine documental y publicitario; El sentido - del cine; Glossary of film terms, que a pesar de ciertas imprecisio- nes me sirvió como guía última para redondear el glosario; así como varios otros libros cuyas fichas pueden consultarse al final del li-

libro presente.

En una última fase seleccioné los términos y sus definiciones. Evité los vocablos que remiten a la utilización de una tecnología muy sofisticada la cual no se utiliza todavía en nuestro país.

Realizar una paciente labor de traducción del inglés al español y dar a este último idioma su justo lugar en nuestro medio educativo es una tarea ardua. Es decir, ante la obligación de apoyar a la lengua castellana y defenderla de la proliferación de anglicismos y galicismos, traduje en forma constante las definiciones al español. Sólo mantuve el término en inglés o en francés cuando comprendí que no existía todavía su equivalente en castellano y no había por lo tanto una "usurpación" de la lengua. Esto lo hice inspirado en la declaración de la Comisión por la Defensa del Idioma Español que señaló que "es natural que haya extranjerismos cuando no existen sus equivalentes en español y por lo tanto - no se usurpa el lugar de una palabra castellana". Aún así, acuñé nuevos términos en español en un afán de castellanizar el lenguaje cinematográfico.

Confronté una definición con otra, la rectifiqué múltiples veces. En ciertos casos, preferí darle a los términos un sentido crítico basándome en mis propios conocimientos de cine.

Pero ante todo me propuse que el manual fuese accesible a todo públi

co y eludí a toda costa caer en un simple tecnicismo que hubiese invalidado el glosario para la finalidad propuesta.

No pretendo hacer una obra exhaustiva sobre el tema, pero este glosario es el primero en abarcar todo tipo de formatos cinematográficos en sus vocablos, elaborado con las características de un trabajo de investigación y con el anhelo de mantenerlo al día.

En cada definición traté de dar en forma sintetizada una explicación completa, actual, teórica y práctica de los temas fundamentales del cine y de las disciplinas afines vistas en sentido interdisciplinario, sin perder de vista la prioridad del mismo medio.

En cierto sentido el glosario es un recorrido por la historia del cine; las teorías del mismo; las técnicas para elaborar películas; las distintas corrientes cinematográficas; alusiones críticas a dicho medio de comunicación y la relación de éste con la fotografía, la televisión y la imagen.

Creí necesario plantear la búsqueda de alternativas a los problemas -- del cine mexicano, de la sociedad en que vivimos. El glosario se propone como una vía de acceso a las carencias bibliográficas sobre el tema.

Incluso trabajos como este pueden ser incorporados al Plan de estudios de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la facultad de Cien--

cias Políticas y Sociales, el cual ayudaría al estudiante a comprender mejor el cine y a utilizarlo en forma crítica.

¿Cómo se comprobaría la utilidad de dicho glosario?

En la práctica; en sus apreciaciones filmicas; en la realización de pequeñas películas de diversas clases.

Si el cine es uno de los medios de comunicación masiva más importante y persuasivo, me parece válido y básico el plantearme el problema de la poca utilización del cine en dicha facultad y en particular en la carrera de Ciencias de la Comunicación.

El glosario busca ser una respuesta y una aportación para alentar la producción de películas en la facultad.

El cine es un medio de comunicación destinado a informar y a enseñar. En C. P. y S. los conocimientos y la práctica del mismo no pasan de ser (con excepciones) meras demostraciones amateurs de la posibilidad de exactitud comunicativa del lenguaje cinematográfico.

Es posible mejorar el nivel de teoría y práctica del estudiante de cine. El maestro puede utilizar el glosario presente de manera de proporcionar un elemento más que facilite la educación del estudiante de la carrera mencionada.

Añado un anexo de cine por materias, para que si los estudiantes deciden tomar esta obra como apoyo en sus realizaciones filmicas y,

si lo hacen en grupo , pueda cada participante entonces escoger un tema para estudiarlo y efectuar con él una especialidad en la realización de películas.

Los temas incluidos en esa agrupación por materias son los clásicos del cine: guión, óptica, iluminación, revelado, filmación, sonido, edición, cámara, exhibición y elementos interdisciplinarios. Preferí esta forma de conjuntar los términos afines y no la derivada de la -- división del cine en preproducción, producción y postproducción. De esta manera resulta más explícito para los estudiantes, puesto que cada término lleva en el anexo por materias la indicación de la página en que se localiza.

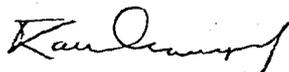
En el glosario también incluyo un apéndice con una serie de títulos de manuales de cine que pueden ser consultados por los alumnos para conocer distintos campos del quehacer fílmico y también televisivo. La mayoría de dichos manuales se encontraban en la Cinoteca Nacional, donde los consulté antes del terrible incendio que nos ha dejado en una situación cinematográfica lamentable.

Uno de los aspectos más importantes de un diccionario o un glosario es el de permitir al lector contar con un instrumento que le posibilite saber la connotación exacta de algún aspecto particular a tratar. Es muy útil como apoyo ya que permite la ubicación precisa ante

la generalidad de un tema; al recurrir a una instancia especial de él, nos ilustra y afirma como conocedores de un tōpico poco común. Un glosario evita la posibilidad de que un lenguaje sea equívoco, lo determina en su exacta dimensión y, aunque no agota lo definido, sí permite al lector tener una idea específica de un concepto, de un vocablo. Finalmente, un glosario ayuda a salvar cualquier obstáculo presentado - por la complejidad de un determinado léxico.

Por lo anterior, pongo a su consideración este trabajo como tesis profesional para optar por el grado de licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva en la facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Atentamente,



Pedro Raúl Ocampo Ledesma.

México, D. F.

Agosto de 1983.

ABERRACION CROMATICA.- Defecto de un lente que causa colores diferentes a los originales al ser enfocados éstos a distancias variables.

ABERTURA.- 1) Abertura del lente: El orificio, usualmente un iris ajustable, que limita la cantidad de luz que pasa a través del lente. En particular, -- las medidas de apertura del diafragma son; 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8; 11, 16 y 22, números que resultan del uso de la fórmula:

$$f = \frac{\text{distancia focal}}{\text{diámetro de apertura}}$$

2) Abertura de cámara: En las cámaras de cine de 16 mms, el diafragma abre .410 x .294 pulgadas, lo cual define el área de cada cuadro expuesto. 3) Abertura del proyector: en 16 mms, el diafragma abre .380 x .284 pulgadas, lo -- cual define el área de cada cuadro proyectado. 4) Abertura de impresión: el -- orificio limitante a través del cual la luz pasa y expone la película a ser -- reproducida.

ABERTURA MAXIMA.- El lente iris abre a toda su capacidad y por tanto permite la entrada de la mayor cantidad de luz posible.

ACCESORIOS.- Conjunto de aparatos ajenos al tomavistas pero indispensables -- para su utilización. Generalmente, se añaden a la cámara a fin de lograr -- efectos especiales, de regulación de la calidad de la imagen o como complemento. Así, por ejemplo, se cuenta con diferentes tipos de lentes, filtros, -- trípodes, etc.

ACCION.- Serie de incidencias y sucesos que, en un film, constituyen el desarrollo activo del argumento. Mediante estos se manifiestan en la narración cinematográfica, los caracteres, las situaciones y el movimiento, pensamiento y diálogo de los personajes en contraposición al paisaje, ambiente y objetos estáticos. El conjunto de todos estos elementos, constituye, a través del ritmo, la llamada acción.

Al igual que en la literatura y el teatro, en el cine moderno la acción se divide en varias partes:

I. a) Planteamiento o arranque, es decir, el momento inicial del film, de gran importancia para su éxito o su fracaso.

b) Culminación o nudo, que entraña el momento más sobresaliente del argumento.

c) Desenlace, en el que deben justificarse todos los motivos y consecuencias del conflicto que, en una obra bien narrada, conducirá naturalmente al final, eliminado así el peligro de caer en el anticlímax.

II. Acción continuada: desarrollo de un argumento cinematográfico en forma correlativa, sin intercalaciones retrospectivas.

III. Acción paralela: representación simultánea, en dos o más lugares, en la que se alternan escenas tomadas en cada uno de los ambientes, siempre dentro de una misma unidad de tiempo.

Su carácter eminentemente cinematográfico fue utilizado por David W. Griffith, aunque descubierto por Williamson, de la escuela de Brighton. La acción paralela también ocurre cuando la pantalla es dividida (por lo general en dos partes o en cuatro), y muestra en cada subcuadro una escena particular que multiplica la posibilidad de asimilación del auditorio.

IV. ¡Acción!: voz utilizada en el escenario por el director e indica la -- iniciación del rodaje y por lo tanto, la actuación de los artistas.

V. Acción de background, de fondo, Movimientos que tienen lugar más allá de la acción principal que ocurre en primer plano. La acción de background es -- algunas veces dirigida por el asistente de dirección.

VI. Acciones equivalentes.- (En inglés, overlapping). Se logra al repetir parte de la acción de una toma al principio de la siguiente, o al cubrir la -- acción con dos o más cámaras, haciendo después coincidir las áreas similares en la mesa de edición o montaje con el propósito de hacer un corte suave sobre la acción y evitar el salto a la continuidad.

VII. Acción sobre la cámara. Movimiento filmado que viene directamente -- hacia el tomavistas.

VIII. Acción viva. El movimiento fotografiado de las cosas vivientes como -- distinguido de la acción creada por animación.

ACERCAMIENTO.- Movimiento de la cámara durante la cual ésta se aproxima más al sujeto. También puede lograrse con el uso de un telefoto zoom.

ACETATO DE CELULOSA.- (Triacetato de celulosa). Materia prima que fue muy - - usada como base en emulsiones fotográficas y en láminas para dibujos animados. En 1908 la casa Agfa fabricó películas con este material para reemplazar al - - celuloide, empleado hasta entonces y que resultaba inadecuado por su carácter inflamable y explosivo.

ACTOR.- Trabajador que representa en una pieza teatral o en una obra cinematográfica uno o más personajes. El trabajo que desempeña un actor es propiamente artístico, histriónico, aunque se puede dar el caso de que los actores - - sean improvisados, espontáneos o gente no profesional del medio, a pesar que su desempeño sea arte.

ACTOR DE CARACTER.- Generalmente, un actor que es capaz de desempeñar un papel muy similar al de su propia personalidad.

ACTUALIDAD.- Actividades o eventos filmados que ocurren en el mundo real y no como representaciones ficticias.

ADAPTACION.- Trabajo por medio del cual un argumentista toma como texto de base la obra de un autor, ya sea basada en un hecho real o en ficción, para - - transformarla en otra obra, análoga pero diferenciada. El original también - - puede ser una pieza teatral, la que debe transcribirse de acuerdo con un estilo eminentemente cinematográfico (guión), para que pueda ser llevado a la pantalla.

ADAPTAR.- 1) Unir un componente, tal como un lente o una conexión eléctrica a otro componente con el cual no es usado ordinariamente. 2) Escribir un -- guión basado en un trabajo literario, para una película.

AGUDEZA.- La capacidad de un lente para reproducir los bordes de las figu-- ras con nitidez en la emulsión de la película.

ALIMENTAR LINEAS.- Leer las líneas de un diálogo fuera de la cámara, antes de la filmación.

ALINEAR UNA TOMA.- (Alinear). Seleccionar y colocar una cámara en tal posi-- ción, a menudo hecha dicha alineación por el director con el uso de un vi-- sor de la cámara.

ALMACEN.- Parte de la cámara que admite en su interior a un cartucho o - -- casete con película, la cual es arrastrada a través del sistema de impre- - sión gracias al motor.

AMBIENTE.- Atmósfera creada de acuerdo a la idea a seguir, dada por el - -- guión. El ambiente puede ser logrado en interiores reales, estudios o en - exteriores.

AMPLIACION.- 1) Hacer un duplicado de una película en un formato mayor. - -  
2) En el caso de un cuadro, gracias a una impresión óptica es posible agran-- dar una fracción de la imagen original a un tamaño del cuadro completo. Es-- te procedimiento algunas veces es usado para presentar sobre la pantalla -- una imagen más grande de algún detalle de la impresión original.

AMPLITUD.- La aparente extensión del campo de acción en tomas hechas con lentes de ángulo amplio. El efecto tiende a desaparecer cuando la imagen es vista desde el centro de perspectiva.

ANGULO.- (Angulo de cámara, ángulo de toma). El ángulo vertical y horizontal cubierto en el campo de acción por el aparato tomavistas y determinado por la relación entre la longitud focal del lente y la abertura de la cámara; y por la relación entre el eje vertical y horizontal de la apertura de la cámara y el del sujeto.

Toma de ángulo bajo es cuando la cámara está en declive hacia arriba en relación al sujeto; toma de ángulo alto: la cámara está inclinada hacia abajo en relación al sujeto. Si la cámara está colocada de manera que no haya declive hacia arriba ni abajo, el resultado es una toma de ángulo normal. Si la cámara no está inclinada, pero sí colocada al nivel del ojo de una persona parada o sentada, el ángulo se denomina toma de nivel del ojo. Angulo alemán de declive o toma de tilt alemán es aquella en la que el tomavista está inclinado fuera de su eje vertical u horizontal. Si la cámara y el sujeto están en tal posición que aproximadamente el 75 por ciento de un lado, superficie o plano del sujeto están dando el frente a la cámara el ángulo de cámara se llama - - ángulo de tres cuartos.

ANGULO DE CAMARA OBJETIVA.- (Cámara objetiva). La cámara cubre la acción desde un punto de vista tal que permite a la audiencia suponerse como un observador de la acción.

ANGULO REVERSO.- en relación a la toma anterior presentada al espectador, un ángulo de cámara que tiene un cambio de aproximadamente 180 grados y que presenta a un segundo participante, desde el lado opuesto de la toma anterior.

ANGULACIONES CONTIGUAS.- Angulos de toma de dos planos correlativos, el segundo de los cuales parece ser la continuación especial del primero: el sujeto captado por la cámara deberá entrar en el segundo plano, a la misma distancia cinematográfica en que salió del primero. También es muy usado para situar cinematográficamente a dos personajes que dialogan.

ANIMACION.- Sistema empleado en el cine, basado en una sucesión de dibujos, que al ser proyectados a la velocidad normal del cine, a 18 ó 24 fotogramas por segundo (rapidez a la que también fueron fotografiados), dan la ilusión de movimiento, de animación. Es importante notar que los cambios ligeros en los dibujos fotografiados para dar la idea de progresión, deben realizarse en unidades de uno, dos o tres cuadros sin alteración. Actualmente también se usan las marionetas en los trabajos de animación.

ANIMACION POR COMPUTACION.- Movimientos de sujetos y objetos, creado por técnicas que envuelven la formación o control de las imágenes gracias a computadoras o aparatos de formación de modelos. Las imágenes resultantes son grabadas en una película. En algunos casos, se usa el videotape para la formación de imágenes continuas y éstas, posteriormente, son transferidas al film.

ANTAGONISTA.- De acuerdo a la teoría de fuerzas opuestas en la técnica de la historia, la audiencia debe ser capaz de identificarse con las fuerzas de la virtud, en una lucha por la dominación sobre las fuerzas del mal. El protagonista, el héroe, representa a las fuerzas del bien, con las cuales la audiencia simpatiza; el antagonista es el villano, las fuerzas del mal, sin las cuales la historia no estaría bien compuesta.

ANTICLIMAX.- Defecto del desenlace del film. Se produce cuando, después de culminar la acción con un desenlace lógico, se añaden otros incidentes de menor importancia que puede ser considerados como un segundo desenlace, y que se incorporan ya por un deseo de concesión comercial al gran público, ya por necesidad de cubrir un determinado metraje, o incluso para aclarar algunos puntos del argumento que han resultado confusos a lo largo de la película.

ANTIHEROE.- La figura central en una película, pieza de teatro o novela, - - quien tiene características antitéticas a aquellas de los héroes tradicionales.

APARATO DE ENFOQUE REFLEX.- (Aparato de enfoque crítico, enfocador crítico). Cualquiera de los varios aparatos usados para posibilitar al camarógrafo obtener el foco exacto. En algunas cámaras el aparato está construido en el interior. En otras ocasiones, el aparato está separado y debe ser insertado en la entrada de la película.

APARATO TOMAVISTAS.- Ver Cámara.

ARCO.- Movimiento de dolly a lo largo de un sendero curvo.

ARCO DE ALTA INTENSIDAD.- (Arco de carbón de alta intensidad, luz de arco de alta intensidad). Una luminaria que usa un transformador y un arco de carbón para producir un rayo de luz muy brillante.

ARCHIVO.- Lugar en el que se guarda el material filmado. Se le denomina - -- stock-shots o tomas de archivo a dicho material, aunque a veces pueden guardarse en una bodega películas completas y entonces al lugar se le denomina cineteca o filmoteca.

AREA DE ACCION SALVA DE TELEVISION.- El área de un cuadro de película que no será captada durante la transmisión por televisión. El término también refiere a un área indicada por líneas cerca de los bordes de un visor de cámara de imágenes en movimiento o de imágenes fijas.

ARGUMENTISTA.- Autor de la historia de la película. Este puede ser el propio director, el guionista, o una persona ajena a los mismos, cuya intervención - se limite a proporcionar la idea que luego desarrollen otros.

ARGUMENTO.- Asunto, tema o historia que se narra en un film. En inglés, - -- story; en francés, sujet. El argumento de un film puede ser original, es decir, escrito especialmente para el cine, o bien estar basado en una obra literaria, teatral o en hechos reales. Según los métodos de trabajo clásico -- del cine, existen 4 fases en la elaboración del argumento cinematográfico original:

Sinopsis, tratamiento, continuidad y guión técnico. En las obras literarias y teatrales, el trabajo se inicia con la adaptación, que procede a la continuidad y sustituye a la sinopsis y al tratamiento. No obstante, numerosos realizadores y guionistas prescinden actualmente de dichos métodos, eliminan algunas de estas fases y trabajan, incluso, sin el guión técnico, que antes se consideraba imprescindible.

ARGUMENTO DE TOMA.- Angulo de cámara, correspondiente a tomas descritas en un guión e indicados sobre un plan de un set o locación. El ancho de los ángulos indicados es el de la longitud focal del lente a ser usado.

ARQUETIPO.- Trabajo de comunicación, tal como un film, el cual tiene un modelo típico; simbolismo y formas de trabajo de esta clase, especialmente original; trabajos clásicos.

ARRASTRE.- Un mecanismo que se usa en cámaras de cine y en proyectores para avanzar la película a través del sistema de impresión y permitir su exposición a la luz. El arrastre puede ser continuo a la velocidad normal de 24 fotogramas por segundo que crea la ilusión de movimiento real por el fenómeno óptico de la persistencia retiniana. Asimismo el arrastre puede ser intermitente y fotografiar una acción cuadro por cuadro o proyectarla de esa manera.

ARRIFLEX.- Una cámara ligera y portátil comercializada en los años cincuenta y esencial para la técnica de cámara en mano muy peculiar los cineastas de la Nueva ola y del estilo contemporáneo de cinematografía que se dió en los años sesenta. Las cámaras Arriflex fueron luego copiadas en su modelo por -- otros fabricantes.

ARTE FILMICO.- La imaginativa representación de experiencias humanas por medio del cinematógrafo, también, la poesía cinematográfica en el sentido de - la película no representativa, abstracta.

ASA.- Iniciales de la American Standard Association, organismo que adoptó un sistema de determinación y cifrado de la sensibilidad de la emulsión fotográfica con arreglo al método propuesto por L. Johns. Los grados ASA siguen una progresión aritmética; una emulsión que tiene más grados ASA es más sensible que una menor.

ASINCRONISMO.- Falta de coincidencia entre la imagen y el sonido. Puede de--berse a un error técnico a a un logro para efectos especiales: por ejemplo, - las evocaciones de un personajes, los diálogos, sonidos o ruidos escuchados en otro tiempo cinematográfico.

ASISTENTE.- Persona que colabora con el director del film, o con el director de fotografía en distintos quehaceres de la puesta en escena.

**ASTIGMATISMO.-** Defecto óptico en el diseño de un lente que se usa en - cinematografía, que ocasiona que los rayos de luz pasen a través de él de manera inapropiada, produciendo imágenes deformadas.

**ATMOSFERA.-** Cualidades de la puesta en escena que dan a una locación - en interiores o en exteriores ciertas características tales como calor, peligro, humedad, calidad de la luz, etc. Puede aplicarse también a la acción cinematográfica, por ejemplo, "una atmósfera llena de suspenso", clásica de las cintas de horror y policiacas. Ver AMBIENTE.

**AUDIENCIA.-** De manera específica, cualquier grupo de personas que observan una película o una obra de teatro. También, las personas que ven -- cualquiera forma de mensaje por un medio de comunicación tal como un -- congreso o un espectáculo por televisión.

**AUDIO.-** Perteneciente al sonido. Con amplitud, cualquiera parte o todo el complejo equipo y personal de sonido que se emplea en una obra cinematográfica.

**AUTOR.-** En el cine existen varias teorías que afirman que el autor, el -- creador de una película es quien pone su sello artístico, su estilo y su posición ante la realidad. De aquí que muchas veces se considere al director, responsable del rodaje, como el autor de la obra. Ver NUEVA OLA.

**AUMENTADOR DE LUZ.-** (Aumentador). En la fotografía en exteriores y a la -

luz del día, cualquier luz artificial auxiliar. A menudo, cuando la luz del sol provee una luz ambiental, se utiliza un aumentador para dar más ventaja como una luz de relleno y mejorar así los detalles de sombra.

AYUDANTE DE DIALOGO.- Persona que ante la filmación, auxilia a un actor en el escenario a interpretar y desarrollar sus líneas de diálogo.

AVANCE.- (En inglés, trailer). Cortometraje por lo general de 80 a 100 ms que se usa para efectos publicitarios y compuesto con escenas de la película cuya publicidad se realiza, seleccionadas éstas con un orden ajeno a aquél en que figuran en la película completa, con el objeto de despertar el interés del auditorio potencial.

AVANCE DE SONIDO.- El intervalo, sobre película, entre un cuadro específico de imagen y el punto de audio en la banda de sonido que le corresponde por sincronismo. En impresiones de proyección en 16 mm hay - 26 cuadros de diferencia entre la imagen correspondiente y su sonido.

Esta diferencia estandard se requiere porque el sonido y la imagen coincidentes están reproducidos a diferentes puntos sobre proyectores.

AVENTURAS.- Género cinematográfico en el cual el personaje principal vive momentos de intensa acción al igual que sus compañeros de actuación. Este género puede tener bases históricas o ser mera ficción.

**BACKGROUND.-** Voz angloamericana muy usada en cinematografía que tiene diversos significados. Su traducción literal sería la de "fondo" o "último término", acepción poco usada la segunda. Background film, es una copia para hacer un trucaje por transparencia o para dibujos animados; o asimismo una película de contenido educativo. Background music, es el fondo musical de una película; Background noise refiere a los ruidos de fondo.

**BACK-PROJECTION.-** Ver PROYECCION DE BACKGROUND.

**BALANCE.-** 1) En la grabación orquestal, el orden de los instrumentos y los micrófonos con el propósito de lograr la mejor calidad de grabación. 2) Ajustamiento de la respuesta de frecuencia de un circuito de audio, por lo usual con la inserción de filtros de transferencia alta o baja.

**BALANCE DE COLOR.-** Estado o condición de relaciones de valor cromático. En una película, la sensibilidad relativa ante la luz de varios colores, o el estado de ajuste de tal sensibilidad. Las películas en interiores son balanceadas en 3 mil 200 ó 3 mil 400 grados kelvin; - las filmadas en exteriores en cerca de 5 mil 500 grados kelvin.

**BALANCE DE ILUMINACION.-** Niveles correctos de luz en varias partes - de una locacion, en especial asegurando que los actores y objetos --

tengan la exposición adecuada.

**BAMBALINA.**- Soporte de la escenografía por medio de cables sujetos por encima de un estrado. También, el área arriba del estrado desde donde se puede elevar el escenario.

**BANDA DE DIALOGO.**- Banda de sonido que contiene un discurso sincrónico a la imagen y que se diferencia de la banda de música, la de efectos y la de comentarios.

**BANDA DE DOLLY.**- (Bandas de cámara). Por lo usual, se trata de rieles para el control y el mejoramiento del rodaje con el uso del dolly. Ver **DOLLY**.

**BANDA DE PLAYBACK.**- Una banda de sonido preparada para servir a los ejecutantes como apoyo en el mimeo de los parlamentos. Los actores son fotografiados mientras el sonido (de playback) corre.

**BANDA DE IMAGEN.**- Es la parte de la película que contiene los fotogramas, el elemento visual de la obra.

**BANDA DE MUSICA.**- Una de las tres pistas sonoras de principal orden - que junto con la de diálogos y la de efectos se mezcla para formar la banda de sonido final. Esta última llamada en inglés original sound---  
track.

**BANDA DE SONIDO.**- La porción de una película que se reserva para la -

grabación de sonido. También, cualquier longitud de película que porta solamente sonido. La pista de audio posibilitó el cine sonoro.

**BANDA O ANILLO DE FOCO.**- La porción del barril del lente que pone en foco dicho lente y produce una escala de distancia calibrada en pies, metros o en ambas medidas y posibilita un plano focal.

**BAÑO DE DETENIMIENTO.**- Un baño químico que por lo usual contiene ácido acético y que sirve para determinar la acción de un revelado de -- película.

**BAÑO DE LENTE.**- (Baño antirreflectante, baño de poca reflectancia). - Una aplicación de fluoruro en las superficies de cristal del lente para reducir la reflexión y permitir que pase más luz a través del mismo, lo que entonces aumenta su eficacia.

**BARRIL DE LENTE.**- Soporte cilíndrico sobre el cual se monta un lente. Por lo usual incluye también un diafragma iris con su escala externa y un aparato mecánico que posibilita el enfoque.

**BARRIDO.**- Un efecto óptico que se usa para unir una toma a otra. Comúnmente se forma así: la escena "A" parece ser "empujada" de la pantalla por la progresiva revelación de una escena "B", como si una línea vertical dividiera los dos avances a través de la pantalla y casi siempre de izquierda a derecha. Muchas modificaciones de esta forma básica de

barrido se usan en la actualidad, tales como barridos verticales, diagonales, iris y espirales. Algunos barridos van al negro. También, el barrido consiste en un movimiento de cámara muy rápido, por lo general un "paneo" o panning, que no deja posibilidad de distinguir los sujetos u objetos filmados. Se intercala entre dos tomas de diferente contenido para oficiar de puente y permitir un cambio de tema brusco o un diferente ambiente. Al barrido se le denomina en inglés de las siguientes maneras: swish pan, whip pan o zip pan.

**BASE DE PELICULA.-** Soporte flexible, por lo usual transparente, sobre el cual las emulsiones fotográficas y las capas magnéticas son acarreadas.

**BASE DE PELICULA DE POLIESTER.-** Película y base de cinta hechas de una resina sintética.

**BEEP.-** Tono de la guía sonora, de corta duración alineado con un punto de vista visual de referencia para la sincronización precisa durante la edición y la impresión.

**BEEPER.-** Cualquier aparato usado para introducir un tono de corta duración o serie de tonos en un sistema de audio.

**BIG CLOSE UP.-** Anglicismo que se traduce al español como gran acercamiento. Es una toma que sirve para destacar algún detalle del rostro

o cualquier parte específica en el objeto que se encuadra. El big close up, por ejemplo lo usó ampliamente el cineasta sueco Ingmar Bergman para su cine intimista.

**BLIMP,-** Una caja de tamaño mayor que la cámara donde ésta se monta para aislar su sonido y prevenir que no alcance al micrófono durante la grabación de audio.

**BOBINA,-** Metraje de la película que contiene la caja de metal del proyector. Por lo general las bobinas normales son de 300 y de 600 ms, - aunque la mayoría de los proyectores están equipados para contener una cantidad mayor de película. Inclusive hay algunos que proyectan de una vez la película completa. Existe cierta confusión entre los términos rollo y bobina; el primero se emplea para designar la película enrollada sobre sí misma en un carrete para filmación. También se denomina bobina al cilindro metálico que se usa tanto en proyección como en rodaje y montaje, formado por dos discos equidistantes entre sí unos - cuatro cms y en cuyo núcleo central se ajusta la película para enrollar la.

**BOCETOS DE CONTINUIDAD,-** Dibujos hechos para acompañar al guión o para proveer, durante la producción, una guía visual de la composición de las tomas.

**BODEGA,-** Ver ARCHIVO.

**BOOM.-** (Jirafa). Aparato que permite la movilización adecuada de la cámara o el micrófono durante la filmación.

**BORDE DE NIEBLA.-** Exposición casual indeseable a lo largo del filo de una película. A menudo se causa cerca del fin del rollo, por insuficiente protección en la carga o descarga de los carretes de película. Por un cartucho ligero de película con inadecuaciones en su sellado; por un almacén inapropiado; o por mal manejo de la película cuando aún está en el nivel fotosensitivo.

**BRILLO.-** La luminosidad percibida de un sujeto o de un objeto.

**BROAD.-** Aparato cuyos elementos pueden proporcionar luz difusa. Un rayo de luz relativamente luminoso que se usa para construir el nivel general de iluminación en una locación, sin interferir en el modelo.

**BUCLE.-** Ver RIZO.

**BUJIA-PIE.-** Clase de iluminación que se usa en cine. Iluminación sobre una superficie de un pie cuadrado cuando el flujo luminoso distribuido uniformemente tiene el valor de un lumen.

CABALLITO.- Película del oeste de los Estados Unidos. Ver WESTERN.

CABEZA MAGNETICA.- Componente del equipo de audio o del video electrónico que opera por contacto con el baño de óxido de hierro sobre película magnética o cinta. En grabaciones, mejora la señal sonora para playback, borra sonido o información de la cinta de video. En la proyección de películas con sonido magnético, sustituye a la célula fotoeléctrica y a la lámpara excitadora para reproducir el sonido en el proyector.

CADENCIA.- Distribución proporcionada de la velocidad de la película en una cámara o en un proyector, que equivale al número de imágenes que pasan por detrás de la ventanilla de filmación, o de la ventanilla que permite el paso de la luz en el proyector, en un segundo. En las películas sonoras la cadencia normal es de 24 fotogramas por segundo. Si una película se registra a cadencia normal, los movimientos se aceleran si el proyector funciona con mayor rapidez y se retarda cuando lo hace más lentamente. Si el proyector funciona normal, los movimientos se aceleran y hay sobreexposición si la cámara ha filmado con intensidad, y se retardan y hay subexposición si lo ha hecho con rapidez. En consecuencia, la cadencia normal se obtiene al proyectar la película a la misma frecuencia aplicada en el rodaje.

CAJA DE SECADO.- En una máquina de procesamiento de película, la última unidad, en la cual el aire seco y caliente circula alrededor de la cinta revelada.

CALCULADOR DE EXPOSICION.- Una tarjeta con un disco movable que puede ser colocado de tal manera que indique una cierta clase de condición luminosa e informe sobre la mejor exposición probable ante condiciones de luz dadas.

CAMARA.- También llamada Tomavistas. Es un aparato en forma de caja - con capacidad de almacenar en su interior un rollo de película sensible a la luz. La cámara necesita tener un sistema de visión para observar lo que se desea fotografiar y un sistema de arrastre para el paso de la película ante la ventanilla que permite la entrada de la luz e imprime una imagen en el celuloide.

CAMARA DE ALTA VELOCIDAD.- Tomavistas especial que opera a velocidades mucho mayores que la velocidad normal, por ejemplo a 3 mil cuadros por segundo, y brinda un movimiento en extremo lento cuando la película se proyecta a velocidad normal. Por lo tanto dicha cámara se usa en su mayoría para análisis y diagnósticos.

CAMARA DE ECO.- Caja, cuarto, o aparato no eléctrico usados para añadir reverberación al sonido produciendo un efecto especial.

**CAMARA DE EXPOSICION AUTOMATICA,-** Cualquier tomavistas que contiene un aparato o sistema capaz de controlar la entrada de luz al cerrar o abrir el lente iris en forma automática.

**CAMARA DE FRENTE DURA,-** Tomavistas que tiene solamente un agujero para la colocación de un lente en vez de una torreta movable.

**CAMARA DE MANIVELA,-** Tomavistas que para encordar el motor mecánico necesita que su manivela sea girada por el operador a una velocidad constante.

**CAMARA DE MANO.-** Tomavistas pequeño que puede ser soportado por la mano del camarógrafo durante el rodaje.

**CAMARA DE PROCESO,-** Tomavistas diseñado para procesos de efectos especiales y que se distingue de las cámaras de campo y de estudio usadas para la acción en vivo.

**CAMARA DE PRODUCCION,-** Aparato de filmación que se usa para fotografiar la acción viva tal como una cámara de campo o de estudio. Se diferencia de una cámara de proceso que se usa para efectos especiales o de una cámara de animación.

**CAMARA DE SONIDO,-** Tomavistas que corre a 24 fotogramas por segundo y que usa un motor sincrónico, un generador de pulso sincrónico o un cristal para producir un sincronismo con la grabadora de sonido instalada en dicha cámara.

CAMARA EN MANO.- (En inglés, Hand-held). Toma realizada manteniendo - la cámara con la mano. Desde el desarrollo de las cámaras portátiles livianas, las tomas con cámara en mano se han hecho muy comunes.

CAMARA LENTA.- Ver MOVIMIENTO LENTO.

CAMARA OSCURA.- Nombre dado a los primeros tomavistas para foto fija y en movimiento. Una caja con un lente a un lado. Las imágenes del medio ambiente, fuera del aparato, eran captadas en la pared interior opuesta al lente.

CAMARA PLUMA.- Ver CAMERA-STYLO.

CAMARA RAPIDA.- Técnica de la fotografía de imágenes en movimiento que se usa para visualizar un proceso lento, por lo normal no visible. Al fotografiar se utiliza un lapso de exposición de la película a la luz mayor que el normal. Al proyectar a una velocidad normal, resulta un efecto de aparente acelerado. También se le denomina cinematografía de lapso. En inglés, time-lapse o undercranck.

CAMARA REFLEX.- Tomavistas que tiene un espejo, a veces parcial, que intercepta la luz, la cual pasa a través del lente y se refleja en el visor, permitiendo al camarógrafo observar exactamente lo que se reproducirá en la película. Este tipo de cámara evita problemas de paralaje. Ver PARALAJE.

CAMARA ESCONDIDA.- Expresión del caló cinematográfico que designa la operación de rodar a escondidas en exteriores, a fin de que los viandantes ocasionales no perturben la acción cinematográfica imaginada por el director. Es famoso el uso de "cámara escondida" para la película Sin aliento, de Jean-Luc Godard, en la cual el camarógrafo se metió en un gran cajón con ruedas y fue paseado por los Campos Elíseos para fotografiar las acciones de los personajes encarnados por Jean Seberg y Jean Paul Belmondo.

CAMARA SINCRONA.- Tomavistas diseñado o adaptado para la toma fotofónica. El sistema de toma de sonido de las cámaras síncronas es magnético y puede obtenerse en dos formas: por grabación en pista magnética incorporada en el mismo negativo o por grabación en un magnetófono de velocidad sincronizada a la cámara.

CAMARA SUBJETIVA.- Toma cinematográfica que se realiza de forma tal que el campo visual corresponde a la mirada de uno o varios de los personajes que intervienen en la película. La cámara y con ella los espectadores se convierten en sujetos activos y no en meros entes contemplativos.

CAMAROGRAFO.- Nombre que se le da al director de fotografía de una película y quien tiene a su cargo la mejor disposición de los elemen-

tos que, combinados, producirán la fotogenia de las imágenes en movimiento. En colaboración con el director de la obra fílmica, escoge -- los encuadres de las tomas de rodaje.

CAMERA-STYLO.- (Cámara pluma). Término usado en un tiempo por Alexandre Astruc, quien en un artículo del mismo nombre concibió al cine a la manera de una escritura tan sutil y flexible como la lengua escrita. En él, Astruc preconizaba que el cine devenía "una forma en la -- cual y por la cual el artista puede expresar su pensamiento, por abstracto que sea, o traducir sus obsesiones exactamente como se hace hoy a través del ensayo o la novela".

CAMBIO DE LUZ.- Modificaciones en la intensidad de luz de impresión para corregir las tomas subexpuestas y sobreexpuestas. Los cambios de luz son determinados por la examinación directa de cada toma o por el análisis de cada toma en un analizador electrónico de imagen.

CAMBIO DE ZONA.- Para darle más movilidad a una escena en la cual dos actores se hallan encuadrados, se propicia que cambien su posición -- corporal y su posición topográfica. El cambio de zona se obtiene cuando en pleno rodaje un actor inicia su recorrido a otro sector del escenario.

CAMPO.- En el cine es muy frecuente la filmación de escenas de diálogo

entre dos personas. Así las fórmulas narrativas tienen una importancia - como recurso para realizar planos de acuerdo a la práctica del cine moderno. Se puede filmar a las dos personas en un plano que las presente de perfil (plano de establecimiento). Después se filma a una de -- frente con la otra de espaldas. Esta toma presenta a la primera persona dentro de campo. Este recurso tiene muchas variantes hoy en día.

**CAMPO DE ACCION.**- Porción de la escena enfrente de la cámara representada dentro de los límites de la abertura de la misma y el plano focal dispuesto por el lente.

**CANAL DE IMPRESION.**- Lo constituye el espacio interior de la cámara que durante la filmación queda libre para permitir luz del exterior, la que impresionará la emulsión.

**CARACTER.**- Se dice que la actuación de carácter de un ejecutante es la principal en una obra cinematográfica o en una pieza teatral.

**CARACTERIZACION.**- La representación, la orientación moral, la personalidad de un ejecutante en una película o en una obra de teatro como resultado del trabajo de un escritor, un guionista o un director.

**CARACTER MENOR.**- Un ejecutante que tiene un papel pequeño en una obra teatral o cinematográfica.

**CARGA DE EMULSION.**- La mezcla química simple de ingredientes para cons

tituir una emulsión con la que será bañada la base de la película.

Algunos fabricantes asignan un número a los distintos tipos de baño y ponen dicho número en cada rollo de película y en cada caja que la contiene. Así posibilitan al usuario asegurarse de obtener el mismo tipo de película.

CARICATURA.- (En inglés, cartoon). Una película corta, animada, que utiliza dibujos estilizados o caracteres pictóricos.

CARRETE.- Instrumento metálico o de plástico diseñado para sujetar película enrollada.

CASETE.- (Del francés, cassette). Cartucho que por lo general contiene una banda sonora o varias, que registran el sonido por medio de una grabadora o un magnetófono.

También se aplica el término al cartucho que contiene una película de cine de los nuevos sistemas audiovisuales en super 8 mm. En la actualidad su aplicación ha adquirido nuevas e insospechadas proporciones con el advenimiento del videocasete, fenómeno calificado de revolucionario en los medios audiovisuales y que se prevé introducirá en el cine profundas repercusiones a niveles económico, artístico e ideológico, a no muy largo plazo ya.

CAST.- Voz angloamericana cuya equivalencia castellana es reparto, o sea, la distribución de papeles interpretativos de los actores que in-

tervienen en una película.

CAZA.- Significado artificioso de la construcción o el mantenimiento del suspenso a través del uso de una idea persistente. Por lo usual - envuelve un considerable movimiento por parte de los actores y a menu do se le denomina caza a la película en que un auto persigue a otro. También se le denomina película de caza o película de carretera.

CELULA.- Lámina transparente de acetato de celulosa o de un plástico similar que sirve como soporte para los dibujos en trabajos de animación t titulaje. También, cada uno de los miles de dibujos individuales usados en la animación. Para preparar el trabajo en ciernes, se - realizan combinaciones de células a ser utilizadas; una para el fondo, la cual no cambia de cuadro a cuadro; una para el fondo medio, la cual cambia solamente un poco; y una para el primer plano, donde la mayor - parte de la acción tiene lugar.

CELULA DE MANTENIMIENTO.- En animación la lámina de fondo: una con dibujos que se filmará en muchos cuadros sin cambio y la cual se usa con otras láminas dibujadas que sí contienen cambios en los personajes u objetos diseñados.

CELULA FOTOELECTRICA.- Existen cámaras de cine que contienen un exposímetro integrado, el cual regula automáticamente la luz gracias a u-

na célula que convierte la energía luminosa en eléctrica. La célula abre o cierra el diafragma según la intensidad luminosa y así se da una exposición regulada,

Hay empero cámaras que tienen el exposímetro con una célula fotoeléctrica que informa sobre el grado de intensidad de la luz, pero no regula en forma automática el diafragma, sino que éste debe operarse de manera manual, (En inglés célula es igual a cel).

CELULOIDE.- Nitrato de celuloide, la base de la película no inflamable sobre la cual se instala la emulsión sensible a la luz. Fue muy usado durante un tiempo en la fabricación de películas y por ello, por extensión, se dio en llamar así al cine.

CICLORAMA,- Un gran telón curvo, sencillo y reflectante situado en la parte posterior de una locación, escenarió o un estudio.

CIERRE EN,...- (En inglés, fade out). Efecto fotográfico del sistema de puntuación del cine que consiste en la gradual desaparición de la imagen de la pantalla hasta alcanzar el negro total. Se emplea para dar la sensación de una prolongada transición del tiempo. Puede obtenerse al cerrar con lentitud el obturador de la cámara. También se denomina fundi-  
do al negro. El proceso inverso se llama abre en...

CINE.- Arte y técnica de la aprehensión de imágenes en movimiento que

inicialmente fue pensada para usos científicos por los hermanos Lumiere y que se desarrolló artísticamente en sus inicios por los aportes de George Melies. En la actualidad son incontables las formas que adopta el cine, desde ser un entretenimiento hasta un medio de comunicación serio y profundo. Las películas de cine tienen varios tamaños, llamados formatos, y entre los más conocidos se cuentan 8, 16, 35 y 70 mm. La medida corresponde al ancho de la tira de película. En años recientes surgió un subformato revolucionario: el super 8 mm que es de mayor calidad y mejor manejo que el 8 mm.

**CINEASTA.**- Se denomina así por extensión a toda persona involucrada en el negocio del cine, pero más específicamente al director de la obra cineamatográfica, quien al poner su sello en la forma narrativa de una cinta adquiere el rango de autor. También se le denomina cineasta al camarógrafo, encargado de la fotografía y de la iluminación de una película.

**CINE BLUE.**- Película pornográfica.

**CINE DE ARTE.**- Movimiento o corriente fílmica que buscó y busca hoy en día aún producciones escénicas de calidad y relegando el aspecto comercial a segundo plano. El estilo de tal movimiento se identifica por lo común con el cine de autor.

CINE DIRECTO.- Películas de clase no-ficción en las que las cámaras - e peso ligero y las grabaciones de sonidos y entrevistas directas se utilizan para el registro de la acción tal como sucede. Un ejemplo -- reciente de tal cine sería la película El condado de Harlan en los Estados Unidos, (Harlan County USA), cinta que versa sobre la lucha de los mineros en esa región del país norteamericano, con filmaciones in situ.

El cine directo al contrario del cine verdad no permite al filmador involucrarse en la acción, y los hechos son remarcados por la abundancia de narración de un locutor en off, fuera de cuadro.

CINEFILO.- Expresión del caló cinematográfico que designa indistintamente al aficionado al cine así como al estudioso o entendido en esta forma de expresión.

CINEMA.- Abreviatura de cinematógrafo. Designa sin distinción al local donde se proyecta una película o al conjunto de la industria del cine.

CINEMA NOVO.- Expresión del nuevo cine brasileño que une elementos -- dramáticos con temas de corte operísticos. Su máximo exponente fue -- Glauber Rocha.

CINEMASCOPE.- Nombre comercial que se otorga a las películas de pantalla ancha que se realizan y proyectan por el uso de lentes anamórficos tanto en cámaras como en proyectores.

na célula que convierte la energía luminosa en eléctrica. La célula - abre o cierra el diafragma según la intensidad luminosa y así se da una exposición regulada.

Hay empero cámaras que tienen el exposímetro con una célula fotoeléctrica que informa sobre el grado de intensidad de la luz, pero no regula en forma automática el diafragma, sino que éste debe operarse de manera manual, (En inglés célula es igual a ce),

CELULOIDE.- Nitrato de celuloide, la base de la película no inflamable sobre la cual se instala la emulsión sensible a la luz. Fue muy usado durante un tiempo en la fabricación de películas y por ello, por extensión, se dio en llamar así al cine.

CICLORAMA.- Un gran telón curvo, sencillo y reflectante situado en la parte posterior de una locación, escenario o un estudio.

CIERRE EN...- (En inglés, fade out). Efecto fotográfico del sistema de puntuación del cine que consiste en la gradual desaparición de la imagen de la pantalla hasta alcanzar el negro total. Se emplea para dar la sensación de una prolongada transición del tiempo. Puede obtenerse al cerrar con lentitud el obturador de la cámara. También se denomina fundi-  
do al negro. El proceso inverso se llama abre en...

CINE.- Arte y técnica de la aprehensión de imágenes en movimiento que

las películas, hasta extenderse al conjunto del movimiento cinematográfico, si bien dejó ya de emplearse con este sentido en la actualidad.

CINEMA VERITE.- Ver CINE VERDAD.

CINE MINIMO,- (En inglés, minimal cinema). Un tipo de realismo extremo y simplificado; Carl Dreyer, Robert Bresson y Andy Warhol en sus inicios fueron exponentes de tal tendencia, Se trata de la mínima dependencia del poder técnico clásico del medio cinematográfico.

CINE MUDO,- Grupo de películas pertenecientes a la época en la cual - las filmaciones carecían de pista de sonido. A menudo se usaba una pianola para acompañar a las imágenes.

CINE NEGRO,- Originalmente un término francés (film noir), ahora de uso común, para indicar un género de películas con puestas en escena -- ciudadinas ásperas que acordaban con pasiones violentas y oscuras de manera enfática. Fue muy usado en el cine estadounidense durante los años últimos de la década de los 1940 y principios de los 1950. No confundir con COMEDIA NEGRA.

CINE OJO,- Uno de los primeros acercamientos a la producción de cintas de carácter estético, desarrollado por Dziga Vertov en los años 1920.

Su película El hombre de la cámara es un ejemplo famoso.

CINE VERDAD,- Una palabra a menudo empleada vagamente para referir a

cualquier clase de técnica documental, Originariamente significó un cine que utilizó equipo ligero de filmación, y dos equipos de personas, uno para la cámara y otro para el sonido; asimismo utilizó técnicas de entrevistas ante la propia cámara que registraba el suceso. En Europa y en especial en la URSS, lo usó Dziga Vertov para captar realidades remotas de la recién creada Unión Soviética. También se utilizó la técnica de la entrevista con grabadoras ocultas y el sonido sincrónico. Ahora se utiliza el término cine verdad para referir a cualquier tipo de cine en directo, aunque el documental difiere significativamente de aquél otro. Jean Rouch fue una importante figura de tal tendencia fílmica.

**CINETECA.-** También llamada cinemateca. Lugar en donde se guardan las películas completas ya filmadas, a modo de almacén, aunque también dentro de los objetivos de una cinoteca se cuenta la exhibición de cintas de arte poco comerciales y muy apreciadas por los expertos del medio.

**CINTA ADHESIVA DE POLIESTER.-** Consiste en trozos del llamado durex que se aplican en la zona de empalme de dos pedazos de película. Por lo general la cinta adhesiva viene con perforaciones que coinciden con las de la película.

**CINTA DE SONIDO.-** Tira delgada, flexible, no perforada y de plástico - que porta un baño de óxido de hierro y sirve para registrar pulsacio-

nes sonoras, y asimismo para reproducirlas.

**CLAQUETA.**- Aparato consistente en dos tablas cortas engoznadas en un extremo de tal forma que puedan ser golpeadas con cierta violencia, - produciendo entonces en el sistema de sonido y en la imagen un punto - visible de referencia, con lo cual es posible -con relativa facilidad- establecer el sincronismo en la edición. La claqueta es por lo usual combinada con una pizarra donde se escribe el número de la toma para su identificación visual.

**CLAROSCURO .-** Al adecuar las luces de un escenario se produce un juego de luz y sombra en las superficies de los objetos y los actores -- que da un ambiente sombreado, de claroscuro. Al parecer la palabra tu vo su origen en Italia y sus raíces latinas son para chiaroscuro, kya- hro, claro y skooro, oscuro.

**CLAVE TONAL ALTA.**- (En inglés high key). Un tipo de composición luminosa en donde la luz es muy brillante, a menudo produciendo sombras suaves. Este nivel de luz en un sujeto u objeto da un rendimiento tonal - de proporción de baja escala.

**CLAVE TONAL BAJA.**- Esta iluminación produce o reproduce un ambiente nocturno ya sea de corte misterioso o que cree cierta inquietud en el público. Las sombras son densas y la penumbra se asienta en todas las áreas.

CLIMAX.- Etapa del desenlace en la acción de una película, en la cual deben culminar los conflictos planteados a los personajes.

CLIP.- En cine se determina o define así a una porción corta de película tomada al hazar, fuera de contexto y que se distingue de la toma de inserto porque ésta sí cumple una finalidad específica.

CLOSE SHOT.- Anglismo que se traduce al español como toma de distancia cerrada. Se logra encuadrando al actor de la cabeza al pecho.

CLOSE UP.- Voz angloamericana que se traduce al español como acercamiento. Es una toma cerrada cuyo encuadre comprende y aísla al rostro del actor o actriz. Un método con base en close up fue establecido por el cineasta sueco Ingmar Bergman para su cine intimista.

CLOSE UP EXTREMO.- (Toma cerrada extrema). Toma de algún detalle, tales como el ojo, la nariz de un actor o de una carta u otro objeto pequeño.

COCIENTE DE ILUMINACION.- La diferencia entre la intensidad de la luz principal y la luz de relleno, por lo usual que se expresa en cocientes tales como 2:1; 3:1; 4:1, etcétera.

CODIGO DE PRODUCCION DE IMAGENES EN MOVIMIENTO.- (Código Hollywood, - Código Breen, Código Hays). Una lista de censuras, adoptada en 1930 por los Productores y Distribuidores de Imagen en Movimiento de Estados Unidos (Motion Picture Producers and Distributors of America), y revisado varias veces desde entonces. El código indica a los product-

res las clases de actividades y palabras que no deben ser utilizadas - en las películas, y el tratamiento que debe darse a ciertas ideas, temas y caracteres.

COLAS DE ENLACE.- Cuando se está en el proceso de edición de una película es común añadir una parte de celuloide sin imagen a los rushes - para poder diferenciar cuándo termina una toma, escena o secuencia y cuándo comienza otra. Posteriormente, ya seleccionados los rushes, se procede a empalmarlos sin las colas, para construir la película original.

COLOR.- 1) Fotografía en cromatismo natural, diferenciada de la de blanco y negro. 2) La sensación psicológica que surge como resultado de una percepción ocular de, y discriminación entre, varias longitudes de onda de luz. 3) Cualquier aparato incorporado a una escena con el propósito de contribuir a la autenticidad de ésta.

COMEDIA.- Tratamiento de un tema con el uso de varias técnicas, tales como la sátira, la parodia, la inconsistencia de carácter, juegos verbales, incidentes de la trama, accidentes físicos, obsenidades y efectos humorísticos.

COMEDIA DE MANERAS.- Tratamiento humorístico de los caracteres dramáticos de una obra, los cuales se burlan de sus aspiraciones sociales

y de la adherencia a los valores de clase.

COMEDIA EXOTICA.- (En inglés, screwball comedy). Una clase de comedia - que prevaleció en los años 1930 y que se caracterizó por la acción frenética, bromas y pullas, y las relaciones sexuales como elementos importantes de la narrativa. Por lo usual contaba la vida de la clase burguesa y por lo tanto la acción se desenvolvía en locaciones opulentas, con vestuarios elegantes y toda clase de elementos visuales de lujo. Una comedia con abundantes diálogos.

COMEDIA NEGRA.- Un tipo de comedia popular en los últimos años de los cincuenta y principios de los sesenta que unía los temas macabros, tales como la guerra atómica, la muerte, la mutilación y el fanatismo con sátiras a los mismos temas. Un ejemplo muy importante es la película - Dr. Strangelove o Doctor Insólito, cinta que narra el apocalipsis bélico por la detonación masiva y estúpida de bombas atómicas en el mundo. Dirigida por Stanley Kubrick y actuada por Peter Sellers.

COMENTARIO.- Es una exposición verbal que tiene el cometido de explicar aquello que la imagen visual no aclara al espectador. Se yuxtapone a las imágenes de los noticieros de actualidades, películas documentales o didácticas y sirve para explicar su significado.

El comentario debe ser solamente complemento de la imagen visual, ya --

que el ser humano parece percibir el 75 por ciento de sus conocimientos a través de la vista y sólo el 13 por ciento a través del oído.

COMERCIAL.- Película corta y persuasiva de 15 a 60 segundos de duración, por lo usual muy sintetizada y que muestra en general sus escenas por televisión, intentado persuadir a la audiencia a comprar un producto, tomar alguna acción específica, adoptar un punto de vista favorable a algún producto, servicio, institución, negocio o evento.

COMPOSICION.- La distribución, balance y relación general de masas y grados de luz y sombra. Línea de color en un área de filmación.

COMPOSICION ELECTRONICA.- (Electroimpresión). Composición de impresión sonora en la cual la banda de sonido se transfiere directamente por playback desde la banda sonora magnética maestra en lugar de hacerlo desde la banda sonora óptica maestra.

CONEXION.- Un principio de la edición formulado y usado por Vsevolod I. Pudovkin, que enfatiza la continuidad tranquila y el dinamismo contextual como opuesto al montaje de tipo colisión, muy usado por Sergei Eisenstein, este último.

CONFLICTO.- El elemento de oposición y lucha en una narrativa; la acción dramática de una fuerza en contra de otra.

CONGELAMIENTO DEL MOVIMIENTO.- También llamado cinematografía de alto al movimiento, stop motion y alto a la acción. Un efecto o truco produ

cido por el detenimiento de la acción de los ejecutantes en una toma; un elemento es añadido o sacado de cuadro sin que se filme. Luego se continúa filmando hasta el fin de la toma.

CONMUTACION.- Término usado inicialmente por Louis Hjelmslev, la conmutación refiere a la práctica lingüística de correlacionar cualidades de un lenguaje entre sus categorías. Para Christian Metz, la conmutación es la práctica de establecer una correlación o un contraste entre las cualidades de distintas películas. Estas cualidades adquieren el nivel de "rasgos distintivos".

CONSOLA.- (Consola de mezclado). Una mesa a través de la cual las señales de audio son alimentadas y que contiene varios controles para elementos tales como la intensidad, la ecualización, la filtración. En las consolas más complejas hay una conexión para operaciones remotas de grabadoras y proyectores.

CONSOLA DE CONTROL DE ILUMINACION.- (Tablero de control de iluminación). Aparato en el que se controla la corriente de luz o se modifica la misma para permitir funciones como el encendido o el apagado, la intensidad preinstalada de luz y la difusión luminosa.

CONTADOR DE CUADRO.- Un contador de película que avanza dentro de una cámara; un disco que indica el número de cuadros por pie en un formato

particular; por ejemplo, cuarenta cuadros por pie para película en 16 mm.

**CONTINUIDAD.-** Fase de la elaboración del argumento cinematográfico, - inmediatamente posterior al tratamiento; anterior al guión y de extensión similar a éste último. En la continuidad la acción está ya dividida en escenas y secuencias, en su correlación definitiva, pero sin las indicaciones técnicas. En muchas ocasiones la continuidad no es objeto de un trabajo específico y se pasa en forma directa al guión. Se conoce también con este nombre al raccord, es decir, a la coherencia en el paso de un plano a otro.

**CONTRACAMPO.-** Segunda toma de una escena que capta a dos personajes dialogando. Ya se ha filmado en una toma anterior a un personaje de frente y a otro de espaldas. Ahora se invierte el ángulo de toma y quien aparecía de espaldas está de frente.

**CONTRALUZ.-** Expresión del caló cinematográfico aplicable también a la fotografía fija, que designa la imagen obtenida del sujeto fotografiado o filmado cuando éste se encuentra entre la proyección luminosa principal y la cámara.

**CONTRAPICADA.-** Angulo de toma que resulta de la posición de la cámara - a una altura inferior a lo que se filma, inclinada hacia arriba, con lo que lo filmado sobresale o se caricaturiza.

CONTRAPUNTO.- Expresión musical aplicable al lenguaje cinematográfico - que designa el efecto obtenido al acompañar una imagen con ciertos sonidos o con otras imágenes que acentúan, por contraposición, el carácter propio de la obra.

CONTRASTE.- En iluminación, el contraste es la diferencia de intensidad entre la luz principal y la complementaria. De la proporción entre ambas surge el clima o la clave tonal de la escena.

CONTRASTE BAJO.- Se denomina así al contraste de una imagen fotográfica que tiene una gradación amplia de tonos desde el blanco hasta el negro.

CONTRASTE DE ESCENA.- El grado al cual los tonos en el campo de acción tienden a correr rápidamente de la luz a la oscuridad.

CONTRASTE NUMERICO.- Al cambiar de zona un actor dentro de cuadro, se produce una variación del número de personas encuadradas, que pasan a ser más o menos. Se consigue así el contraste numérico.

COPIA.- Unidad del material filmado. Existen tres clases de ésta: el copión, destinado a la apreciación de dicho material; la copia control destinada para la corrección cromática y luminosa y la copia de exhibición masiva.

COPION.- Copia positiva que se tira del negativo original y que contiene todo el material indicado como bueno o aceptable.

COPYRIGHT.- Ver DERECHOS DE AUTOR.

CORRECCION DE COLOR.- Alteración de valores tonales de objetos coloreados o imágenes por el uso de filtros de luz, ya con la cámara o durante la impresión.

COREOGRAFO.- Persona que planea y escenifica el movimiento de una danza o de una comedia musical fílmica.

CORTADOR.- (Editor, empalmador). Persona que decide cuáles escenas y tomas serán usadas, cómo, dónde, en qué secuencias, con qué duración. En la producción en 16 mm y en formatos menores, el editor por lo usual -- también hace el trabajo de empalme de trabajo imprimido.

CORTE.- Una de las bases principales del lenguaje cinematográfico es el montaje, que nació de la necesidad de unir dos trozos de película. Un trozo de ésta puede ser considerado como una toma; la misma dura desde el comienzo de una filmación hasta su primer detenimiento. Cuando éste último no es un fundido, se le denomina corte.

El corte, en la mayoría de las películas es hasta ahora ineludible para hilar el transcurso de una cinta.

También se llama ¡Corte! a la orden dada por el director para detener el rodaje: la operación de la cámara y/o la grabación de sonido. Asimismo, corte es la acción de separar una película en el proceso de edición.

Se usa por igual para describir la eliminación de una toma, secuencia o algún sonido de la película.

**CORTE ANTES DEL MOVIMIENTO.-** La fórmula para efectuar un empalme sin que el espectador sienta un cambio brusco del corte de la filmación, radica en un movimiento del actor que distraiga a la audiencia.

En vez de cortar en el preciso instante en que ocurre el movimiento - es posible efectuar el cambio -el corte-, antes de que la acción se produzca, Es fundamental para que funcione este corte que en la segunda toma la acción comience de inmediato.

**CORTE COMBINADO.-** (En inglés, match cut). Un corte en el cual dos tomas a unir son combinadas por paralelismos visuales, aúreos o metafóricos, Un ejemplo famoso es al final de Intriga internacional (North by northwest), cuando Cary Grant jala a Eva Marie Saint a la cima del monte Rushmore para salvarla; corte combinado a Cary Grant jalando a la misma actriz para que suba al vagón del tren.

**CORTE DENTRO.-** (Toma de corte dentro). Una toma por lo usual un close up de acción que forma parte de otra, mayor y principal, Es una toma en la que, por ejemplo, la cámara enfoca una carta recibida por un -- personaje y permite en una toma de acercamiento ver el papel escrito de la carta y hacer pensar al espectador que dicho personaje lee la misiva.

**CORTE DE FLASH.-** (En inglés, flash cutting). La edición de una película en tomas de duración muy breve que se suceden una tras otra con rapidez.

**CORTE DE SALTO,-** Un avance instantáneo de la acción dentro de una toma o entre dos tomas, debido a la remoción de parte de la película.

También, un corte que ocurre dentro de una escena más a menudo que entre escenas, para condensar la toma. Se pueden eliminar con efectividad los tiempos muertos, tales como el lapso en que un personaje entra a una recámara y el que le lleva alcanzar su destino al otro lado de la habitación. Cuando se utiliza de acuerdo a ciertas reglas, los cortes de salto no son obstructivos. Sin embargo, en la cinta Sin aliento, Jean-Luc Godard deliberadamente insertó cortes de salto donde ellos serían completamente obvios. Por lo mismo, por ser evidentes, los cortes de salto intrusos son poco comunes. No confundir el corte de salto con corte combinado (match cut).

**CORTE DESPUES DEL MOVIMIENTO.-** Es una variante del corte antes del movimiento, solo que en este caso, en la primera toma el movimiento debe ser completo y hacer el corte apenas termine el cambio de posición del personaje.

**CORTE DIAGONAL.-** (Empalme diagonal). Unión de dos trozos de película -

en un ángulo oblicuo a los bordes de la cinta, usado por lo común en películas magnéticas para minimizar el ruido que produce el empalme al proyectar la cinta.

**CORTE DINAMICO.-** (Edición dinámica). Edición sistemática de una película por la unión de tomas no relacionadas como parte de una línea única y continua de acción. La relación contextual de las tomas puede usarse para ejecutar tanto el contraste como la analogía, y el uso de tomas - frecuentes de restablecimiento crea la impresión de continuidad.

**CORTE DIRECTO.-** Cuando se filma y se concluye la acción a registrar, se recurre a parar la filmación de golpe, por corte directo, y se --- procede a captar otra acción.

**CORTE EN CRUZ.-** Mezcla de tomas de dos o más escenas para augerir la - acción paralela. Un ejemplo muy importante lo logró desde principios de siglo David Griffith en su película La mansión solitaria.

**CORTE EN EL MOVIMIENTO.-** (Corte en la acción). Se aprovecha el accionar natural de un actor en cuadro para efectuar en ese instante un cambio - de plano. Se detiene la acción, se encuadra desde otro ángulo al actor y se prosigue el rodaje y la acción.

**CORTE EN EL RITMO.-** La edición de tomas de una película se puede realizar de forma tal que cada toma comience al inicio de un cambio musical

o en cada ritmo dado.

**CORTE EN GRUESO.**- El primer ensamblaje de la película, preparado por el editor a partir de tomas selectas, las cuales son unidas en la forma sugerida en el guión. Las afinaciones en el ritmo de la película así como el montaje vienen después.

**CORTE FINAL.**- La última edición de los trabajos impresos de una película antes de ser conformados, de ser declarados como los definitivos. En el caso del sonido, antes de ser mezclado.

**CORTE FINO.**- Trabajos fílmicos que han sido editados hasta que adquieren su forma definitiva. Lo opuesto a CORTE EN GRUESO.

**CORTE POR CONTINUIDAD.**- Edición sistemática convencional de una película para presentar la acción de la historia en secuencia lógica, fluida y -- de manera tal que se preservará ante todo la ilusión de realidad para la audiencia.

**CORTE POR OCULTAMIENTO.**- Es posible hacer un corte entre dos tomas sin movimiento del sujeto u objeto, pasando entre éste y la cámara un elemento llamado comodín que proporciona una oportunidad de hacer dicho corte, encuadrar la cámara en otro plano o ángulo y seguir la filmación.

**CORTINILLA.**- Efecto óptico que señala la separación de las escenas y las secuencias. Es una superficie opaca que invade en forma gradual de izquier

da a derecha, o viceversa, la superficie de los fotogramas. Para ello es preciso colocar delante del objetivo un parasol largo, terminado en una abertura rectangular. Por delante de ésta se hace deslizar la cortinilla,

**CORTOMETRAJE.**- Película cuya duración es inferior a los mil metros (unos 11 minutos de proyección). Se acostumbra crear cortometrajes para cine cultural, documentales, cine científico, educativo y experimental, películas de arte, noticieros, dibujos animados y cine de animación en general, Asimismo para cintas publicitarias.

Los cortometrajes argumentales sirven para complementar el programa cinematográfico normal en muchos países, aunque en la actualidad la mayor parte de los cortometrajes son producidos para televisión, excelente mercado para los mismos.

**CRANING.**- Movimiento de la cámara hacia arriba, o desde arriba hacia abajo por medio del uso de una grúa de cámara. (Crane en inglés significa grúa).

**CRITICA DE CINE.**- El análisis y evaluación de películas, por lo usual en relación a principios teóricos que incluyen la estética y la filosofía.

**CRITICO.**- Persona que evalúa las películas en términos de sus valores

estéticos, filosóficos o de otro contenido.

CUADERNOS DE CINE.- (En francés, cahiers du cinemá). Una revista de cine pionera fundada por un grupo de cineastas inquietos por los valores del llamado cine de autor; André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze y Lo Duca en 1951. También escribieron en ella futuros cineastas de la década de los cincuenta y sesenta como Jean-Luc Godard, Francois Truffaut, Rohmer, Rivette y otros.

CUADRO.- Se dice que un objeto o sujeto está en cuadro cuando es visible para el camarógrafo a través del visor. Lo que no aparece a la vista está fuera de cuadro.

CUADRO CALIENTE.- (Cuadro de flash). Un cuadro sobreexposto que resulta así por la abertura demasiado amplia del obturador.

CUADRO CONGELADO.- (Detener el cuadro, mantener el cuadro). Un cuadro - que se imprime repetidamente de tal manera que la imagen en la impresión puede ser vista sin movimiento durante una cantidad deseada de -- tiempo. Ver CONGELAMIENTO DE LA ACCION.

CUADRO POR CUADRO.- Filmación que se caracteriza por el hecho de dejar un lapso en la acción tomada en un cuadro único y otra toma de la misma acción, también en un cuadro único, y así sucesivamente hasta el fin de la película. Se utiliza en especial en películas educativas.

CUADROS POR SEGUNDO.- El número de fotogramas de película expuesta en un segundo, o su paso en igual lapso en un proyector o en una impresora. En el caso de una cámara, los fotogramas por segundo van a ser expuestos a la luz.

CURVA DE CONTENIDO.- (En inglés, content curve). Un término usado para señalar la cantidad de tiempo necesario para el espectador promedio para asimilar la mayor parte del significado de una toma.

CURVA DE RESPUESTA.- Una curva que indica la habilidad de un aparato de grabación de sonido u otro medio para mantener ciertas frecuencias con una cantidad dada de amplitud.

CUTAWAY.- Voz angloamericana que significa una toma insertada en una escena para mostrar acción de otra locación o escenario, por lo usual de lapso breve, y a menudo usada para cubrir rupturas en la toma principal, como en entrevistas por televisión y para documentales.

CUT BACK.- Voz angloamericana que se emplea en la técnica del montaje para expresar la vuelta a una escena o personaje, después de intercalar otro sujeto u otra situación. En español su nombre es corte atrás en traducción literal.

CHASIS.- Parte metálica o de materia moldeada de la cámara donde se almacena la película a exponer ante la luz.

CHIAROSCURO.- Ver CLAROSCURO.

DAILIES.- Ver RUSHES.

DECIBEL.- 1) Una medida de la intensidad relativa del sonido. 2) Un valor numérico que indica la proporción de cualesquiera de dos cantidades de potencia eléctrica o acústica.

DECORADO.- Los mobiliarios, utensilios y demás objetos que sirven para dar un carácter a un escenario o una locación.

DECORADOR.- Persona también llamada ambientador, escenógrafo p arquitecto-decorador. Es el profesional que se encarga de idear los bocetos para la construcción de la escenografía o decorados para una película. Cuida de los detalles de ambientación, mobiliario, utilaje, antes de la filmación de las escenas.

DECOUPAGE.- Ver RECORTE.

DEFINICION.- La claridad obtenida de un detalle de una imagen; la fidelidad o la reproducción correcta de un sonido o una imagen.

DEGRADACION DE IMAGEN.- Pérdida de detalle y buen contraste en una imagen fotográfica, resultado de duplicaciones sucesivas u otras modificaciones. En teoría, el brillo que adquiere la imagen debería ser directamente proporcional a la del sujeto original, sin embargo, en las partes menos iluminadas de la imagen el brillo tiende a ser mayor del que en principio le correspondería.

En el caso de la degradación por reflexiones internas de las zonas de mayor brillantez del sujeto sobre las superficies del lente, dicha degradación varía según la mayor o menor proporción de partes claras y oscuras en el sujeto original y su distribución en el mismo.

En el caso citado, la degradación se atenúa al recubrir las superficies libres del lente con capas antirreflejantes o se ennegrecen las superficies internas de las monturas del objetivo. En el caso del formato super 8, se aconseja el uso del parasol.

**DENTRO O FUERA DE CUADRO.-** Un sistema de puntuación cinematográfico. - La imagen gradualmente viene a ser nítida o sale de foco, de claridad. Ello permite el cambio de tomas, escenas o secuencias por cambio de plano focal a través de la manipulación del barril del lente que altera las distancias focales.

**DESARROLLO.-** Segunda etapa de una película, en la que se desenvuelven todos los elementos de la trama, antes de que sobrevenga el desenlace. La primera etapa es la introducción al tema.

**DENSIDAD.-** En su manifestación fotográfica común, el logaritmo de la opacidad de la película fotográfica revelada. Este término resulta el más conveniente para expresar la capacidad de la película de aprehender la luz.

DENSIDAD DE NIEBLA.- La densidad característica de una reserva de película al revelarse sin haber sido expuesta a la luz.

DENSITOMETRIA.- Ciencia que estudia la medición de la densidad de las imágenes fotométricas,

DENSITOMETRO.- Aparato usado para realizar las medidas cuantitativas de la densidad fotográfica,

DERECHOS DE AUTOR.- (En inglés, copyright). Puede definirse como la garantía que tiene comercialmente un creador sobre su obra o su invento. En una oficina de administración estatal se registra la obra y se disfruta de los beneficios que ella produce en forma exclusiva durante un tiempo limitado. Esta concesión se aplica por el interés de fomentar la producción industrial, técnica, literaria y artística.

DESAFOCADO.- Objeto o sujeto que se encuentra fuera de nitidez durante una toma al enfocar el lente a un punto determinado. Los lentes de longitud focal más larga que la normal se usan para resolver tal problema óptico causado por un plano focal equivocado.

DESCARTES.- Tomas que se consideran inservibles en la proyección diaria de los rushes, durante el montaje de la copia de trabajo o bien en el montaje definitivo. Los descartes se guardan hasta el montaje final de la película, por si ocurre algún percance que inutilice las tomas seleccionadas. Los descartes pueden utilizarse también como colas.

DESENCUADRE.- 1) Toma cinematográfica que presenta fotografiado al objeto o sujeto en forma asimétrica con respecto al cuadro. Puede ser realizado con premeditación como efecto expresivo o producirse accidentalmente por enroscamiento de la película en la cámara. 2) Sucede cuando la película se proyecta fuera de los límites del cuadro de la pantalla, por alteraciones en el ritmo de marcha del proyector, apareciendo los fotogramas a medias.

DESENFUQUE.- 1) Defecto de pérdida de nitidez o imprecisión de la imagen debido a deficiencias de enfoque de la cámara o del proyector. Durante la proyección, el desenfoque debe ser corregido continuamente y conviene efectuar una regulación del proyector antes de iniciar la sesión, para evitar una mala proyección.

2) Recurso expresivo utilizado para dar mayor realce a ciertas escenas o como transición, obtenido mediante un desajuste del objetivo y que produce una pérdida de nitidez de la imagen.

DESENLACE.- La acción que cierra una película, después del climax, ya que de otro modo sobrevendría un final sin explicar el porqué las acciones se realizaron, y la historia quedaría trunca al aparecer el título de fin.

DESENTONO.- La falta de contraste tonal de una imagen fotográfica.

**DESGLOSE.**- División de un guión de película en cierto número de planos. En una hoja de desglose se puede indicar el número de planos de una secuencia; señalar si ésta se realizará de día o de noche; en interiores o exteriores. También se puede describir en dicho desglose el reparto que tendrá la secuencia e incluye un espacio para dar la descripción general de la acción a filmar, así como el tipo de accesorios que se utilizará en la secuencia.

**DESINCRONICO,** (Asíncronía de sonido). Audio que es el original de la acción pero que no está precisamente en armonía con ella. En algunos casos, la fuente de sonido puede no estar visible, pero se asume que está presente.

**DIA.**- La indicación en el guión de que las tomas deben realizarse o representarse ante luz diurna.

**DIAFRAGMA,** Un iris, por lo usual en un lente que permite regular la cantidad de luz que entra en el canal de impresión de la cámara y que al llegar a la emulsión, dicha luz la impresionará. El iris diafragma también se utiliza para regular la profundidad de campo. Para determinar el grado de abertura de diafragma a regular en forma manual, se utiliza un exposímetro. Hay cámaras con diafragma regulable de manera automática gracias a una célula fotoeléctrica.

DIALECTICA.- El sistema de pensamiento que enfoca las contradicciones entre conceptos opuestos; el sentido marxista del término refiere a los cambios sociales históricos que ocurren a través de la oposición de -- fuerzas e ideas conflictivas, En cine se utiliza ampliamente la dialéctica al oponer contrarios en conflictos.

DIALOGO.- Es una de las partes que componen el guión cinematográfico y comprende las frases y expresiones que los personajes de la película recitan durante el transcurso de la acción. El diálogo se esboza en -- la continuidad y se incluye de manera definitiva en el guión técnico. Su confección la realiza el propio guionista o una persona especializada llamada dialoguista. El diálogo ha determinado el nacimiento, en el cine, de tres elementos de gran importancia: la narración, el monólogo interior y el coro, si bien este último no alcanza aún en el cine la posición que tiene en el teatro.

DIALOGUISTA.- Colaborador del guionista cuya misión exclusiva consiste en escribir los diálogos de una película. En muchos casos realiza la -- función del propio guionista.

DIALOGO DE REEMPLAZO.- Proceso de grabación de un diálogo por doblaje, el cual sustituye al diálogo original que resulta insatisfactorio.

DIALOGO SOBREPUESTO.- Una línea de diálogo que inicia un ejecutante --

mientras otro actor habla aún. Realización hecha para aumentar la intensidad emocional de la acción.

DIA POR NOCHE.- Ver NOCHE AMERICANA.

DIEGESIS.- Término usado por Metz, Todorov y otros e inventado por Etienne Souriau. La diégesis refiere a las cualidades denotativas de la narrativa, a la historia contada por una película narrativa. En un argumento de diez minutos, por ejemplo, de diálogos entre un muchacho y una muchacha, el cine puede emplear para contarlo en sólo dos minutos. El tiempo de ambos resulta distinto. La diégesis es, entonces, en el mundo ficticio, el flujo narrativo tal como hubiera existido en el espacio y el tiempo cinematográfico.

DIFUSION.- El ancho de un rayo de luz. La suavidad de una luminaria lograda gracias al uso de difusores.

DIFUSOR.- 1) Pantalla o placa de gelatina colocada frente a una fuente de luz para cambiar su calidad, para suavizar los contornos violentos de iluminación. Puede ser también de seda, celofán u otro material.

2) Lentes de cristal redondo, marcados con ondulaciones excéntricas muy finas, que se fijan delante del objetivo mediante un cuadro especial adaptado al aparato para suavizar los contornos de la imagen.

DIN.- Unidad europea de medición que se usa para indicar el grado de -

exposición de una película. (De las siglas "Deutsche Industrie Norm").

DINKY-INKY.- Proyector de luz de voltaje pequeño y tamaño reducido. --

Del inglés dinky que significa pequeño e inky, incandescente.

DIOPTERO.- Lente de aditamento que se emplea en tomas de close ups.

DIRECCION DE PANTALLA.- Movimiento dentro del cuadro de personajes y - objetos que al desplazarse de derecha a izquierda, por ejemplo, indican (de acuerdo con los puntos cardinales) un movimiento de este a oeste. Así, al desplazarse de arriba a abajo, sería de norte a sur. En dirección de pantalla constante, la dirección de movimiento no cambia de una toma a otra. El norte siempre será el mismo, etc. Por lo tanto no se rompe la continuidad direccional, el eje.

DIRECCION DE VISTA.- La línea de mira de un ejecutante durante una toma y que influye en la continuidad direccional, el eje.

DIRECTOR.- También llamado realizador y autor. En la mayoría de los casos se encarga de adaptar al lenguaje cinematográfico el argumento. Es el responsable de la producción de una película, del nivel artístico de ella y de su fluidez narrativa. Supervisa los ensayos, el control del montaje, la sonorización y el cuidado de todos los detalles de acabado de una película.

DIRECTOR DE ARTE.- El diseñador a cargo de la puesta en escena y del -

vestuario. Algunas veces es un contribuidor de gran influencia en la realización de una película, obra de teatro o presentación de un acontecimiento por cualquier medio de comunicación.

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA.- (Cinematografista, camarógrafo). Persona responsable de la operación de la iluminación y la cámara en un rodaje, - quien trabaja ya sea solo o con asistentes. En estudios grandes, el director de fotografía por lo usual no opera la cámara.

DISCONTINUIDAD.- Dislocación de la acción, del mobiliario o los objetos de iluminación al terminar una toma y comenzar otra. Corte de golpe que deja en el espectador una duda sobre el significado de la toma.

DISCURSO.- Forma total de la narrativa cinematográfica, compuesta por las tomas, las escenas y las secuencias. Es el decir con imágenes una historia, contarla.

DISOLVENCIA.- La superposición de un fade out sobre un fade in. Algunas veces se le denomina disolvencia de cortinilla. Ver CORTINILLA, FADE - OUT y FADE IN.

DISPOSITIVOS DE CONTROL.- Aditamentos de la cámara que permiten controlar la calidad de la imagen a impresionar. Regulan la velocidad de fotogramas por segundo, la cantidad de luz que penetra en el canal de impresión, el número de fotogramas a tomar. También regulan efectos tales

como la marcha atrás que produce la sobreimpresión.

**DISTANCIA FOCAL.**- Tramo comprendido entre el centro óptico de un objetivo y la imagen impresionada en la película, cuando el enfoque está regulado, situado al infinito. La distancia focal de un lente puede hallarse enfocando con ella un rayo de luz que se proyecta sobre una superficie plana, de lo que resulta una imagen más o menos nítida, según se aproxime o se aleje el lente de la misma. Una distancia se llama normal, cuando el objetivo proporciona una imagen cuya perspectiva aparente es similar a la del sujeto original visto por el ojo.

**DISTORSION AUDITIVA.**- Cualquiera discrepancia en ondas de señales entre la entrada y la salida de una instalación eléctrica o un sistema de transmisión.

**DISTORSION DE ANGULO AMPLIO.**- (Efecto de ángulo amplio). Redondez exagerada de objetos fotografiados por un lente de ángulo amplio desde una posición cercana. También las líneas verticales pueden tender a diverger innaturalmente y los objetos cercanos al borde del cuadro de la película pueden aparecer estrechados en tomas con lentes de ángulo amplio.

**DISTORSION DE PERSPECTIVA.**- En imágenes fotográficas, la representación aparentemente distorsionada del sujeto original cuando la imagen es vista desde otro punto que el centro de perspectiva. La distorsión de pers-

pectiva es más aparente en imágenes hechas con lentes de ángulo amplio y lentes telefoto.

**DISTORSION OPTICA.-** Malformación sistemática de una imagen debido a características del sistema óptico que forma dicha imagen.

**DISTRIBUCION.-** La venta o el arrendamiento de películas para exhibición en circuitos cinematográficos masivos o en presentaciones privadas.

**DOBLAJE.-** En el cine muchas veces el sonido directo que se graba durante el rodaje no es satisfactorio. Se recurre entonces a la postgrabación en el sistema de postproducción. Se doblan todos los sonidos originales que no sean adecuados y se añade música de fondo y de efectos especiales.

**DOBLE.-** Persona de físico similar a un actor o actriz a quienes sustituye durante el rodaje para tomas especiales o peligrosas.

**DOBLE EXPOSICION.-** (Exposición múltiple). La grabación fotográfica de dos o más imágenes sobre un solo cuadro de película. Las imágenes pueden estar superpuestas o una al lado de la otra.

**DOCUMENTAL.-** Un término popularizado inicialmente por John Grierson. Es un tipo de cine que se aparta del género ficción en tanto divertimento o espectáculo y se sujeta más a un esfuerzo por ser testimonio de la realidad material, aunque en ambos casos, en cine documental y en ficción, se utiliza un tiempo imaginario, ideal. Dado su carácter poco comercial

tiene dificultades para incluirse en los circuitos cinematográficos masivos.

DOLLY.- (Anglicismo que también se denomina crab dolly). 1) Plataforma pequeña, fuerte y con ruedas, construída para llevar la cámara y al camarógrafo y facilitar los movimientos de aquella durante el rodaje. 2) Anglicismo que denomina al movimiento de la cámara sobre la plataforma pequeña hacia adelante o atrás en relación con lo que se filma. Cuando la cámara se acerca, el movimiento se denomina dolly in, y cuando se aleja se llama dolly back.

DRAMATIZACION.- Género teatral que se incorporó al cine y que representa en éste un suceso real o ficticio pero con ingredientes de realismo, actuación de carácter, mostrando conflictos que a veces culminan de manera trágica. Sin embargo, la dramatización muchas veces se aplica en particular a una actuación seria y humanitaria.

DUB.- Transferir un sonido de un medio a otro. También, poner diálogos, a veces extraños, en una película después del rodaje.

DUPE.- En especial, la confección de un duplicado negativo de un positivo. En general, cualquier proceso de copiado de película.

DUPLICADO NEGATIVO.- Un copiado de película que resulta negativo y que se toma de un positivo o de un positivo maestro. Un duplicado negativo

contiene los efectos ópticos posteriores al registro original y se usa - para realizar impresiones libres.

ECUALIZACION.- La alteración de la frecuencia para un propósito específico. La ecualización puede usarse también para mejorar la calidad del discurso.

ECUALIZADOR.- Aparato consistente en elementos reactivos los cuales pueden conectarse en un circuito eléctrico con el fin de alterar las características de frecuencia del mismo. Los ecualizadores son usados con amplitud en mezcla de sonido con el objeto de obtener un buen balance entre voz y música y otros elementos sonoros.

EDICION.- (Corte). Proceso de separación y de unión de material fílmico tanto en imagen como en sonido para dar mayor efectividad al material que conformará la obra final.

EDICION ELIPTICA.- (Corte por elipsis). Proceso de separación y de unión de material fílmico para eliminar tiempos muertos, sintetizar acción, que se "dirá" sin mostrarla, se sugerirá. Se utiliza en especial para evitar los cortes de salto y dar una continuidad más armónica al discurso.

EDICION RELATIVA.- Unión de tomas que pretende mostrar su contenido al espectador de forma tal que éste las compare por su contraste.

EDITAR.- Unir, cortar, trasponer, sincronizar y marcar los rushes de película y/o de sonido, y la aplicación de cinta adhesiva y leaders o -colas en los extremos de dichos rushes.

EDITOR.- Persona que se encarga de unir las tomas de una película y de sincronizar su respectivo sonido. Según las teorías de edición y muy especialmente las sugeridas por cineastas como Sergei Eisenstein muestran que el editor es más que un técnico: un creador ya que determina en forma final la narrativa que contendrá una película, su ritmo y por lo tanto el contenido significativo de una cinta.

EDICION DE CONEXION.- La edición de tomas para sugerir una asociación conceptual entre ellas.

EFEECTO DE ALEJAMIENTO.- (En alemán, verfremdunseffekt). Esencial en la teoría teatral de Brecht, el efecto de alejamiento mantiene a la audiencia y a los actores separados por el elemento intelectual de la acción del drama. Proporciona distanciamiento emotivo.

EFECTOS DE CAMARA.- Confección especial de la imagen gracias al uso ingenioso del aparato tomavistas; tales usos pueden ser las variaciones en velocidad, las tomas con la cámara de cabeza, el arreglo de la película para exposiciones dobles o múltiples.

EFEECTO DE KULESHOV.- Se llama así a las distintas interpretaciones que pueden hacer los espectadores al mostrársele una yuxtaposición de imágenes lograda en la edición. El experimento fue hecho por primera vez por Lev Kuleshov en la URSS en los años 1920.

EFFECTOS DE LABORATORIO.- Efectos especiales que pueden ejecutarse por medio de variaciones en la impresión y/o en el procesamiento de las películas.

EFFECTOS DE SONIDO.- Cualquier sonido de una fuente distinta a la de las bandas que portan el diálogo sincrónico, la narración o la música, por lo común introducido en una banda maestra durante la mezcla, por lo usual con la idea de aumentar la ilusión de realidad en la presentación final. Los efectos de sonido pueden tomarse de archivos especiales o reconstruidos en el estudio de doblaje. Por ejemplo, puertas que se abren o se cierran, pasos, explosiones, lluvia, disparos.

EFFECTOS ESPECIALES.- Serie de técnicas audiovisuales que permiten lograr tomas que no pueden realizarse en una filmación normal. En esta categoría entran las tomas que requieren montajes de imágenes múltiples, pantalla dividida, dibujos, modelos y otros. El término también se aplica, por ejemplo, a las explosiones, los efectos balísticos, los efectos mecánicos.

EFFECTO OPTICO.- Alteración de una escena fílmica en las imágenes, a menudo lograda durante la duplicación. Incluye los fades o disolvencias, el barrido y otra serie de efectos más espectaculares. Por ejemplo, que las aguas del Mar Rojo se abran para permitir el paso de los israelíes en su huida de Egipto. (Los diez mandamientos).

EFFECTO PHI,- (En inglés phi effect). La percepción psicológica de movimiento que se causa por el desplazamiento de dos objetos vistos en sucesión - rápida en posiciones cercanas.

EJE,- Una regla para la continuidad cinematográfica consiste en que, en la ubicación de los actores en el escenario, una vez introducida ésta al espectador, quede constante a lo largo de una escena para no desorientarlo, para no romper el eje de ubicación. Por ejemplo, si en un viaje los personajes se dirigen en una toma de este a oeste, se debe conservar en la siguiente toma tal dirección, para no dar pie a que la audiencia piense que regresan.

ELIPSIS,- Recurso narrativo del cine que consiste en "decir sin mostrar", en sugerir y dar una continuidad al discurso, sintetizándolo, evitando -- los tiempos muertos de la acción,

Puesto que sería muy poco interesante mostrar una acción en todo su detalle, en su tiempo real, cosa difícil por otra parte, se acude a la técnica de la elipsis, en la que hay, por lo general, un corte en la acción, mostrando en la siguiente toma otra acción, ya con un avance en el tiempo, creando así otro tiempo, el cinematográfico.

EMOTE,- Encender la emoción y el deseo en el espectador ante la vivencia de una obra fílmica; por extensión, la proyección de un actor en un movi-

miento demandado a él por el guión,

EMPALMADORA,- (Empalmadora de película), Aparato mecánico que sujeta la película al introducirla en los dientes de dicho artefacto. Así, es posible realizar la unión de dos trozos de película en forma correcta y limpia. A menudo se incluye un aparato para remover la emulsión.

EMPALMAR.- Es el acto técnico de unir dos o más trozos de película por cualesquiera de los varios métodos: por el uso de cemento, por la unión de los extremos usando cinta adhesiva; por medio de grapas. El empalme, y en general toda la edición, adquiere importancia en el aspecto creativo del montaje, que da coherencia a la narrativa cinematográfica y contribuye a formar una de las bases del lenguaje del cine.

EMPLAZAMIENTO,- Situación de la cámara y punto de vista o ángulo que adopta para captar una escena. Cada uno de los emplazamientos, en relación a la distancia de toma, forman los distintos tipos de planos como el plano de conjunto, general, medio, plano americano, primer plano e inserto. La posición de emplazamiento, con respecto al sujeto a fotografiar, forma los distintos ángulos de toma,

EMULSION,- La emulsión fotográfica es la capa fina de material químico - sensible a la luz que cubre un soporte mecánico, constituido por placas - de vidrio o películas transparentes de nitró o acetil-celulosa.

Su composición química es la siguiente: en una emulsión de gelatina se dispersa con fineza bromuro de plata ( $\text{AgBr}$ ); luego se somete la capa fina a una temperatura no muy alta durante unas horas. El elemento sensible a la luz es el bromuro de plata; la gelatina constituye el medio dispersor, pero desarrolla también una importante acción sensibilizante -- sobre el bromuro de plata a consecuencia de su contenido de azufre (isotiocianato de alilo). Según las propiedades que se quiera dar a la emulsión fotográfica se añaden también otras sustancias, en particular -- colorantes. Se obtendrán así placas o películas ortocromáticas (sensibles a la luz amarilla y verde), y placas o películas pancromáticas (sensibles a la luz roja).

ENCADENADO.- Ver FUNDIDO ENCADENADO.

EN CARACTER.- La actitud asumida por un actor para ejecutar su papel -- con credibilidad para el público. También, cualquier diálogo o acción que es apropiada para un papel, para un rol.

ENCORDAR.- 1) Enredar la película sobre un carrete. 2) Enbobinar el mecanismo de una cámara por el uso de una llave de cuerda o una manivela.

ENCUADRAR.- Acción de situar dentro de los límites del visor el elemento humano, decorados y demás objetos de toma que componen el encuadre. -- El visor, que se usa como punto de mira, permite la selección segura y --

corregida del paralelismo del encuadre. Ver PARALAJE, REFLEX.

ENCUADRE.- Espacio limitado que capta la cámara al hacer la toma, determinado por su posición respecto al sujeto u objeto a tomar, y por la -- distancia focal del objetivo. El visor señala el corte de imagen idéntico al que capta la cámara, a menos que exista el problema de paralaje. El encuadre tiene como característica expresiva su dinamismo, que surge a consecuencia del movimiento y se determina por necesidades de acción y consideraciones estéticas, aspectos por los que se constituye el elemento expresivo del lenguaje cinematográfico.

ENFOCAR.- Poner una imagen en foco, en un plano focal adecuado de tal manera que la fotografía del sujeto o del objeto resulte nitida a la hora de la exposición y la impresión.

ENFOQUE.- Enfocar con la cámara consiste en el acto técnico de dar a -- lo que se va a filmar, la máxima nitidez posible, la máxima calidad a -- la imagen, adecuando el objetivo de la cámara. También se puede lograr durante la proyección al precisar la imagen que se ve en la pantalla.

ENFOQUE EN CUADRO.- Una técnica que usa una profundidad de campo corta para dirigir la atención de la audiencia a fuerza de un sujeto a otro. El foco se jala hacia la cámara o se cambia, para alterar el plano focal, a menudo con rapidez, en varias ocasiones repetidamente dentro de

una toma.

ENFOQUE REFLEX.- Al utilizar un sistema de observación tal que permita ver a través del visor lo que se imprimirá realmente en la emulsión, - se puede obtener un enfoque reflex, sin problema de paralaje.

ENFASIS.- Al acentuar el carácter de la obra en sus tomas, escenas y - secuencias se logra un énfasis dramático, cómico o de suspenso, aunque dicha obra pertenezca a un género específico en su totalidad como, por ejemplo, la comedia musical.

ENLACE.- Son múltiples las formas de enlace de escenas que no deben confundirse con la mera yuxtaposición. Son formas, ya visuales o sonoras, que preparan al público para el contenido de otra nueva escena sin que la respetable audiencia capte un salto en la fluidez narrativa.

ENSAMBLAJE.- Cualquier arreglo que permite la presentación sincrónica de imagen y sonido. El arreglo más sencillo consiste en una conexión mecánica que une al visor de imagen y al reproductor de sonido, ambos operados por un manejo sincrónico común.

ENTRADA LIMPIA.- El movimiento de un actor fuera de cuadro, desde fuera del campo de acción hacia éste mismo.

ESCALA DE PROFUNDIDAD DE CAMPO.- En un lente, la indicación calibrada - de la nitidez de los objetos encuadrados a cierta distancia por una colocación de abertura del diafragma iris.

ESCENA.- 1) Lugar de la acción, 2) Una toma en la que la acción se desarrolla en un tiempo continuo y en un mismo lugar y con una misma idea central,

ESCENA OCUPADA.- (En inglés, busy). Descripción de una escena caracterizada por una sobreabundancia distractiva de acción inesencial. También, la descripción de una locación sobreelaborada o demasiado detallada.

ESCENA OBLIGADA.- Acción que debe ocurrir como resultado lógico de eventos del argumento, los cuales conducen a ello.

ESCENAS AÑADIDAS.- Tomas o secuencias aumentadas a un guión después de que este ha sido completado durante el rodaje.

ESCENARIO.- Lugar en que se desarrolla la acción, Asimismo, locación en donde se filma una película: estudios, interiores reales o exteriores,

ESCRITOR.- Persona que prepara historias, tratamientos y guiones para imágenes en movimiento. Ver GUIONISTA.

ESPACIO.- Arte de la vista, el cine es por necesidad arte del espacio, por lo cual resulta de gran significación el encuadre, el enfoque y la profundidad de campo en una obra cinematográfica por lo que ella "dice" al espectador.

ESPACIO Y TIEMPO FILMICOS.- La expansión, condensación o eliminación del tiempo y el espacio reales a través del cine; también, los cambios

de tiempo presente cinematográfico al pasado a través de flashbacks (retrospecciones) y al tiempo futuro por medio de flashforwards (anticipaciones) por característica logrados gracias a la edición y las sugerencias en las bandas de imagen y de sonido.

ESPECTADOR.- Persona que asiste a la función de cine. Audiencia. En términos de comunicación, designa a la gente que asiste a un acto público.

ESPECTACULO.- Acto o representación al que asiste un público que capta los mensajes como entretenimiento y diversión.

ESPEJO REFLEX INTERCAMBIABLE.- En algunas cámaras, un espejo puesto en una inclinación de 45 grados entre el lente y la película, espejo que es intercambiado por el mecanismo de la cámara. Antes de la toma, el espejo está en una posición tal que la luz que pasa a través del visor -- proporciona una vista reflex. Cuando el espejo se encuentra en la otra posición, la luz proveniente del lente golpea la película.

ESTRELLA.- Ejecutante principal de obras cinematográficas, teatrales o de otra índole, el cual es muy conocido por el público y la gente del medio artístico.

ESTRUCTURA FILMICA.- Manera por la cual el cine presenta, formal y temporalmente, los tiempos presente, pasado y futuro de la acción. Elemento principal para la construcción de la narrativa, del discurso cinema-

tográfico.

ESTRUCTURALISMO.- El estudio de la sociedad, la psicología y fenómenos relacionados, como acuerdo de partes. El estructuralismo pone más énfasis en la cuestión etnográfica que la semiología,

ESTUDIO.- (Estudio de filmación). 1) Un cuarto preparado para el rodaje que es por lo general bastante grande y a prueba de ruidos. 2) Una compañía de producción de películas.

EXHIBICION.- La muestra de películas, en especial en cines comerciales.

EXHIBIDOR.- El propietario de una o más salas de cine; el responsable de la proyección masiva de una película.

EXPOSICION.- Proceso consistente en someter un material sensible a la luz a una determinada acción de ésta para que los granos de plata de la emulsión fotográfica sean afectados con el fin de producir una imagen latente.

Los elementos participantes y reguladores de la exposición en el cine corresponden a la intensidad del flujo luminoso, la abertura del diafragma iris del objetivo, el tiempo de obturación y los valores de sensibilidad fotográfica de la emulsión.

El camarógrafo debe efectuar una combinación cuidadosa de estos elementos para lograr una perfecta respuesta fotoquímica del material expues-

to.

La exposición también consiste en la presentación de los hechos, de la acción para propósitos de desarrollo de la trama.

EXPOSICIÓN AUTOMÁTICA.- El uso en una cámara de un aparato que abre o cierra el lente iris, dependiendo de la luminosidad del sujeto a exponer. En algunas cámaras el número ASA debe ponerse de manera manual, - en tanto que en las cámaras super 8 se coloca en forma automática gracias a una muesca en el cartucho de película.

EXPOSICIÓN MÚLTIPLE.- Adición de imágenes a un rollo de película después de la exposición inicial, realizada por el rebobinado y la reexposición de la película en la cámara más de dos veces; o por la combinación de imágenes durante la impresión.

EXPOSIMETRO.- Aparato capaz de medir la luz por medio de un elemento sensible a ella. Hay algunas cámaras que tienen incorporado un exposímetro manual o uno automático.

EXPOSIMETRO DE CÉLULA FOTOELÉCTRICA.- También llamado fotómetro. Este aparato tiene un elemento sensible a la luz tal como el selenio o el cadmio, que al ser incididos por ésta transforman la energía luminosa en eléctrica.

EXPRESIONISMO.- Fantasía y distorsión de la realidad en locaciones, i-

luminación y vestuario con el objeto de expresar los sentimientos interiores del director y de los actores. Esta clase de cine es un género - que permite el uso liberal de aparatos técnicos y distorsiones artísticas y en el cual la personalidad del director resulta capital.

EXPRESIONISMO ALEMAN.- Estilo de filmación perteneciente al género expresionista, muy común en Alemania en la década de los años 1920, que se caracteriza por la iluminación dramática, locaciones distorsionadas, y simbolismo en la actuación y el movimiento. Tal tendencia artística incluye también a la pintura y al teatro. Un ejemplo de este cine, el más sobresaliente y tal vez sin parangón es la película El gabinete del doctor Caligari.

EXPUESTO.- Condición de una película que ya ha corrido a través del canal de impresión de la cámara y ha sido afectado por la luz. Película - que se encuentra lista para ser revelada.

EXTERIOR.- Indica que las tomas deben ser realizadas en exteriores.

EXTERIORES.- Locaciones al aire libre en las cuales se filma una obra cinematográfica. Se usan los exteriores según lo requiera la obra. En - estos tipos de rodaje es necesario tomar muy en cuenta las circunstancias climatológicas.

También, las tomas o porciones de película hechas en áreas abiertas. I-

gualmente, las tomas realizadas en interiores, pero presentadas como - si hubieran sido filmadas en exteriores.

EXTERIORES DE ESTUDIO.- Locaciones que parecen ser exteriores, pero las cuales se encuentran dentro de un estudio. Asimismo, las tomas hechas - en tales lugares.

EXTRA.- Un actor empleado para ejecutar partes incidentales o menores - de una película. Ordinariamente los extras no reciben créditos indivi-- duales en la cinta.

FACTOR DE FILTRO.- Un número que designa la extensión de absorción de luz introducida en un sistema óptico por un filtro. Esta absorción puede compresarse en cualesquiera de estas dos maneras: por el aumento del tiempo de exposición del obturador en una cantidad indicada por el factor de filtro, o por abrir el diafragma en una cantidad considerable.

FADE.- Ver FUNDIDO.

FADE DE IMPRESORA.- Un fade in o un fade out realizado en una impresora por una reducción gradual en la cantidad de luz que recibe un número determinado de fotogramas de película. Por lo ordinario, el fade debe hacerse de un positivo, aunque también puede ejecutarse a partir de un negativo, al aumentar la cantidad de luz en lugar de reducirla.

FADE IN.- Operación por la cual una imagen va apareciendo sobre una porción de película. Se logra comenzando por no tener exposición en absoluto y extender (por lo usual en 30 y hasta 64 fotogramas) la exposición de manera gradual. Cada cuadro sucesivo recibe una exposición sistemáticamente mayor hasta que la exposición normal completa se logra. De este fotograma en adelante, la exposición es idéntica y normal por el resto de la toma.

El fade in también puede ser un cambio gradual desde el silencio absoluto hasta el sonido audible.

FADE OUT.- Proceso contrario al fade in, por medio del cual una imagen va desapareciendo de manera gradual sobre una porción de película. Se logra comenzando por tener una exposición completa y normal y durante el transcurrir de la toma se reduce la exposición hasta que la imagen en la película desaparece.

Asimismo, un cambio gradual desde el sonido audible hasta el silencio absoluto se considera un fade out.

FADER.- Cualquier aparato que se usa sobre una cámara o una impresora para crear fade ins o fade outs. En sistemas de radio, un aparato que se usa para la atenuación o incremento de intensidades de sonido.

FAN.- Anglicismo traducido como admirador o entusiasta de personas envueltas en el negocio y arte de los espectáculos.

FAVOR.- El uso de un ángulo de cámara o de iluminación que da prominencia a un ejecutante, resaltando sus rasgos físicos en belleza.

FEEDBACK.- Término que se traduce como retroalimentación. Un circuito eléctrico arreglado para que parte de la señal de audio en el nivel de salida regrese al circuito y mejore la ejecución y/o la estabilidad de dicha señal.

FESTIVAL DE CINE.- La muestra o reseña de un número grande de películas diferentes durante varios días sucesivos en una ciudad, culminando con -

la entrega de premios y otros honores.

FICCION.- Término que designa a las cintas de carácter recreativo de la realidad o de mera irrealidad, por contraposición al cine documental o cine científico, aunque ambos géneros se basen en un tiempo ideal y sintetizado, El cine ficción tiene un apoyo muy grande en los trucos, que le dan gran espectacularidad y en muchos casos deriva en mercantilismo.

FIDELIDAD.- Precisión de la reproducción sonora; por lo usual se usa -- también en los colores de la película.

FIJACIÓN.- Proceso de estabilización de la imagen revelada de una película por el sometimiento a un baño químico.

FIJADO.- Imágenes fílmicas inmóviles; descripción de una película en la cual las imágenes reveladas se han estabilizado.

FIJAR.- Estabilizar la imagen fílmica revelada por el sometimiento de la misma a un baño químico.

FILAGE.- Expresión francesa que designa el defecto que se produce en la toma de vistas y en la proyección, por medio del cual las imágenes pierden todo contorno preciso, se estiran y forman manchas verticales. Es un defecto típico del travelling cuando la cámara se traslada de manera rápida y en forma paralela al eje del sujeto.

FILM.- Ver PELICULA.

FILMAR.- Fotografiar la acción con una cámara de imágenes en movimiento, por lo general para componer una obra cinematográfica.

FILMACION DE CABEZA.- Una técnica que se usa para lograr que la acción, al proyectarse, vaya marcha atrás. Las tomas son realizadas con la cámara colocada con su eje normal de cabeza y la película que se procesa es volteada para su proyección. Por lo tanto, la película deberá tener un sistema de perforaciones doble.

FILM CLIP.- Ver PELICULA DE UNION.

FILMICO.- Por lo usual un término que se usa para referir a los elementos específicos del cine; lo que sólo ocurre en las películas. Este concepto es más estrecho que cinematográfico, el cual incluye todos los aspectos asociados al cine. Por ejemplo, los contratos de negocios son necesarios para montar una película o arreglarse en sentido comercial, pero la yuxtaposición de una vista de la ciudad de Kansas y una de la torre Eiffel, unidas por un empalme y proyectadas en una pantalla, son específicas del cine; lo primero es cinematográfico, lo segundo, filmico.

No obstante, la oposición entre filmico y cinematográfico ha sido también usada para referir a los equivalentes lingüísticos de filmico como sinónimo de palabra y cinematográfico como equivalente de lengua.

Metz aseveró que lo filmico es aquello que existe antes del análisis semiológico y que cinematográfico es lo que existe vía de análisis semiológico en una película.

FILMLET.- Película publicitaria que se destina a la proyección en los cines comerciales durante el descanso entre largometrajes. Pero por -- extensión, se conocen con este nombre todas las películas publicitarias que se pasan de manera normal en las salas cinematográficas, así como - en otros espectáculos públicos, sin importar su duración.

FILMOGRAFIA.- Una lista con fechas en secuencia, de las películas en -- las cuales un ejecutante apareció o el número de películas en las que - una persona tuvo parte en la producción.

FILMOLOGIA.- Ciencia que pretende estudiar el cine en todos sus aspectos: filosóficos, sociales, estéticos, fisiológicos y psicológicos. En realidad, más que una ciencia es una orientación común que se da a in-- vestigaciones muy diversas en torno al tema del cine.

FILTRO.- Una placa de gelatina, vidrio o plástico que por lo común se - usa en conjunción con un sistema de lentes y diseñado dicho filtro para absorber de manera selectiva los componentes específicos del espectro - visible o actínico. Asimismo, un filtro es un aparato electrónico o me- canicoquímico diseñado para remover las impurezas de las soluciones fo- tográficas de proceso. En equipo de sonido se usa para atenuar las óñ-

das de frecuencia cortas seleccionadas,

**FILTRO BALANCEADOR DE LUZ.**- Aditamento que se usa sobre el lente de la cámara tomavistas o dentro de ella, disponible en una serie de grados-densidad, en colores amarillo (cálido) y azul (frío), usado para cambiar la temperatura de color de la luz reflejada desde el sujeto, para compensar las diferencias en la temperatura de color de la luz en variaciones en la iluminación de interiores, en condiciones atmosféricas especiales y en tiempo diurno.

**FILTRO COMPENSADOR DE COLOR.**- Un aditamento de color magenta o amarillo, que se usa en cámaras o en impresoras, que absorbe pequeños montos de rojo, verde o azul y corrige la luminosidad que se utiliza en una toma.

**FILTRO DE CONTROL DE EXPOSICION.**- Cualesquiera de las varias clases de filtros hechos de carbón o metal, y que se usan para reducir o controlar de manera selectiva distintos tipos de iluminación cinematográfica.

**FILTRO DE CONVERSION.**- Aditamento para cámaras durante el empleo de películas de color para interiores en exteriores; o película de color para -- exteriores en interiores. En el primer caso el filtro es de color ámbar; en el segundo, azul.

**FILTRO DE DENSIDAD NEUTRAL.**- Aditamento que se usa sobre el lente del tomavistas para reducir la exposición y el contraste. Los colores no son a

fectados.

FILTRO DE EFECTO.- Aditamento del lente que sirve para modificar la ima gen de manera especial y brindar efectos tales como el de niebla.

FILTRO DE NOCHE.- Cualquier filtro que se usa para reducir la exposición o alterar los colores de una toma a la luz diurna y producir un efecto nocturno. Ver NOCHE AMERICANA.

FILTRO DE PASE ALTO.- Un filtro electrónico que se usa en circuitos de audio para atenuar todas las frecuencias por debajo de una frecuencia -- particular escogida. Las frecuencias sobre este interruptor son pasadas sin atenuación.

FILTRO DE PASE BAJO.- Filtro electrónico que se usa en circuitos de audio para atenuar todas las frecuencias sobre una frecuencia dada. Las frecuencias atenuadas son por lo general más altas, tales como de 1 KHz y aún -- más altas. Todas las frecuencias más bajas del interceptor se pasan sin atenuación.

FILTRO DE VISTA.- (Vidrio de contraste). Un filtro a través del cual un camarógrafo observa la imagen para valorar la iluminación. Diferentes -- clases de tales filtros pueden mostrar la cantidad de contraste y detalle de sombra, la cual será brindada por varios tipos de películas de color y en blanco y negro.

FILTRO POLARIZANTE.- (Filtro polaroid). Aditamento del lente de la cámara que permite el paso de luz polarizada a través de las aberturas - ópticas.

FILTRO ULTRAVIOLETA.- (En inglés, haze filter). Un filtro que absorbe la luz ultravioleta de la atmósfera por partículas de polvo y de humedad.

FLASHBACK.- Voz inglesa cuya traducción castellana es vuelta atrás o - retrospección. Se usa por lo común en su denominación original, así como también con el nombre de evocación. Se trata de una forma de narración que rompe la cronología del relato interpolando en el mismo una escena de escasa duración que evoca sucesos pasados, o bien un fundido -- simple o encadenado que permite volver atrás en el discurso y recordar - un acontecimiento pretérito.

FLASHFORWARD.- (Flash hacia adelante). Una toma o una secuencia que muestra acción futura o acción que será vista después en la película. Es el tiempo futuro de una película.

FLASH-FRAME.- (Cuadro de flash). Uno o varios fotogramas que contienen - imágenes diferentes a las que componen una toma y que, insertadas en e--lla, proporcionan un instante de ruptura en la continuidad del discurso. Se utiliza el flash-frame a modo de tiempo pasado o futuro al de la ac--ción presente de la película e indica ya un pensamiento de un ejecutante

o la advertencia al espectador de algo que debe tener en cuenta.

FLUB.- Cometer un error o alguna otra clase de equivocación al pronunciar las líneas de un discurso o parlamento.

FLUJO.- La cantidad de luz presente en una escena, medida en lumens.

FOCO.- 1) La máxima definición obtenible con un lente gracias al ajuste de su relación óptica con el plano en el cual la imagen se forma. - 2) (Spot). Luminaria cuya luz se dirige por medio de un reflector y -- un lente en un rayo más o menos delgado.

FOCO CORTO.- Una técnica que usa la profundidad de campo corta para -- crear un plano focal estrecho, por lo usual para dirigir la atención de la audiencia al sujeto o a la acción en ese plano.

FOCO PAN.- Profundidad de campo tan grande, que se logra con el lente de la cámara, que todo lo que se ve por medio del visor aparece en foco.

FOCO PROFUNDO.- Una técnica favorita de los Realistas, en la cual los -- objetos muy cercanos a la cámara así como los lejanos están en foco al mismo tiempo. Sinónimo de foco pan.

FOCO SUAVE.- Al utilizar un aparato óptico, por lo usual un lente especial o un disco de difusión sobre dicho lente se obtiene un efecto de -- reducción de oscuridad de la imagen. Se usa en close ups, también puede indicar que una imagen o partes de ella se encuentran fuera de foco. El foco suave da un efecto romántico a la escena al atenuar la delinea-

ción y los puntos de la imagen.

FONDO.- Ver BACKGROUND.

FOTOGRAMA.- (Cuadro). 1) Cualquier imagen única en una película. 2) El tamaño y la forma de la imagen en la película, o en la pantalla cuando ésta se proyecta. 3) La unidad de composición de un diseño fílmico.

FORMALISMO.- 1) Concierne a la forma en relación al tema. 2) La teoría que afirma que el significado existe primero en la forma o en el lenguaje de un discurso antes que en el contenido de un tema. 3) Movimiento soviético de los años 1920 que desarrolló estas ideas.

FORMAS ABIERTAS Y CERRADAS.- Las formas cerradas sugieren que los límites del fotograma son los de la realidad artística, mientras que las formas abiertas aseguran que la realidad continúa fuera de cuadro.

FORMATO.- Las películas de cine vienen en categorías o formatos. Existen tres formatos profesionales: 70, 35 y 16 mms. El formato super 8 y el de 8 mms se consideran para aficionados. Los milímetros corresponden al ancho del celuloide.

FOOTAGE.- (Pies). Medición de la cantidad de película filmada o lista para el rodaje.

FOTO FIJA.- A diferencia de las imágenes en movimiento logradas con las cámaras tomavistas, las fotos fijas son el resultado de la exposición a -

la luz de una película que contiene una emulsión química sensible a dicha luz, pero logradas con cámaras incapaces de captar en imágenes todo el movimiento secuencial de un sujeto.

FOTOGENIA.- Propiedad que presentan las personas, objetos o ambientes-- y que, en colaboración con la luz y la técnica artística, da imágenes de belleza estética. La fotogenia de los artistas se basa en la mayor o menor facilidad con que se captan por el operador los rasgos físicos de la persona. La belleza física no tiene mucho que ver con la fotogenia y se puede decir que, en la actualidad, más que de las características del sujeto, depende de la pericia del operador.

FOTOGRAFIA.- Imagen resultante del proceso de exponer a la luz una película que contiene una emulsión química sensible a dicha luz. La fotografía se industrializa gracias a la invención de cámaras tomavistas y de foto fija capaces de captar casi cualquier clase de escena real o compuesta,

Por extensión se denomina fotografía a todos los aspectos involucrados en la obtención de una imagen de la clase referida.

FOTOGRAFIA DE ALTO AL MOVIMIENTO.- Ver CUADRO POR CUADRO.

FOTOGRAFIA DE LUZ APROVECHABLE.- Los avances recientes en la química -- que se utiliza en los rollos de película han producido materiales con --

más sensibilidad a la luz, lo que hace de la fotografía de luz aprovechable algo popularizado. No se necesita por lo tanto luz artificial; el cine confina a tal iluminación al pasado y da a la técnica de luz aprovechable un sentido práctico como el uso de energía solar o de simples lámparas de uso doméstico. Ver EXPOSIMETRO AUTOMATICO.

FOTOGRAFIA DE PROCESO.- Fotografías fijas o imágenes en movimiento que se usan en proyección posterior o back projection en un estudio para servir de escena de fondo a una filmación. También, cualquier tipo de trucaje visual logrado durante la impresión.

FOTOGRAFIAR.- Arte y técnica de fijar en imágenes, escenas de la realidad. La técnica fotográfica avanzó mucho en los últimos años al grado de recrear e inventar múltiples formas de "realidad".

FOTOGRAMA DE FLASH.- (En inglés, flash frame). Una toma de sólo algunos cuadros de duración, algunas veces un cuadro único, el cual apenas logra ver la audiencia.

FOTOMETRIA.- Ciencia de la medición de la luz.

FOTOMETRO.- Ver EXPOSIMETRO DE CELULA FOTOELECTRICA.

FOTOMONTAJE.- Técnica de la fotografía de proceso, por medio de la cual, al superponer en la impresión dos o más imágenes en un cuadro único, se obtiene un efecto especial, un trucaje que permite la percepción visual de cosas imposibles de captar normalmente con la cámara. Se utiliza por

lo común en el cine llamado de ficción,

Un ejemplo fácil sería el de Supermán volando sobre los rascacielos.

FUERA DE CAMPO.- Expresión del caló cinematográfico que designa la acción o el diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara y que viene sugerido al espectador a través de un contexto, de la imagen que permanece en campo, o por el empleo alusivo del sonido. Muchas figuras de elipsis cinematográfica recurren a este procedimiento.

FUERA DE SINCRONIA.- En la edición y en la proyección de películas, cualquier situación en la que el audio no coincide con el sonido producido por los movimientos de los sujetos u objetos filmados. También, la posición incorrecta de las bandas de sonido en la realización de una impresión.

FULGOR EN EL LENTE.- Cualquiera mancha brillante de luz que aparece en una imagen como resultado de apuntar con el lente hacia el sol o hacia cualquier objeto muy luminoso.

FRECUENCIA.- En la producción de sonido, el número de veces por segundo que las moléculas de aire se comprimen en forma cíclica por medio de un objeto que vibra, una columna de aire o un generador electrónico. El generador mediano tipo C tiene una frecuencia de 261 ciclos por segundo.

FULL SHOT.- Anglicismo que designa la toma de un sujeto que incluye el -

cuerpo entero y a veces un poquito más.

FUNDIDO.- Es la transición óptica que sirve para enlazar escenas. Se obtiene al abrir o al cerrar el diafragma o, en algunos casos, al desafocar la imagen.

FUNDIDO DE ABERTURA.- Al abrir el diafragma, se obtiene un efecto óptico que se llama fundido de abertura, el cual parte del negro total hasta obtener una imagen clara.

FUNDIDO DE CIERRE.- Al cerrar el diafragma se obtiene un efecto óptico - de fundido de cierre, el cual parte de una imagen clara hasta obtener el negro absoluto.

FUNDIDO ENCADENADO.- La combinación de dos imágenes superpuestas produce el fundido encadenado. La primera imagen desaparece con lentitud mientras que una nueva surge de manera progresiva hasta ocupar una nitidez completa. En la mayoría de los casos produce un concepto visual de tiempo corto transcurrido. Se emplea en enlaces de escenas.

FUZZI.- Se denomina así a una imagen que no se encuentra en foco, que carece de agudeza, de nitidez.

GAG.- Se refiere al efecto cómico que se obtiene cuando un suceso adquiere -por causas de la interferencia de otro suceso-, una resolución inesperada que produce la hilaridad. Existe el gag (gracejo) puramente visual y el gag verbal. El primero fue clásico del cine mudo, el segundo ya es más intelectualizado.

GENEALOGIA.- Los pasos en duplicación de películas. La cinta original se considera como la primera generación a partir de la cual se sacan las copias.

GENERACION.- Cuando se rueda una película dentro de la cámara se le denomina "primera generación". Una impresión de este negativo será "segunda generación". Un internegativo elaborado a partir de este positivo será "tercera generación" y así en adelante. Cada generación marca un deterioro progresivo de la calidad de la imagen.

GENERIC.- Llamado también títulos de créditos o portadas. Son los letreos que se colocan por lo normal al principio de la película, en los que aparece la ficha técnica y artística de la obra cinematográfica. En ocasiones aparecen después de los primeros planos de la cinta y con menos frecuencia al final de la misma.

GENERO.- (Género cinematográfico). Tipo de película que tiene una trama y caracteres específicos, por ejemplo, una película del oeste (western) o de ciencia ficción.

GLAMOUR.- Expresión francesa que refiere al "encanto", interés artificial, fascinación, falsa apariencia, que dentro del caló cinematográfico expresa la capacidad de seducción, el atractivo físico que una estrella posee sobre el público, ya sea natural o por obra del director o del camarógrafo.

GRABACION.- Parte del trabajo cinematográfico que consiste en la captación óptima del sonido sobre la banda sonora de la película, ya sea en forma directa durante el rodaje o en la parte de la postproducción. La grabación se realiza sobre la banda sonora de la película.

GRABACION DE KINESCOPIO.- Película o toma de sonido que se logra en forma directa de la imagen o el audio de televisión.

GRABADORA.- Cualquier aparato electrónico que se usa para registrar sonido sobre cinta de audio, película magnética, disco o telégrafo.

GRABADORA DE VIDEO.- (Videorecorder). Cualquiera grabadora de cinta, disco o película, la cual graba una imagen de televisión y su sonido acompañante.

GRABAR.- 1) Cualquier método de preservar el sonido para su reproducción.  
2) El acto de preservar sonido.

GRADACION.- La cantidad de cambios tonales registrados en una imagen cinematográfica y que permite la valoración de luz a usar durante el rodaje de una misma película.

**GRAFICOS.-** Materiales hechos a mano o impresos que se usarán en una película, tales como títulos, mapas y gráficas.

**GRAN ANGULAR.-** Objetivo de pequeña distancia focal (25 mm o menos) que, -- por su gran angulación, permite encuadrar un campo visual más amplio que el del objetivo básico de la cámara, y crear, al mismo, una notable sensación de profundidad, debido al aparente empequeñecimiento de los primeros planos que engrandecen la perspectiva.

**GRANULOSIDAD.-** La característica de una imagen fotográfica que, bajo condiciones normales de vista, aparece con la apariencia de partículas distinguibles o granos. En la actualidad, esto se debe a la agrupación de granos de plata individuales, los que son por sí mismos demasiado pequeños para ser percibidos en condiciones normales de vista.

**GRIP.-** Anglicismo que denomina a la persona a cargo de los accesorios de una locación.

**GRUA.-** (Grúa de cámara). Un vehículo móvil que tiene un largo boom sobre el cual la cámara puede montarse y moverse junto con el operador mucho más alto que sobre un carro de dolly.

**GUIA DE EXPOSICION.-** Una hoja impresa, tarjeta o porción de una página de datos, que indica (en una película) la mejor disposición probable ante distintas condiciones de luz.

GUIÓN.- Denominación que recibe la versión de un tema a llevarse a la -- pantalla. En términos generales, el guión se divide en dos columnas: la izquierda describe la acción de los personajes y la derecha recoge sus -- diálogos con indicación, en ocasiones, de sonidos, texto y música de ambiente. Puede tratarse de una historia original, ideada y escrita de manera expresa para el cine, o la adaptación de una obra literaria preexistente, sea novela, obra teatral, relato o poema; puede tener inspiración también en una pintura o en una composición musical. Su redacción suele encargarse a un profesional especializado o a varios de ellos, denominados guionistas; o puede ser escrito por el propio director.

En la actualidad el guión perdió su carácter cerrado, y se hace patente la inutilidad de prever exactamente la acción, cuya especificación a detalle era de uso común. Hoy en día se utiliza el guión como un instrumento para la producción, para realizar el presupuesto de una cinta, como arma de trabajo para la realización,

Constituye también un punto de partida para la interpretación libre del cineasta o un factor más de la creación cinematográfica, asimilable a -- la fotografía, al montaje o a cualquier otro de los elementos que se ponen en juego al rodar una película.

GUIONISTA.- Redactor del guión de una película. No existen reglas fijas

que determinen su sistema de trabajo; puede trabajar en colaboración - con el director, con otros guionistas o solo.

HAND-HELD.- Ver CAMARA EN MANO,

HEROJE.- (Heroína, protagonista). Figura central en una película, pieza teatral o novela, quien tiene cualidades personales para el desempeño artístico y dramático de alta relevancia. Representa a las fuerzas del "bien" y se opone al villano. Ver DIALECTICA.

HERTZ.- Ciclos de sonido por segundo.

HISTORIA.- También llamada narrativa o tema. Alude a la sucesión de imágenes que constituyen un relato coherente, con un principio, un desarrollo y un desenlace o fin.

Algunas tendencias del cine contemporáneo excluyen la posibilidad de una historia en el sentido tradicional del término: descripción, cuento. Un ejemplo es el de ciertos autores que prescinden de un guión y crean la película a medida que esta transcurre sin una lógica aparente. Ver ciertas obras de Jean-Luc Godard, por ejemplo.

HOLOGRAFIA.- Fotografía de rayo laser.

HOLOGRAMA.- Una imagen tridimensional que se produce por medio de la combinación de fotografía y rayo laser.

ICONO,- En la forma en que lo usó C. S. Pierce, una semejanza visual entre un objeto en el mundo real y su "copia". Los signos icónicos son signos motivados, hechos a propósito, Un ejemplo es un retrato.

ILUMINACION,- Forma y técnica de balancear un ambiente con luces. En cine, la ambientación luminosa del campo de acción.

Las primeras películas fueron relativamente insensitivas. Al principio, sólo el sol podía proporcionar suficiente iluminación. Como resultado, - los estudios más antiguos fueron construidos de tal manera que captasen los rayos del astro rey. Poco después las lámparas ARC fueron las principales portadoras de la iluminación cinematográfica desde los años 1920 hasta fechas muy recientes cuando las lámparas de cuarzo, junto con películas - de emulsiones mucho más rápidas incrementaron en gran medida la flexibilidad del medio. Ahora, las tomas de película con luz aprovechable no son ya algo fuera de lo común y complicado, La iluminación controlada se vuelve un lujo más que una necesidad. A mayor luz aprovechable, menor puede ser la abertura del diafragma y, en consecuencia, mayor la profundidad de campo. Algo muy importante en el cálculo de la exposición y la iluminación es el contraste de la película, aunque en fechas recientes se desarrollaron técnicas que ofrecen medios interesantes de manipulación del contraste. La iluminación permanece como una de las técnicas básicas del medio fílmico.

ILUMINACION DE CLAVE ALTA.- Ambientación lumínica de una locación que produce una imagen de clave alta. Ver CLAVE TONAL ALTA.

ILUMINACION DE CLAVE BAJA.- Composición de luces para producir un efecto de clave baja. Ver CLAVE TONAL BAJA.

ILUMINACION CRUZADA.- Ver ILUMINACION LATERAL.

ILUMINACION DE LOCACION.- La aportación de luz correcta en términos técnicos a las escenografías en interiores y en exteriores y que implica el uso pesado de luces.

ILUMINACION DESDE ARRIBA.- (En inglés, top lighting). Composición de luces que vienen hacia abajo en forma directa desde lo alto, hacia los ejecutantes y el escenario.

ILUMINACION DIFUSA.- Luz que proviene de instrumentos luminosos convencionales que es lanzada no a los sujetos, sino al techo y las paredes con el resultado de que la iluminación para la fotografía es muy general.

ILUMINACION EXTERIOR.- Composición luminosa de áreas abiertas que incluyen la luz natural o artificial disponible.

ILUMINACION FRONTAL.- Luz que viene en forma directa hacia la cámara.

ILUMINACION INTERIOR.- Composición de luces artificiales que se usa dentro de una construcción.

ILUMINACION LATERAL.- Un tipo de adecuación luminosa sobre un escenario

cuyo punto de enfoque es desde un lado en correspondencia al frente de la cámara, lo que permite atenuar los contrastes y sombreados en los sujetos, así como la nitidez de sólo una porción de lo que se retrata.

ILUMINACION PRACTICA.- 1) Luz normal de accesorio. 2) La técnica de usar accesorios para la fotografía de luz aprovechable.

ILUMINADOR- Persona a cargo de iluminar un ambiente y de crear una atmósfera requerida según el guión o las indicaciones del director.

El iluminador debe conocer el movimiento que tendrán los actores en el escenario, el área en que se moverán y los puntos de detenimiento. Así podrá conocer las zonas críticas de iluminación y los fondos contra los cuales se realizarán los distintos planos.

IMAGEN.- Fotografía de sujetos, ambientes u objetos que queda impresionada en el fotograma después del rodaje. Un tropo visual. Por extensión, a menudo un tropo no visual, por consiguiente, imagen aérea, poética o musical. En sentido estricto una imagen es tanto un modelo óptico como una experiencia mental. Algo real y además imaginario, pensado.

En términos generales la imagen es la idea que el hombre capta de la realidad material. La invención de la cámara de foto fija, y más tarde la cámara de cine propiciaron la captación óptica de imágenes de la vida real, adecuándolas, deformándolas por la presencia del elemento fotogénico.

IMAGEN ANAMORFICA.- Representación fotográfica que se comprime por medio de un lente en una dirección, por lo general horizontal.

IMAGEN DE FANTASMA.- 1) Una figura casi trasparente, por lo usual lograda por medio de la doble exposición o la doble impresión, incluida en una escena para sugerir una presencia imaginaria o sobrenatural.

2) Cualesquiera de las varias perturbaciones no anticipadas de imagen o las imperfecciones de la iluminación en la fotografía original, transferidas a una imagen de duplicado.

IMAGEN EN MOVIMIENTO.- Cualquier sucesión de fotos fijas con apariencia de movimiento cuando se utiliza el fenómeno de la persistencia retiniana por medio de un proyector.

IMAGEN LATENTE.- Representación formada en una emulsión fotográfica cuando se expone a la luz y que se patentiza durante el revelado.

IMAGEN NEGATIVA.- Impresión de objetos y/o sujetos del mundo real en un fotograma pero que tiene valores cromáticos o de luz y sombra inversos a los originales.

IMPEDANCIA.- La oposición total del flujo de la corriente alterna en un circuito electrónico. Los circuitos de corriente alterna contienen tanto resistencia como respuesta, y es en el primer elemento donde se forma la impedancia, la cual se percibe como una obstrucción, un impedimento para, por ejemplo, la nitidez del audio,

IMPRESION.- Cualquier imagen positiva duplicada; fijación de un sonido - en la banda de audio; duplicado de una imagen o un sonido realizado para la versión final de la película.

IMPRESION DE CUADRO CONGELADO.- (Impresión de cuadro detenido). Procedimiento de impresión en la que un simple cuadro de la acción se expone a un número indeterminado de duplicados. Al proyectarse ese número de cuadros iguales se tiene la apariencia de una acción detenida. Para lograr este efecto especial se requiere un equipo muy perfeccionado.

IMPRESION DE TRABAJO.- Una impresión rápida realizada del negativo, a menudo sin corrección de ninguna clase, y que se usa para rushes, ensamblándola en edición en grueso, y con otros trabajos editoriales preliminares.

IMPRESORA.- Un aparato a través del cual una película virgen y una expuesta "corren". La luz de la impresora al atravesar la película expuesta - "golpea" la película virgen y forma en ella una imagen latente, idéntica a la de la primera.

IMPRIMIR.- Duplicar una película, a menudo añadiendo la corrección de color, los efectos ópticos y una banda de sonido.

IMPROVISAR.- Actuar o dialogar sin un guión específico con el fin de resolver un problema presentado en la producción o por la decisión del di-

rector por creerlo adecuado al tipo de película.

IMPULSION.- Mecanismo intermitente que se usa en cámaras y proyectores para avanzar la película para su exposición o proyección.

INCANDESCENCIA.- Luz producida por un filamento de tungsteno calentado mediante electricidad en un bulbo de vidrio lleno de gas. También, - una luminaria que utiliza lámparas incandescentes.

INDEX.- En el sistema de Pierce/Wollen, un signo que representa su objeto en virtud de un vínculo existencial. Por ejemplo un reloj o un termómetro.

INDICE DE EXPOSICION.- Designación numérica industrial para una película, que indica la velocidad de emulsión y la latitud dentro de condiciones específicas de uso. Ver LATITUD DE EXPOSICION.

INDICE DE EXPOSICION ASA.- (Velocidad de ASA). Letras usadas para referir el índice de exposición en el sistema de la Asociación de Medidas Americana. (Ahora Instituto Nacional de Medidas Americano).

INEXPUESTO.- 1) No presentado a la luz. 2) Que tiene que usarse todavía - en una cámara o una impresora para fijar en él una imagen latente que - luego será revelado.

INKY.- (Inkie). Anglicismo que denomina un instrumento luminoso que usa lámparas incandescentes en distinción a las que usan arcos de carbón.

INFINITO.- Se dice que un lente está enfocado a infinito cuando todos los planos vistos a través del visor tienen una definición aceptable. -- También. infinito quiere decir espacio ilimitado.

INFRARROJO.- (Luz infrarroja). Porción del espectro radiante que yace justo bajo la porción visible para el ojo humano y la cual conlleva una cantidad de calor fuerte.

INPUT.- Anglicismo que apela a un receptáculo o una conexión en un equipo electrónico que al ser conectado, dicha conexión alimenta señales o corriente eléctrica. Comúnmente input se utiliza como sinónimo de entrada.

INSERT.- Ver TOMA DE INSERTO.

INTENSIDAD.- Grado de brillantez de iluminación escénica. También el grado de volumen de un sonido.

INTERIOR.- Locación en una construcción, Toma para ejecutarse dentro de una construcción,

INTERIORES.- Porción de película hecha dentro de una construcción. Asimismo, aquellas tomas realizadas en exteriores pero presentadas como si hubieran sido filmadas en exteriores,

INTERMITENTE.- Que se caracteriza por ser discontinuo. En imágenes en movimiento, un aparato que se usa para avanzar y mantener inmóvil en --

una posición prescrita, los cuadros sucesivos de una película de cine.

**INTERNEGATIVO.-** Un duplicado negativo de color realizado de un positivo de color. Los internegativos se usan para realizar impresiones duplicadas o copias de una película original,

**INTERPOSITIVO.-** Cualquier duplicado positivo de una película que se usa para impresión adicional.

**INTERPRETACION.-** Arte de representar un papel en una película, es decir. la encarnación -por un actor- de un personaje creado por el guionista, -al que da vida bajo la dirección del realizador.

La interpretación cinematográfica tiene características propias, muy distintas de la teatral, ya que en el teatro se contemplan las interpretaciones desde un punto de vista fijo, en tanto que en el cine se dan distintos puntos de vista, se enfocan a los intérpretes desde todos los ángulos posibles y en todas las distancias, en cualquier lugar.

**IRRADIACION.-** La distribución de luz por los granos de plata en una emulsión fotográfica.

**IRIS.-** 1) (Diafragma iris). Un diafragma ajustable, que por lo usual se halla incorporado en la estructura del barril del lente, diseñado para controlar la cantidad de luz que pasa a través de dicho lente. Por lo común hecho de una serie de hojas engranadas, el iris se coloca para ser

concéntrico al eje óptico del lente. 2) (Iris hacia dentro, iris hacia fuera). Un efecto óptico de barrido en el cual la línea del mismo es - un círculo. Puede comenzar en el centro del cuadro e ir hacia fuera o desde el borde del cuadro e ir hacia dentro. Es decir, un barrido de - iris puede ir desde una imagen a otra o desde el negro hasta la imagen nítida y viceversa, de una imagen nítida al negro.

IRONIA DRAMATICA.- Conocimiento de eventos, relaciones y situaciones -- que tiene la audiencia de una película, pero que no saben ciertos personajes de la cinta y que se usa a menudo para crear suspenso.

INVERSION FALSA.- (Toma de ángulo invertido falso). Ver EJE.

KEYSTONING.-Distorsión que resulta cuando se proyecta una imagen sobre una superficie plana en un ángulo perpendicular al eje del lente de -- proyección; también la distorsión resultante de fotografiar una superficie plana en un ángulo perpendicular al eje del lente de la cámara.

KINETOGRAFO.- Cámara antigua para imágenes en movimiento desarrollada por W. K. L. Dickson para Thomas Alva Edison. Fue superada por la cámara tomavistas de los hermanos Lumiere.

KINETOSCOPIO.- Aparato que permitía la vista de películas y el cual fue desarrollado por W. K. L. Dickson para Thomas A. Edison, quien lo mostró al público.

**LABORATORIO.**- Un establecimiento organizado y equipado para procesar - película de imágenes en movimiento, hacer trabajos de bandas de sonido y producir duplicados intermedios de películas como el positivo maestro, negativos duplicados y trabajos de impresión, así como impresiones para distribución pública,

**LADO DE EMULSION.**- Cara de la película sobre la cual yace el baño químico que permitirá aprehender una imagen latente que se revelará,

**LAMINA DE DIAPOSITIVA.**- Transparencia positiva fotográfica sobre una lámina de vidrio que se usa frente a la cámara para añadir un elemento visual a la escena que se fotografía,

**LAMPARA.**- Cualesquiera de los varios aparatos de iluminación consistente en un filamento metálico (tungusteno) encajado en una cápsula de vidrio sellado, y arreglado para permitir el paso de corriente eléctrica a través de dicho filamento y producir la incandescencia.

La cápsula de vidrio por lo común contiene un gas inerte bajo presión reducida en gran medida para minimizar la disipación de la sustancia que desprende el filamento calentado. Se provee también a la lámpara de una conexión para un circuito eléctrico externo,

Las lámparas permiten la iluminación de una escena durante una filmación y pueden reemplazar a la luz solar y/o lograr efectos artísticos en acto

res, objetos y escenario.

LAMPARA DE CUARZO.- Un proyector que contiene un halógeno tal como el yodo para alargar la vida del filamento y causar que éste mantenga --- bien su temperatura de color.

LAMPARA HALOGENA.- Ver LAMPARA DE CUARZO.

LAMPARA PARABOLICA.- Una luminaria que usa un reflector parabólico para producir un rayo de luz delgado.

LAMPARA XENON.- Un reflector brillante que utiliza la corriente alterna para su energización.

LANGAGE.- Anglicismo que se traduce como lenguaje. El fenómeno global - del idioma, el lenguaje es una capacidad general, la capacidad lingüística humana. Este término (langage) creado por Saussure, indica la categoría universal del lenguaje dentro del cual pueden existir muchos idiomas particulares (lenguas) tales como el alemán, el francés o el inglés. Ver LANGUE.

LANGUE.- Término utilizado por Saussure en su origen en el Curso de Lingüística General. Langue por lo usual se traduce como "sistema de lenguaje" que significa los idiomas específicos como el inglés, el francés, el fortran, los códigos heráldicos. Sin embargo, Umiker-Sabeok traduce este término en Lenguaje y Cine de Metz, como un "idioma" en el sentido de "un fenómeno general del habla". La segunda traducción confunde en -

en gran medida el otro uso general de este término hecho por Saussure en trabajos posteriores.

LAPSO-DISOLVENCIA.- Tomas cortas conectadas entre sí por disolvencias. (En inglés, lap-dissolve).

LARGOMETRAJE.- Por lo usual una película narrativa de ficción que dura más de una hora y se realiza para exhibirse en cines comerciales. En la actualidad los documentales incursionan ya en el terreno del largometraje.

LASER.- Del inglés "light amplification by stimulated emission of radiation" (amplificación de la luz por la emisión estimulada de radiación), invento desarrollado en 1960. El laser produce un rayo puro y concentrado de luz cuyas radiaciones están sincronizadas. Como resultado la luz de laser se comporta de maneras inusuales. Tiene aplicaciones en la holografía, que no es posible sin dicho laser, o en la transmisión tubular de señales electromagnéticas.

LATITUD.- La tolerancia de exposición de una emulsión fotográfica. Incluye el rango de exposiciones que pueden ir desde cierta subexposición hasta cierta sobreexposición sin menoscabo de la calidad de la imagen obtenida.

LAVAR.- Pasar la película revelada y fijada a través de un baño final de

agua. También, el baño en sí.

LECTOR DE LUZ.- La cantidad de luz presente indicada en un medidor o -  
fotómetro.

LECTOR DE SONIDO.- También se le llama cabeza de sonido. Es un elemento  
que reproduce el sonido del proyector y se instala en una caja de soni-  
do. Permite identificar el contenido del sonido registrado en las bandas  
sonoras de una película y es importante en la tarea de compaginar y sin-  
cronizar las pistas sonoras de una película.

El aparato lector suele ser pequeño y se compone de una lámpara excitad  
o ra, una célula fotoeléctrica, un volante de inercia y un amplificador. A  
sí, el operador puede inspeccionar las características de la grabación, -  
los comienzos de frases o pausas prolongadas (entre otras cosas), para --  
efectuar un corto.

LEER.- "Leer" refiere a la actividad semiológica de analizar códigos y -  
yextos. Se usa este término para indicar la idea de análisis de diseños  
de significación en películas.

LEITMOTIV.- Expresión francesa utilizada sobre todo en música y en poe-  
sía, que equivale a un tema recurrente asociado a lo largo de una misma  
obra, con una misma persona, situación o sentimiento.

En cine se emplea para designar las partes de las películas en las que

se utiliza el retorno frecuente a una imagen, hecho o situación, o a una composición de planos. También cuando se recalca un dato característico, hechos que tienen el mismo significado expresivo, simbólico o sentimental.

LENGUAJE.- Termino relacionado con los anglicismos langage y langue. El cine es un lenguaje porque es un medio de comunicación, pero no necesariamente una lengua porque no sigue las reglas del lenguaje escrito o hablado. De ahí que, por ejemplo, no pueda compararse la secuencia cinematografica con el capítulo de un libro.

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.- El conjunto de elementos visuales y auditivos que componen una película, con el transcurso del tiempo han logrado constituir un medio de comunicación, de información y de expresión artística que se denomina cine.

Si a los hermanos Lumiere se les considera los padres del invento del cinematógrafo, es a George Meliés a quien se le considera el padre del cine al lograr trucajes que con el tiempo crearon el lenguaje que se desarrolló por múltiples canales.

Los elementos principales del lenguaje cinematográfico son los planos, los movimientos de cámara, encuadres, ángulos de toma, iluminación, color, vestuario, decorados, la unión de los planos y el montaje, el sonido, constituido éste último por diálogos, música y efectos.

Por tradición se ha preconizado la planificación y el montaje como elementos específicos del lenguaje cinematográfico, que tienden por error a ser comparados con la gramática literaria por los símbolos, metáforas y elipsis.

LENTE.- 1) En óptica, cualquier sistema transparente por medio del cual la imagen puede formarse. Los objetivos fotográficos por lo usual se han hecho de un número de unidades individuales, cada una teniendo una combinación de secciones de superficies esféricas positivas y/o negativas. En algunos casos la combinación de unidades incluye una superficie neutral o plana. Las distintas unidades están montadas en una relación específica a cada otra en un montaje cilíndrico, o barril, el cual a menudo incluye asimismo un diafragma iris con su escala externa calibrada, y un aparato mecánico que permite enfocar. 2) Por lo común, cualquier sistema óptico completo con barril, anillo de enfoque, etc.

LENTE ANAMORFICO.- Un lente diseñado para distorsionar una imagen de manera sistemática, por lo usual gracias a un elemento o varios de ellos - de forma cilíndrica y no por superficies esféricas usuales.

LENTE CONCAVO.- Lente con una o dos superficies de sección esférica cóncava. Una superficie cóncava puede combinarse con otra igual, con una -- plana, o con una convexa, dependiendo de las propiedades que se deseen -

impartir a ese lente particular. También se le llama lente negativo,

LENTE CONVEXO.- Un lente sencillo que tiene una o dos superficies de -  
sección esférica convexa,

LENTE DE ANGULO AMPLIO.- Cualquier lente de longitud focal relativamen-  
te corta. En cámaras de 16 mm, cualquier lente de longitud focal menor  
a 25 mm. Tal lente aumenta la ilusión de profundidad de campo y exagera  
la distorsión lineal.

LENTE DE LONGITUD FOCAL GRANDE.- (Lente telefoto, lente de foco grande).  
Un lente que tiene una distancia focal mucho mayor que el lente normal -  
para un formato de película dado y que actúa como un telescopio para au-  
mentar el tamaño de los objetos. Tiene un ángulo de vista muy angosto y  
aplana la perspectiva de profundidad de campo.

LENTE DE OJO DE PESCADO.- Un lente de ángulo amplio en extremo y que dis-  
torsiona las imágenes a partir del centro hacia los bordes,

LENTE DE TOMA.- En una cámara con una torreta, el lente que se usa en e-  
se momento de la filmación.

LENTE MACROZOOM.- Un lente zoom capaz de enfocar objetos muy pequeños, -  
Dicho lente se usa por lo general en quehaceres científicos,

LENTE NORMAL.- Un lente cuya longitud focal se aproxima a la diagonal --  
del tamaño del formato que se usa. Por ejemplo, 50 mm para película de -

35 mm; 25 mm para película de 16 mm; y 12 y medio mm para película de 8 mm. La imagen que se crea por tales lentes tiene una distorsión mínima cuando la ve una persona sentada entre el proyector y la pantalla.

LENTE TELEFOTO.- Ver LENTE DE LONGITUD FOCAL GRANDE.

LENTE ZOOM.- (Lente varifocal, lente de longitud focal variable). Un lente con longitud focal efectiva continuamente variable dentro de un espacio limitado. Al cambiar la longitud focal de tal lente, durante el progreso de una toma, simula el efecto de movimiento de la cámara hacia dentro o hacia fuera, en relación al sujeto que se fotografía.

LEY DEL CUADRADO INVERSO.- La intensidad de iluminación o la cantidad de luz que cae sobre un área o superficie varía de manera inversa al cuadrado de la distancia de la fuente de luz, cuando ésta es estática.

LIBRETO.- Ver GUIÓN.

LIDER.- (En inglés, leader). En general cualquier banda de película sin imagen unida a la película con imagen y acción, que se usa con propósitos de enhebramiento. También se utiliza para producir un espaciamiento en la edición de trabajos de impresión y en la preparación de rollos de película.

LINEA.- Una palabra o grupo de palabras que serán dichas por un ejecutante en la filmación de una película.

LINEAS.- Diálogos dichos por los ejecutantes en un rodaje o en la etapa de postsincronización de la banda de sonido a la de imagen.

LINEA SECUNDARIA.- Ver CONTRAPUNTO.

LIP SYNC.- Ver SINCRONIA LABIAL.

LOCACION.- Ver ESCENARIO.

LOCUTOR.- Persona que realiza con su voz el comentario hablado o en off en una película, sin que en este segundo caso su imagen aparezca en la pantalla.

LONGITUD DE ONDA.- La distancia cubierta por un ciclo de energía radiante o mecánica.

LONG SHOT.- Anglicismo que significa toma amplia, de larga distancia. Es propia para paisajes o para situar de manera geográfica la imagen. También se le denomina panorámica.

LONG SHOT EXTREMO.- Toma que muestra con nitidez una distancia considerable, de algo más de un kilómetro. Por lo usual se usa sólo en referencia a las tomas en exteriores.

LOOP.- Ver RIZO.

LOOPING.- La técnica de grabación de diálogos para sincronizarlos al movimiento de los labios del ejecutante en películas ya rodadas. El lenguaje puede ser el mismo que el empleado en el momento de la filmación, o puede ser diferente. Las secciones de películas están hechas de loops y cada uno de ellos se proyecta repetidamente para que el ejecutante repi-

ta sus líneas hasta lograr una buena sincronización.

LOOSE SHOT.- Toma holgada). Anglicismo que describe una toma en la que hay espacio entre el sujeto y los bordes del cuadro.

LOS DIEZ DE HOLLYWOOD.- Un grupo de hombres de la industria fílmica, - quienes en 1948 rehusaron testificar ante el Comité de Actividades Antiestadunidenses y que fueron enviados a prisión. Ellos eran Alvah Bessie, Herbert Biberman, Lester Cole, Edward Dmytryk, Ring Lardner Jr., John Howard Lawson, Albert Maltz, Samuel Ornitz, Adrián Scott y Dalton Trumbo.

LOW SHOT.- (Toma de ángulo bajo). Una toma hecha de acción que ocurre sobre la posición de la cámara, con ella dirigida hacia arriba. Las tomas de ángulo bajo hacen que la acción parezca venir hacia (o ir fuera de) - la cámara con mayor rapidez, para enfatizar el tamaño del objeto fotografiado y colocar a la audiencia en una posición psicológica de inferioridad.

LUZ.- 1) Energía radiante proveniente del sol o de cualquier aparato eléctrico o por combustión de materia. 2) La composición de iluminación para las tomas cinematográficas.

LUZ AMBIENTAL.- Luz esparcida por varias fuentes y superficies reflectantes y que dentro de un escenario contribuye a formar una atmósfera.

LUZ ARTIFICIAL.- Luz producida por cualquiera clase de instrumento luminoso eléctrico o de combustible como opuesto a la luz que viene de fuer-

tes naturales como el sol o el cielo.

LUZ DE ARCO.- Instrumento luminoso o fuente proyectora de luz originada por una flama que cruza una distancia entre dos polos de arco de carbón.

LUZ COMPLEMENTARIA.- (Luz de relleno). La función principal de esta luz es suavizar las sombras densas que produce la luz básica. Su acción contribuye a regular el efecto de contraste en la iluminación de una escena.

LUZ DE CIELO.- Luz proveniente de la bóveda celeste pero no del sol de manera directa.

LUZ DE CUARZO.- Una luminaria que emplea lámparas de tungusteno halógeno.

LUZ DERRAMADA.- Luz que por lo usual es indeseada y producida por la dispersión que surge a lo largo del rayo principal de una luminaria.

LUZ DE RELLENO.- Una luminaria que por lo usual se coloca cerca de la cámara tomavistas, y que se usa para llenar las sombras producidas por la luz principal. También se le llama luz de realce o luz lateral.

LUZ DE SEPARACION.- Es la que acentúa los contornos de una figura, separándola del fondo espacial en que se sitúa. Así, se dan valores de profundidad, acentuación de la perspectiva y separación adecuada de los planos en el encuadre de una toma.

La ubicación de esta luz será siempre detrás del sujeto, en línea con la

cámara pero con opuesto sentido direccional.

LUZ DIFUSA.- Luz esparcida por condiciones atmosféricas o por el uso de ciertas luminarias y que permite la modelación de sombras suaves o ninguna sombra.

LUZ DIURNA.- 1) Luz natural que proviene del sol o del cielo. 2) La designación de la película de color balanceada para su uso ante luz diurna.

LUZ DURA.- Luz proveniente de reflectores que producen rayos delgados y que, a su vez, producen sombras duras.

LUZ FLUORESCENTE.- Cuando en un tubo que contiene gas y un baño de fluor, el gas se calienta por energía eléctrica produce una radiación que causa brillo de un color característico.

LUZ FRÍA.- Luz fluorescente o de neón.

LUZ INCIDENTE.- La luz que al venir de cualquier fuente cae sobre el sujeto y/u objetos considerados para la filmación.

LUZ PARA FONDOS.- Para resaltar los claroscuros en la figura, se usa esta luz después de obtener el efecto deseado en el resto de la escena.

LUZ PLANA.- La iluminación pareja de un sujeto sin mucho contraste.

LUZ POLARIZADA.- Luz que vibra en un solo plano, por lo común encontrada en las reflexiones de la mayoría de las superficies.

LUZ POSTERIOR.- Ver LUZ TRASERA.

**LUZ RADIANTE.**- Luz encontrada a lo largo del borden de un objeto, por ejemplo, la luz del amanecer en el horizonte.

**LUZ REFLEJADA.**- Es el tipo de luz que, proviene de una fuente de luz primaria y choca con un cuerpo que tiene la capacidad de reflejarla; con esta luz se logra impresionar una imagen en la emulsión de la película - cinematográfica.

**LUZ SALPICADA.**- Durante la proyección posterior (back projection) existe el riesgo de que una de las luminarias utilizadas para alumbrar a los ejecutantes, toque o "salpique" a la pantalla de proyección, lo cual es - indeseable.

**LUZ TRASERA.**- Una luminaria utilizada para alumbrar un sujeto desde atrás y desde un lado. Se utiliza para separar al sujeto del fondo y contornea la figura y la dirige su luminosidad hacia la cámara.

**LUCES ALTAS.**- Visualmente, las luces más brillantes; de manera fotométrica las áreas más luminosas de un sujeto. En la imagen negativa, las áreas de mayor densidad; en la imagen positiva, las áreas de menor densidad.

**LUMEN.**- Unidad de iluminación igual a la cantidad de luz despedida por una bujía standard.

**LUMINANCIA.**- La brillantez fotométrica o radiante de una fuente de luz. distinguida de la interpretación psicológica que brinda la sensación visual de "brillantez". La luminancia se mide en lambers-pies.

LUMINARIA.- Un instrumento luminoso que incluye una lámpara con bastidor y cable. En el caso cinematográfico se le denomina "luminaria" a una persona sobresaliente del mundo del espectáculo, por lo usual una actriz o un actor de carácter, muy taquilleros.

LUX.- Un lumen por milímetro cuadrado.

**MACROCINEMATOGRAFIA.**- Cinematografía de objetos muy pequeños por medio de la extensión de fuelles y anillos de lentes de close up o macrolentes. Se usa por lo general en quehaceres científicos,

**MAGAZINE.**- (Magazine de película). Un contenedor de película diseñado para suministrarla para exposición a la luz y su posterior reenhebra-- miento. La mayoría de los magazines se construyen para integrarse a un mecanismo ensamblado en la cámara. Asimismo, para ser utilizado en grabadoras de sonido óptico y en impresoras.

**MAGNETOFONO.**- Aparato eléctrico que capta el sonido en una banda magnética, que a su vez se divide en pistas con capacidad de registro.

**MAKE-UP.**- 1) La acción de maquillar a un actor o una ejecutante, 2) Aparición de un actor ante la cámara modificado por el uso de materiales -cosméticos.

**MANERA DE SUEÑO.**- Tomas que muestran los sueños, las ensoñaciones diurnas o la imaginación de un ejecutante.

**MANIVELA.**- Utensilio de una cámara que sirve para darle poder de marcha al girarlo sobre un eje insertado en el mecanismo de motor de la cámara,

**MANTENER EN FOCO.**- Ajustar el anillo de enfoque de un lente para mantener los objetos y sujetos de la acción nítidos durante el rodaje. En algunas cámaras este procedimiento puede también incluir la corrección au-

tomática del paralaje del visor.

**MANTENIMIENTO.-** En un guión, la indicación a una toma para usarse como reserva en caso de emergencia, después de la filmación.

**MAQUETA.-** Decorado en miniatura que se coloca ante la cámara ajustado a las proporciones en que ha de aparecer ante la pantalla con respecto a los personajes para dar la sensación de que se trata de un decorado auténtico construido según proporciones normales. La maqueta puede ser total o parcial, según se trate de la construcción de un edificio o un mobiliario.

La maqueta se emplea también para el estudio previo de encuadres y movimiento de personajes.

Se debe tener presente: a) que no se tenga la impresión de que las escenas se rodaron con decorados en miniatura, a menos que esto se busque expresamente, de acuerdo a las indicaciones del guión; b) que dentro del conjunto de la película no se perciban los decorados, por lo que se ruedan aceleradamente las escenas con maquetas; c) que la iluminación esté cuidada al máximo y d) que la maqueta conserve su propia perspectiva.

**MAQUINA DE LIMPIEZA DE PELÍCULA.-** Cualquier aparato que permite la óptima presentación de la película al pasar sobre ella una tela saturada con un solvente o al disponer la película ante un aparato limpiador ul-

trasónico.

MAQUINISTA,- (Proyeccionista). Persona que opera y da mantenimiento al proyector,

MASCARA.- (En inglés, mask). 1) Un protector que se coloca adelante del lente de la cámara para bloquear parte de la imagen. 2) Un protector que se pone detrás del lente del proyector para obtener la proporción de vista.

MASTER.- Toma de referencia, que se emplea por lo general en el cine estadounidense, que se efectúa al comenzar el rodaje de una escena y que recoge la duración de la misma desde un sólo ángulo o punto de vista y que así sirve de: a) elemento indicador de posiciones de la cámara y actores en la planificación propiamente dicha y b) plano de auxilio si el material que se rodó es incorrecto o inmontable,

MASTER MAGNETICO.- Una banda de sonido magnético que tiene el sonido final mezclado para una película, y desde el cual se realiza la impresión de la banda sonora.

MATIZ DE COLOR,- Tinte total de color rosa o azul en una imagen de color, el cual se considera por lo general indeseable pero a menudo se logra a propósito para efectos especiales.

MATTE,- Un aparato diseñado para modificar u obstruir la luz. En traba-

jos de cine, una obstrucción a todo o parte del campo de vista, por lo usual fijo. En impresión, un aparato que bloquea la luz durante la exposición.

MCGUFIN.- Un término acuñado por Alfred Hitchcock para el elemento de intriga que capta la atención del espectador o maneja la lógica de una trama, en especial en cintas de suspenso. De acuerdo con Hitchcock el Mcgufin puede ignorarse una vez que sirvió a su propósito. Ejemplos de esto son la identidad equivocada al principio de Intriga internacional (North by northwest), y la subtrama completa de Janet Leigh en Psicosis (Psycho).

MEDIAR.- El proceso de transportar o cambiar un mensaje durante el acto de significación. Todos los mensajes comunicados, de acuerdo a la semiólogía, son mediados por el medio significante, por lo que una significación inmediata es imposibilitada. Este concepto de mediación indica que la significación es el producto de una serie de códigos o "valores de - signos", con lo cual la percepción se liga al sujeto, al receptor humano.

MEDIDOR DE BRILLANTEZ DE FOCO.- Un medidor de luz que "lee" la luz reflejada.

MEDIDOR DE DECIBEL.- Aparato que se usa para medir la intensidad del so-

nido.

MEDIDOR DE EXPOSICION.- Cualesquiera de los varios tipos de aparatos - ópticos o fotoeléctricos que se usan para evaluar la luz incidente o - reflejada.

MEDIDOR DE LUZ INCIDENTAL.- Un medidor de la luz que cae sobre un sujeto. Un aparato tal, para registrar la intensidad luminosa, se dirige hacia la fuente de luz y no al sujeto.

MEDIDOR DE TEMPERATURA DE COLOR.- Un aparato diseñado para indicar la - temperatura de color de una fuente de luz en términos de la escala kelvin. Ver TEMPERATURA DE COLOR.

MEDIOMETRAJE.- Película cuya duración es menor a una hora, por lo que - su aceptación en los circuitos cinematográficos comerciales es difícil. Sin embargo encuentra cabida en programas de televisión, en exhibicio-- nes no comerciales o en combinación con largometrajes que se apartan de las longitudes corrientes.

Su formato oscila entre los 16 y los 35 mm. El mediometraje se ubica a menudo en la temática del documental, pero puede abordar otras varian-- tes.

MEDIUM CLOSE SHOT.- Anglicismo que se traduce como toma de media distan- cia. Es una toma que encuadra al sujeto en un acercamiento, de la cabe-

za a la cintura.

MEDIUM LONG SHOT.- Anglicismo que se traduce como toma de media distancia amplia. La distancia focal de una panorámica se reduce aquí para de finir los detalles con más claridad.

MEDIUM SHOT.- Una toma que muestra a una persona desde la cabeza hasta los hombros, parte del pecho y espacio suficiente para los gestos de - las manos.

MENSAJE.- Término con el que se denomina la intención o aportación que se quiere brindar al público a través del cine. Se ha polemizado alrededor de esta palabra y su significado, ya que dentro de las tendencias del cine ficción hay quienes postulan la negación de un mensaje, es decir, de una posición ideológica ante la película. Empero, se puede asegurar que al plantearse el cumplimiento de un objetivo al filmar una -- película, existe un mensaje, una aportación explícita o implícita.

MESA DE EDICION.- (Mesa de montaje), Consola que permite la edición al compaginar de manera simultánea bandas de sonido y de imagen o seleccio nar los rushes que comprenderán la versión final de la película. Por lo común los rushes se visualizan por medio de una moviola. Otros aparatos aledaños a la consola son los rebobinadores, los lectores de sonido, las sincronizadoras y las empalmadoras.

**METODO DE ACCION.-** (Método de actuación). Interpretación de un actor, al seguir de manera aproximada la técnica de acción con base en la teoría de Stanislavsky; dicha técnica propugna que el actor derive la caracterización desde su experiencia personal en situaciones que vivió, similares al carácter que interpreta.

**METODO DE ACCION Y REACCION.-** Técnica del cine profesional tipo ficción que acentúa el interés del espectador en la historia. Consiste en empalmar una serie de tomas, alargando los hechos, creando tensión, mejorando la exposición lineal de los sucesos con el fin de crear más dramatismo.

También se le nombra montaje repetitivo y alterna sectores pasivos con los de pura acción en una escena. Así, por ejemplo, se presenta una acción pasiva y se incrementa el énfasis dando cada vez más importancia a dicha acción de gran movimiento hasta llegar al climax de la película.

**METONIMIA.-** En retórica, una figura común del discurso que se caracteriza por la sustitución de una palabra o concepto cercanamente asociado con el tema mismo, o con un objeto por el objeto mismo. Por ejemplo, de un tema como la gloria se deriva laurel. Por lo general en el lenguaje cinematográfico y muy en especial en el cinemático se trata de un aparato asociativo común.

**METRAJE.**- Longitud de una película, o de una de sus partes, expresada en metros. La decisión de utilizar un determinado metraje obedece a la intención que se le da a la película, así como al presupuesto con que se cuenta.

**METRAJE EN EXISTENCIA.**- (Tomas en existencia). Metraje de película de escenarios y de acción que se cataloga y almacena para posibles usos en el futuro.

**METTEUR EN SCENE.**- Galicismo que denomina al director de una película, al realizador. Ver CINE DE AUTOR y NUEVA OLA.

**MEZCLA.**- Se refiere a la combinación de sonidos que provienen de las distintas pistas (diálogos, ruidos, música) a una sola pista final. Se realiza durante el proceso llamado de regrabación y consiste en lo básico, en jugar con la intensidad (volumen) relativa de cada pista en función de la imagen, de manera que el "coctel" resultante no sea una pista común sino un alarde de creatividad en sonido. (En inglés se le llama soundtrack original of a movie, sonido original de una película). Las tres o más pistas así obtenidas se reúnen antes del montaje definitivo en una sola. La operación se efectúa con una mezcladora o mixer o con grabadoras sencillas.

**MEZCLAR.**- Componer el sonido en una banda sonora que englobe todas las

pistas relacionadas con un tema único o con una escena.

**MICROFONO.-** Aparato que sirve para convertir las vibraciones mecánicas en vibraciones de intensidad o de voltaje.

Los micrófonos contienen una lámina que entra en vibración cuando sobre ella actúan ondas sonoras. El movimiento de la lámina genera pequeños voltajes variables que son correspondientes a las ondas sonoras. Estos voltajes se aplican a la entrada de un amplificador de audio frecuencia, que se encarga de elevar el volumen muchas veces. El micrófono es así un importante accesorio del equipo de grabación de sonido.

Existen los micrófonos omnidireccionales, que captan el sonido en un ángulo muy abierto y son los indicados para registrar sonidos ambientales. Los micrófonos ultradireccionales tienen un ángulo de captación de sonido muy limitado. Por lo general se utilizan en diálogos. De este tipo es el micrófono inalámbrico con alcance de hasta 1800 ms.

**MICROFONO DE CINTA.-** Un micrófono en el cual una cinta metálica muy delgada se suspende en un campo magnético. Las ondas de presión del sonido causan que la cinta vibre y genere un voltaje proporcional a la velocidad de las partículas de las ondas de presión.

**MICROFONO DE CRISTAL.-** Un micrófono en el que el elemento que vibra al golpearlo las ondas de sonido, está hecho de una sustancia cristalina --

que fija una pequeña cantidad de voltaje y puede usarse como señal de audio,

MICROFONO DE SOLAPA.- Un micrófono pequeño que tiene un "clip" para sujetarlo a la ropa, cerca de la cabeza del ejecutante.

MICROFONO DIRECCIONAL.- (Micrófono unidireccional). Micrófono que posee gran sensibilidad para el registro de un sonido que proviene en especial de una direccional. Este aparato a menudo se usa en películas y en televisión para ayudar a grabar sonido que no forma parte de la acción principal.

MICROFONO NO DIRECCIONAL.- Micrófono de un tipo que capta los sonidos provenientes de todas direcciones; también llamado micrófono omnidireccional.

MICROFONO UNIDIRECCIONAL.- Micrófono que tiene mayor sensibilidad para registrar el sonido que proviene de una dirección y "desprecia" los -- otros sonidos.

MIMESIS.- Palabra que proviene del griego que significa imitación, un término importante para la definición del Realismo como corriente cinematográfico.

MINIATURA.- (Modelo). Ver MAQUETA.

MIREDA.- Un valor numérico que se usa para indicar la temperatura de co-

lor de una fuente de luz o filtro. Ver TEMPERATURA DE COLOR.

MISE EN SCENE.- Ver PUESTA EN ESCENA.-

MIXER.- Especie de gabinete de escritorio sobre el cual existen controles para incrementar o disminuir el volumen de playback de las bandas sonoras y activar los filtros de ecualización y los interruptores; encender los equipos de proyección y de playback. También se utiliza el mixer para la mezcla de sonidos y en la transferencia de los mismos. Ver MONTAJE.

MODELAJE.- Un efecto que se logra por la iluminación de un sujeto de tal manera que se enfatiza su contorno al ajustar la relación de áreas sombreadas y áreas iluminadas.

MODELO.- Ver MAQUETA.

MODULACION.- Cualquier alteración simple de la señal de sonido o del estado de silencio. Asimismo, las alteraciones que aparecen en una banda de sonido óptico o en una grabación magnética,

MODULO.- Un componente de equipo electrónico.

MONOCROMIA.- Calidad de las imágenes en su rendimiento tonal desde el blanco hasta el gris y el negro.

MONOLOGO INTERIOR.- Un tipo de acción en la que el ejecutante es observado por el espectador mientras su voz se halla en off, indicando sus pen-

samientos. La voz se escucha aunque el ejecutante no mueva los labios.

**MONTADOR.**- Persona a cargo de empalmar o editar las tomas de una película, prestando atención al tiempo que dura cada plano y al momento preciso en que debe pasarse de un plano a otro; también se encarga de eliminar, cortar o alterar el orden de dichas tomas.

Su trabajo es ante todo técnico, aunque en múltiples ocasiones su labor no se atiene a un plan establecido de antemano, o a las órdenes del director, sino que elabora el material filmado y compone el relato cinematográfico en una forma inmediata y espontánea.

Esta última creación, empero, se basa en conceptos madurados.

**MONTAJE.**- Proceso por el cual se unen los distintos planos de una película para formar una continuidad de escenas dotada de un cierto orden de duración. Se realiza con ayuda de la moviola y consta de varias fases, que comprenden principalmente la unión de las tomas seleccionadas entre el material filmado, el ajuste necesario de las bandas de diálogos, de efectos y la banda musical.

Se efectúan entonces las mezclas, y el corte del negativo a partir del cual se tirará la copia standard.

Según el orden seguido, el montaje puede ser lógico o cronológico, y presenta uno o más escenarios a la vez aunque puede obedecer también a una

lógica con un cómputo del tiempo no lineal (por ejemplo, el flashback), con base en una percepción subjetiva.

El montaje crea el ritmo al intervenir en la duración de los planos, organizados por escenas (unidad de lugar y de tiempo de la acción presentada) y por secuencias (unidad de acción visual).

La gama a emplear en ambos casos, tanto en orden como en duración es infinitamente variada, desde el plano general hasta el primer plano, desde la toma muy breve (flash) hasta la muy larga (plano secuencia).

El montaje designa por lo general a la vez que un proceso técnico, el creativo de la obra cinematográfica, gracias al cual el temperamento -- de un artista -- el director -- se expresa a través de una sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determina los planos, la cadencia con -- que se suceden las imágenes.

El nacimiento del montaje se produjo con aportaciones de cineastas tales como G. A. Smith, Williamson y Pinter, entre otros. Ello aconteció cuando el director decidió cambiar el punto de vista de la cámara (por lo general estática, en los inicios del cine) en una escena, alterando su emplazamiento para lograr un registro más preciso de la acción de la misma, o una relación más significativa entre una escena y las que le preceden o las que le siguen.

Otras formas de montaje que se usan mucho son el montaje por corte, que consiste en realizar una escena enlazando múltiples planos independien-

samientos. La voz se escucha aunque el ejecutante no mueva los labios.

**MONTADOR.-** Persona a cargo de empalmar o editar las tomas de una película, prestando atención al tiempo que dura cada plano y al momento preciso en que debe pasarse de un plano a otro; también se encarga de eliminar, cortar o alterar el orden de dichas tomas.

Su trabajo es ante todo técnico, aunque en múltiples ocasiones su labor no se atiene a un plan establecido de antemano, o a las órdenes del director, sino que elabora el material filmado y compone el relato cinematográfico en una forma inmediata y espontánea.

Esta última creación, empero, se basa en conceptos madurados.

**MONTAJE.-** Proceso por el cual se unen los distintos planos de una película para formar una continuidad de escenas dotada de un cierto orden de duración. Se realiza con ayuda de la moviola y consta de varias fases, que comprenden principalmente la unión de las tomas seleccionadas entre el material filmado, el ajuste necesario de las bandas de diálogos, de efectos y la banda musical.

Se efectúan entonces las mezclas, y el corte del negativo a partir del cual se tirará la copia standard.

Según el orden seguido, el montaje puede ser lógico o cronológico, y presenta uno o más escenarios a la vez aunque puede obedecer también a una

tes. Existen dos formas de hacerlo: rodando cada toma por separado o --  
filmado la acción con varias cámaras que cubran distintos ángulos y --  
planos. El segundo caso brinda más posibilidades de elegir y combinar --  
el material.

El montaje dentro de cuadro es el que emplea el movimiento de los acto--  
res en una toma, aunado a veces a un desplazamiento de la cámara en el  
escenario.

En el montaje paralelo o alterno las líneas de acción constituyen métodos  
narrativos que al alternarse con constancia ayudan a que la historia flu--  
ya con mayor ímpetu.

Este montaje puede presentar dos o más espacios de acción, independientes  
en el tiempo real pero unidos en el cinematográfico, los cuales están vin--  
culados por una temática común.

Sergei Mijailovic Eisenstein formuló su concepto del montaje como coli---  
sión de elementos independientes entre sí, temporal o casualmente, para --  
que de su enfrentamiento dialéctico surgiera una nueva idea en la concien--  
cia del espectador. El primer y más célebre ejemplo de montaje de atrac--  
ciones, como lo denominó el autor, fue la yuxtaposición de imágenes de --  
los huelguistas ametrallados por la policía con la de animales sacrifica--  
dos en un matadero, en La huelga (1925).

**MONTAJE ACELERADO.**- Una secuencia editada en tomas que son más cortas cada vez y que por elementos intrínsecos de la historia van creando más dramatismo, excitación y tensión en la audiencia.

**MOTIVO.**- Pasaje o tema musical repetido de manera constante a lo largo de una película. También se considera así al elemento temático recurrente que se usa en el desarrollo de un trabajo artístico.

**MOTOR DE CAMARA LENTA.**- Un motor que permite a la cámara exposiciones de un cuadro único a intervalos variables. Ver **MOVIMIENTO LENTO.**

**MOTOR ELECTRICO.**- Es la parte constitutiva de la cámara que asegura el arrastre regular y silencioso de la película. No produce sacudidas ni disminuye su velocidad a medida que las pilas que le dan energía se van agotando. Gracias al motor eléctrico se posibilita la obtención de diferentes velocidades de fotogramas por segundo.

**MOVIMIENTO ACELERADO.**- También llamado movimiento rápido. Es la acción que se filma mientras la velocidad de fotografía de la cámara se reduce de manera progresiva, o se mantiene lenta durante toda la toma de vistas. Así, resulta una impresión de imágenes que, al proyectarse, se ven en un movimiento veloz aparente. La película se impresiona a menos de 24 fotogramas por segundo por lo que cuando se proyecta a velocidad normal, la acción parece moverse mucho más rápido.

MOVIMIENTO COMBINADO.- Desplazamiento de la cámara y los actores durante una toma.

MOVIMIENTO DE CAMARA.- En la realización de las primeras películas, la cámara no se movía del lugar donde se colocaba y los personajes se veían desde el mismo ángulo durante toda la proyección, salvo raras excepciones, en las que, desde luego, apenas intervenían motivaciones de carácter estético.

Más tarde, se variaron los emplazamientos de la cámara y se utilizaron distintos ángulos de toma, ya con un sentido estético expreso. David Wark Griffith y Abel Gance introdujeron la técnica del movimiento de la cámara, empleando para ello los más diversos procedimientos. Los actuales movimientos de cámara son la panorámica, el travelling y la grúa, que permiten también diversas combinaciones entre sí, lo que ofrece a la cámara una gran posibilidad creadora dentro de la narración cinematográfica.

MOVIMIENTO EN FALSO.- Cualquier gesto o acción de un ejecutante que resulta incorrecto.

MOVIMIENTO LENTO.- Acción que se filma mientras la velocidad de fotografiado de la cámara se aumenta de manera progresiva, o se mantiene rápida durante toda la toma de vistas. Así, resulta una impresión de imágenes --

que, al proyectarse a la velocidad normal, se ven en un aparente movimiento lento. En italiano a tal acción se le denomina ralenti.

MOVIMIENTO RAPIDO.- Ver MOVIMIENTO ACELERADO.

MOVIMIENTO RELATIVO.- Técnica de filmación en la cual se utilizan dos puntos de vista, el de dos objetos o sujetos en movimiento. Durante las tomas o escena se intercalan sucesivamente estos dos puntos de vista, - por ejemplo, los que producirían dos autos al desplazarlos.

MOVIOLA.- Aparato sencillo en su manejo, en el que se pueden ver las imágenes de los fotogramas de los rushes. Por lo general, es de uso manual y el operador puede regular la velocidad de proyección y variar -- el sentido de la marcha.

MULTIMEDIA.- Cualquier combinación de imágenes filmadas, diapositivas, sonido y acción viva.

MULTIPLANO.- En fotografía de animación, el uso de trabajo artístico en más de un plano en el campo de la cámara.

MUSICA.- En el cine, la música puede abarcar los aspectos siguientes:

a) como música de fondo (background music), o sea, como el acompañamiento musical de cualquier escena o momento de película, sin más cometido que el de subrayar la acción de forma emotiva, crear a la historia una sensación de continuidad y proporcionar a la película un fondo de acuer-

do con el argumento; música en sí, o sea, conciertos, canciones, lo --  
cual da origen al género cinematográfico conocido como cine musical, -  
que puede englobar las variantes de comedia musical, revista cinemato-  
gráfica, ballet, películas biográfi-as de compositores célebres o in--  
térpretes musicales; c) con carácter mixto es decir, interpretación mu  
sical, aunque subordinada a la acción; d) silencio o pausa; e) imágenes  
musicales en películas compuestas por figuras y formas geométricas u ob  
jetos en movimiento, que se usa en el cine de animación y en el abstrac-  
to; f) música de presentación, es decir, efectos musicales que preparan  
al auditorio de una película para el discurso o la simple proyección --  
que le será expuesta.

**NARRACION.-** Consiste en registrar en la banda sonora de una película - un texto explicativo o una exposición que contribuya al apoyo de la -- imagen visual, dándole intención. En el cine documental y en el educativo, aunque también en el comercial, la narración desempeña un papel importante. El cine utiliza a menudo el recurso de comentar la acción en off, ya sea por un personaje que no participa en el tiempo de la acción, o por un ejecutante que sí lo hace, por ejemplo, como monólogo interior.

**NARRADOR.-** Locutor que comenta los sucesos o la exposición de una película. A menudo son varios los que narran la película para darle así alternancia a la imagen sonora. El narrador debe tener voz modulada, capaz de adaptarse al estilo de la cinta e imprimir un sentido de convicción a lo que dice, transmitir la sensación de que conoce el tema del - que habla.

En películas dramáticas, el narrador también puede ser el protagonista que desarrolla un diálogo con el público o un monólogo interior, o un personaje que no aparece en el momento de la narración en pantalla.

**NARRATIVA.-** Por medio del montaje se establece la forma única y estilística de la historia que se dirá al público en la edición final. También se le llama argumento. La narrativa en términos generales es la estruc-

tura cronológica lineal o una estructura con un concepto de tiempo no lineal de un argumento.

**NATURALISMO.**- Una teoría literaria-dramática que asume que los eventos ocurren como resultado de fuerzas sociales sobre las cuales la gente -- tiene poco control, y la cual se compromete con el realismo crudo. También puede ser una teoría que suponga un determinismo científico tal -- como las acciones de un carácter se predeterminan por leyes biológicas, sociológicas, económicas o psicológicas. A menudo se confunde el Naturalismo con el Realismo; éste último no significa tan sólo algo "natural" en el estilo.

**NEGATIVO.**- 1) De una imagen en blanco y negro, la que tiene valores tonales opuestos a los del sujeto original. De una imagen a colores, la que tiene valores tonales complementarios a los del sujeto original. 2) Una película que tiene las imágenes negativas.

La imagen negativa se forma mediante el siguiente proceso: una vez obtenida la imagen latente por su exposición a la luz, se procede al revelado. En los formatos 16 y 35 mm se usan sustancias químicas para liberar la plata de la emulsión fotográfica impresionada y para reducirla de -- las moléculas de bromuro próximas a ella. Se obtienen así zonas matizadas, desde el gris hasta el negro; o del violeta al rojo. Ello brinda --

un negativo de la película revelada.

NEGATIVO DUPLICADO DE COLOR.- Impresión que tiene una imagen negativa - de color y que se hace de un original negativo. Se utiliza para reali--zar impresiones sucesivas y proteger al original. Los efectos ópticos - pueden lograrse en el nivel del negativo duplicado de color.

NEGATIVO ORIGINAL DE COLOR.- La película de color después de ser expues\_ ta a la luz en la cámara, puede procesarse para producir un negativo con colores complementarios a los originales.

NEORREALISMO.- Un estilo de filmación que se volvió prominente en Italia después de la segunda guerra mundial. Se caracterizó por su concernencia con las luchas del hombre contra las fuerzas sociales y políticas inhumana\_ nas como el fascismo. La acción del neorrealismo se filmó en su mayoría en escenarios naturales, con actores no entrenados profesionalmente y con el uso de dosis fuertes de realismo. Los principales directores de este - género cinematográfico fueron Vittorio DeSica, Roberto Rossellini y Lucino Visconti en ese tiempo. Se usó incluso en los años 1940 y el uso de la cámara en mano fue popular ahí.

NEUE KINO.- Cine alemán fundado en 1968 con exponentes de la talla del di\_ rector W. Herzog con películas tales como También los enanos comenzaron - desde pequeños.

NEW AMERICAN CINEMA.- (Nuevo cine estadounidense). Es la expresión de un grupo de cineastas independientes con un estilo de realizaciones de autor, que surgiera en los Estados Unidos en los años sesenta. Se caracterizó por un acercamiento a lo experimental, lo poético y lo lírico.

NIEBLA.- (En inglés, fog). Area de una película que resulta con luz indeseada al revelarse, ya sea por fallas de la cámara o de la exposición, durante el rodaje. Asimismo, por errores de la postproducción, en especial en el revelado.

NIVEL.- Una indicación de volumen de sonido o amplitud.

NIVEL DE LUZ.- Intensidad de luz media en pies-bujías o en bujías por -- pie cuadrado.

NOTICIERO.- Se titula también noticiario y es por lo general un cortometraje periodístico cuya temática se ubica en las notas de actualidad. -- Desde sus inicios tuvo tal impacto que los diarios necesitaron modificar la estructura de sus planes para no relegarse.

NOVELIZACION.- Una novela que se realiza a partir de una película o de una proyección en televisión.

NUEVA OLA.- (En francés, nouvelle vague), Corriente cinematográfica compuesta por películas de un joven grupo de cineastas franceses, la mayoría de los cuales comenzó a realizar cortometrajes en 1959 y 1960, los que enfatizaron una manipulación fílmica conciente y una realidad psico-

lógica sobre el argumento y los protagonistas. Los representantes clásicos de tal estilo fueron Jean-Luc Godard, Claude Chabrol y Francois Truffaut. Tales cineastas comenzaron como críticos en la revista especializada Cuadernos de cine (Cahiers du cinemá) y se supone que estuvieron influenciados por André Bazin. En términos menos estrictos, hoy en día, Nueva ola refiere a todos los jóvenes directores franceses de los sesenta o cualquier grupo nuevo de realizadores. Se afirma que en realidad la corriente del cine de autor clásica se gestó desde los inicios mismos del cine con exponentes como D. W. Griffith en sus cambios de planos y otras inovaciones de aquél entonces. Ver POLITICA DE AUTOR.

NULIFICADOR MANUAL.- Algunas cámaras de exposición automática y control de la luz que penetra en el lente iris tienen también un aparato que, al activarse, desvía el control automático y mantiene el iris abierto -- en la exposición.

NUMERO DE EMULSION.- Una designación de fábrica para la identificación de un tipo de película.

NUNCA DEJAR A LA AUDIENCIA EN LA OSCURIDAD.- Sentencia referente a la práctica de proyccionistas de comenzar siempre la proyección de la película antes de apagar las luces de la sala y prenderlas justo antes de -- de que la cinta termine. También para que las luces sean encendidas si se

suspende de manera temporal la proyección.

**OBJETIVO.-** Sistema óptico que forma una imagen y que por lo usual es - lente. Existen sistemas ópticos compuestos por varios lentes de dife--  
rente longitud focal, dispuestos en la cámara tomavistas y en el pro--  
yector.

Los objetivos del tomavistas pueden cambiarse con rapidez y facilidad. Algunas cámaras van provistas de una torreta portaobjetivos compuesta - hasta por seis distintos objetivos. La elección de los mismos durante el rodaje compete al operador-jefe y resultan muy útiles para variar el cam  
po visual de la cámara sin necesidad de cambiar su emplazamiento.

**OBTURADOR.-** Dispositivo de la cámara en forma de disco trunco con un sec  
tor lleno de 200 grados que se utiliza para obtener efectos de fundido. El disco gira y obtura la luz durante el paso de la película, y la parte trunca permite que la luz impresione dicha película.

El obturador además permite que la luz pase sólo a los fotogramas que se destinan a la exposición de una imagen determinada y sin tocar otras por-  
ciones.

**OBTURADOR DE DOS LAMINAS.-** Un obturador de proyector que tiene dos hojas y dos aberturas. Se usa para eliminar las oscilaciones al proyectar la -  
película.

**OBTURADOR DE ESPEJO REFLEX.-** Un obturador que, cuando se encuentra cerra  
do, refleja la luz que proviene del lente hacia el visor de la cámara y

elimina así el problema del paralaje del visor.

OFF.- Anglicismo que se traduce como "fuera", "lejos", "a la distancia", y que se emplea como vocablo técnico en el cine para designar sonidos -- que ocurren fuera de la acción vista por el espectador. Se habla asimismo de narración en off, en el sentido de dar discurso y ritmo a las imágenes por medio de una explicación del tema que se trata, sin que el locutor aparezca en pantalla, se encuentre fuera de cuadro. Se utiliza esta narración en documentales y algunas veces en el género ficción.

OPACIDAD.- La proporción entre la luz incidente sobre una superficie transparente y la cantidad de luz reflejada por esa superficie.

OPEN UP.- Anglicismo que se traduce en forma libre como "abrir" un len--te para aumentar la amplitud del diafragma y permitir así mayor acceso de la luz al interior de la cámara. Abrir una narración significa permitir a una escena o a secuencias acceder en forma alterna a la línea principal del discurso. Se piensa a menudo que una obra teatral debe ser "a-bierta" cuando se le convierte a versión cinematográfica.

OPERADOR.- Más conocido como camarógrafo; es el responsable de la calidad fotográfica de la imagen. Selecciona los materiales y medios técnicos a usar. Dispone la exposición de la película; selecciona los filtros y ob--jetivos. Vigila el revelado y el tirado de copias; determina el color de

la escenografía y vestuario en cooperación con el escenógrafo.

De acuerdo con el director selecciona los encuadres e indica los movimientos de cámara señalados en el guión, si éste existe.

OPERADOR DE GRUA.- Persona que realiza los movimientos de una grúa con cámara.

OPTICA.- Ciencia que trata las leyes que rigen la formación de imágenes visuales, así como el estudio de los componentes que intervienen en ella.

OPTICO.- Una operación que se realiza en el laboratorio en lugar de hacerla en una locación o en el cuarto de montaje.

ORIGINAL.- Una imagen fotográfica inicial o una grabación sonora de la que se sacan duplicados. La degradación acumulativa en la duplicación y en la reduplicación permite considerar al original como la fuente primera de referencia en la valoración de la fidelidad de una reproducción.

OSCAR.- Premio al mérito en cualquiera clase de actividad en cine, que brinda anualmente la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de los Estados Unidos. En general el Oscar se otorga más por razones de comercialización que por motivos estéticos.

OSCILACION.- (En inglés, flicker). En la proyección de películas, una fluctuación cíclica en la intensidad de la luz que llega a la pantalla, que se causa por el paso del obturador a través del rayo de luz. El efecto psico-

lógico se causa por una velocidad de proyección de algunos fotogramas - por segundo, la persistencia retiniana se posibilita y brinda una imagen continua.

OUTPUT.- Anglicismo que designa a una conexión sobre un aparato eléctrico desde el cual las señales se pueden tomar para alimentar otro equipo. En informática output denomina un elemento de salida.

OVERLAP.- i) Del inglés: repetición de parte de la acción al final de una toma, en el principio de la siguiente para hacer posible un corte limpio, sin saltos.

PAN.- Ver PANNING.

PANORAMICA.- (En inglés, long shot). Movimiento de la cámara sobre el eje de la cámara que abarca un espacio considerable de un paisaje natural o urbano y en el que se pueden incluir personajes. Por lo general - sirve para situar al espectador en el campo de acción ante tomas sucesivas en planos más cercanos.

PANNING.- Movimiento de la cámara consistente en el giro del tomavistas sobre su propio eje, de un lado a otro, de arriba a abajo o en diagonal, sin cambiar de lugar la cámara y con alternancia sólo del campo visual. También se le denomina en español "paneo".

PANTALLA.- Superficie plana, blanca, opaca o plateada, dispuesta para - materializar la proyección de las imágenes. De preferencia en las proyecciones se utilizan pantallas con superficies lo más reflectante posible para que la imagen vista mantenga su calidad luminosa.

PANTALLA DIVIDIDA.- Dos o más imágenes separadas dentro del fotograma, - no coincidentes que al proyectarse en pantalla dan al espectador informa ción extra sobre una toma.

PANTALLA REFLECTORA DE SOL.- Por lo general se usa en filmaciones en exteriores para proporcionar luz de relleno que suavice las sombras duras que produce el sol.

Estas pantallas son grandes bastidores con una superficie reflectora -- que se instalan en un soporte metálico en forma de horqueta.

La pantalla puede tener dos caras, las cuales están tratadas con diferentes materiales reflectantes. De un lado se usa para luz dura y está compuesta por una gran lámina de aluminio o plata, de superficie pulida y proporciona reflejos de alta concentración. En la otra cara se usa -- para luz suave y está formada por hojas pequeñas con rebordes superpuestos para obtener reflejos más suaves originados por un haz de rayos que brados.

PARADIGMA.- Refiere a todas las relaciones potenciales (pero ausentes) en cualquier relato dado. Entonces, un paradigma de un relato sencillo -- serían todos los otros modos posibles de decir la misma cosa pero con diferentes palabras y con otro orden en ellas, modos que no fueron empleados en el relato aludido. El paradigma también se considera como un modelo o un ejemplo.

PARALAJE.- La concordancia entre el eje óptico del objetivo y la cámara y la capacidad de ésta para captar con efectividad lo visto, lo encuadrado en ella, que se logra gracias a un sistema de visión reflex. Cuando dicho sistema no existe, la concordancia de filmación se realiza con defectos y se le define como problema de paralaje.

PARASOL.- La montura del objetivo forma un parasol con el objeto de impedir la acción de las luces frontales o laterales, pero, a causa de su construcción, pierde gran parte de su eficacia. De aquí que sea necesario añadir al objetivo un accesorio suplementario denominado también -- parasol, con frecuencia de forma tubular, que no abulta demasiado y que se fabrica para todas las clases de objetivos.

PARODIA.- Una imitación que trata a un trabajo de comunicación o de arte en forma ridícula, sin sentido, de manera cómica.

PATHOS.- El elemento subjetivo, personal, emocional en arte, el cual crea un sentimiento de simpatía en la audiencia.

PATRON DIRECCIONAL.- La sensibilidad o la característica captación del sonido por un micrófono en una o varias direcciones. Los patrones básicos de captación sonora pueden ser omnidireccionales, bidireccionales y unidireccionales. Ver MICROFONO, MICROFONO OMNIDIRECCIONAL, etc.

PAUSA.- Dentro de la riqueza expresiva del relato cinematográfico, la pausa se utiliza como una forma de acentuar la obra a través de la interrupción del ritmo. Un ejemplo clásico de la pausa es el congelamiento de la acción.

Un movimiento lento de la cámara, un sonido, un efecto musical propicio o los efectos especiales ayudan a lograr la pausa, también.

La pausa puede considerarse como un aspecto pasivo del desarrollo del discurso y se opone a la acción pura.

PELICULA.- Denominación que recibe una banda de material flexible y transparente, por lo usual de nitrocelulosa o triacetato de celulosa, la cual en un lado tiene una capa o emulsión fotográfica de óxido de hierro o de sales de plata; por lo general la banda está perforada y constituye la materia prima de la obra cinematográfica.

Antes del rodaje se le llama película virgen (filmstock) y después del rodaje, película impresionada. También recibe el nombre de film, aunque este nombre se le da en el segundo caso citado.

La película cinematográfica viene en distintos formatos que van del 8, super 8, 16, 35 y 70 mms. Además del cinemascope y el panavisión.

PELICULA ABSTRACTA.- Una cinta de tendencia absoluta, es decir una proposición totalizadora y sin relaciones con un contexto concreto o realista, que presenta imágenes reconocibles para un lenguaje poético más que narrativo o noticioso. Se concibe como un género fílmico.

PELICULA CULTA.- Película que carece de "atractivo" para el amplio público pero que es estudiada con asiduidad por grupos minoritarios, quienes tienen interés especial en el contenido de la obra o en las actuaciones de los ejecutantes.

PELICULA DE ANTOLOGIA.- Una cinta de largometraje consistente en la unión de varios extractos selectos de películas largas o películas cortas completas, las cuales tienen relación en su contenido.

PELICULA DE ARTE.- A mediados de los años cincuenta surgió una distinción entre la película de arte con pretensiones distintivas estéticas, y las películas comerciales de la tradición hollywoodense. Las cintas de arte se exhiben en "salas de arte", por lo usual teatros pequeños - con clientela selecta; el cine comercial era y sigue siendo visto en salas grandes. Aunque el nivel de la actividad fílmica varía mucho hoy en día, la dicotomía entre cine comercial y artístico no ha desaparecido.

PELICULA DE CIENCIA FICCIÓN.- Género de cintas que combina una acción dramática con descubrimientos científicos. A menudo se muestran desastres resultantes del mal uso de la ciencia o monstruos producidos por la misma especialización científica.

PELICULA DE COLOR.- Cinta con una emulsión fotográfica que, después de expuesta y revelada, rinde valores luminosos en términos cromáticos.

PELICULA DE COLOR DIURNA.- Cinta balanceada para rendir tonos cromáticos aceptables cuando se expone a temperaturas de color de alrededor de 5 mil 500 grados kelvin. Ver TEMPERATURA DE COLOR.

PELICULA DE COMEDIA MUSICAL.- También llamada comedia musical. Es un género que por lo usual tiene un argumento ligero que permite el lucimiento de los protagonistas, quienes por lo general cantan y bailan.

Este género tuvo su inicio cuando fue el auge de los Estados Unidos en los años 1950. Se reconocen a nivel mundial obras por ejemplo como Cantando bajo la lluvia o Un americano en París ambas actuadas por Gene -- Kelly, uno de los mejores bailarines de aquél entonces. Más tarde surgió la comedia musical con tintes sociales o de denuncia cuya expresión más famosa es Amor sin barreras (West side story) en la que destacó la inolvidable Natalie Wood.

PELICULA DE COMPILACION.- Cinta editada con cantidades de varias filmaciones sin un guión y almacenada para futuras películas, de las cuales pueden formar parte.

PELICULA DE 16 MM.- Cinta que tiene un ancho de 16 mm y que se utiliza a menudo como un formato intermedio entre el amateur o película para aficionado (8 y super 8) y el industrial (35 y 70 mm).

En México, en los últimos años, algunos cineastas independientes recurren a el formato super 8 y al de 16 mm para producir obras profesionales fuera de la industria, a bajo costo.

PELICULA DE ENTRETENIMIENTO.- Denominación que reciben ciertas cintas -

producidas con el fin de distribuirse de manera comercial en cines y en televisión y recabar jugosas ganancias.

En nuestro país, en los últimos años, en el sexenio 1976-1982, este tipo de películas fueron fomentadas por el Estado y las productoras privadas como la empresa Televisine, filial de Televisa.

PELICULA DE EXPLOTACION.- Cinta que se caracteriza por esforzarse de manera abierta por atraer audiencia enfatizando la violencia, el desastre, el terror y el sexo.

PELICULA DE FANTASIA.- Cinta que tiene una historia y/o decorados altamente imaginativos, ingeniosos o irreales.

PELICULA DE FICCION.- Género cinematográfico en el cual la acción es imaginaria y creada por la mente del guionista o del director. En sentido estricto, todas las películas son de ficción, ya que aunque reproduzcan eventos reales, se componen de un tiempo imaginario, cinematográfico.

PELICULA DE GANGSTERS.- (Cinta policíaca). Un género cinematográfico que tiene que ver con las actividades del mundo criminal. Suele basarse en el retrato de una época y narra las peripecias de un personaje dramático, a menudo un policía o un detective. Es un género de cine y de televisión característico de Estados Unidos e Inglaterra, aunque en la actualidad se extendió a muchas partes del mundo. También se le denomina thriller, que en español quiere decir representación excitante.

PELICULA DE GUERRA.- (War film, en inglés). Género cinematográfico que usa acciones bélicas pasadas o meras ficciones guerreras para crear -- cintas en las que el desarrollo de la historia se desenvuelve en medio de un ambiente de muerte y de lucha entre enemigos con alto índice dramático.

PELICULA DE HORROR.- Género del cine en el que los protagonistas de carácter heroico se enfrentan a las fuerzas del mal o al peligro que producen enemigos o eventos inusuales, bizarros o mortíferos.

PELICULA DE IMAGEN EN MOVIMIENTO.- Cinta que se usa en el cine y que se caracteriza por el transcurso de 24 fotogramas por segundo en el momento de la proyección, por norma.

PELICULA DE KAMMERSPIEL.- Cinta íntima de estudio, típica de ciertas producciones alemanas de los años 1920. Pertenece al género expresionista. Kammerspiel en alemán significa cuarto de plática.

PELICULA DE 8 MM.- Cinta para cine que tiene un ancho de 8 mm, Tiene el mismo tamaño de perforaciones que la película en 16 mm u 80 perforaciones por pie, las cuales se localizan dentro de la misma línea de cuadro. El tipo de película super 8 mm, tiene perforaciones más pequeñas y frente al centro del cuadro y en un número de 72 por pie.

PELICULA DEL OESTE.- (En inglés, western) También llamada caballito. Es -

un género cinematográfico que por lo usual se rueda en escenarios naturales del oeste de los Estados Unidos y que a menudo tiene un héroe cuya conducta se determina por la necesidad de sobrevivir en un ambiente difícil, en la frontera de los valores humanos establecidos.

Por lo usual el héroe es un vaquero que se asocia a las fuerzas del "bien", es decir, con los sherifs o los "rangers" quienes combatían el abigeato y a las bandas de asesinos que asolaban los pueblos norteamericanos. Sin embargo un análisis detallado permite comprobar que los cowboys buenos en realidad apoyaban el expansionismo de los Estados Unidos quienes arrebataron a México más de la mitad de su territorio. Ver historia nacional de México.

PELICULA DE 35 MM.- Cinta de imágenes en movimiento que tiene un ancho de 35 mm y cuatro perforaciones por cuadro en ambos bordes. Este tipo de formato se utiliza en la industria cinematográfica mundial en la producción de obras fílmicas profesionales y artísticas.

PELICULA DE UNION.- (En inglés, film clip). Se trata de una sección corta de película que se toma fuera de contexto y para fines de posible adecuación a la versión final de la obra cinematográfica.

PELICULA DOCUMENTAL.- (Documental). Un género que busca sustraerse de la ficción y que toma su material de la realidad viva y busca la persuasión

de la audiencia por el uso del sonido directo y con frecuencia por la utilización de la cámara en mano. Ver CINE VERDAD.

PELICULA DRAMATICA.- Cinta que muestra a través de la ficción un conflicto o lucha personal de un héroe o una heroína contra un destino adverso.

PELICULA EDUCATIVA.- En forma amplia, cualquiera cinta que se usa en un contexto escolar para la enseñanza de habilidades, hechos, conceptos, actitudes y valores.

PELICULA ETNICA.- (Cinta etnográfica). Película que acuerda con una raza o más, gracias a la combinación de actores, historia y locación. Película antropológica que combina la información visual cruda con el análisis por medio del comentario y la edición.

PELICULA ESPECTACULO.- Una cinta que incluye la utilización de un gran número de personajes, grandes locaciones, mucha acción y que se dedica, por lo general, a la recreación de eventos históricos.

PELICULA EXPERIMENTAL.- Película no comercial, de corte poco tradicional y que enfatiza la visión personal del autor, casi siempre en sus primeros años como director, antes de conseguir un estilo.

PELICULA EXPRESIONISTA.- Ver EXPRESIONISMO y EXPRESIONISMO ALEMAN.

PELICULA INDEPENDIENTE.- Cinta producida por personas que no realizan un contrato con una empresa del cine industrial establecido. Algunos produc

tores independientes, en un esfuerzo por sustraerse de las concesiones - al mercantilismo, arriesgan su dinero y talento en películas no industriales y tienen grandes dificultades en la exhibición de sus obras a nivel masivo. En la actualidad en los Estados Unidos ciertos directores lo gran atraer gran audiencia a pesar de producir en forma no comercial. Otros cineastas contratan personal de uniones de artistas no comprometidos con los lineamientos de la gran industria.

Aquí en México luego de un sexenio de cine estatal con pésima distribución y otro sexenio con grandes concesiones a las películas de divertimento y de alienación, se ha dado un cierto auge al cine independiente, ya reconocido por algunos críticos serios. Este cine funciona en circuitos de exhibición alternativos, aunque no con la recuperación económica que debiera tener. Aun así son loables las producciones de cientos de cineastas independientes que refrescan el ambiente de la cinematografía nacional.

PELICULA INDUSTRIAL.- En sentido estricto, una película informativa realizada para mostrar aspectos del trabajo de una empresa o fábrica. En sentido amplio, una cinta producida por los grandes consorcios cinematográficos de tendencia comercial, tipo Hollywood, los estudios Churubusco y Televisión.

PELICULA INFORMATIVA.- Una cinta que tiene el propósito principal de comu-

nicar de brindar información sobre hechos, acontecimientos, conceptos y conocimientos.

PELICULA MELODRAMATICA.- (Melodrama). Cualquier película dramática caracterizada por un gran énfasis en los eventos del argumento, en ocurrencias sensacionales, acción física y poco cuidado en la caracterización de los actores; a menudo con un final feliz. Peyorativamente se nombra melodrama a toda cinta que recurre más a emocionar a la audiencia con historias sensibleras que apelar a la inteligencia del público.

PELICULA MUDA.- 1) Una cinta que no tiene una banda de sonido. 2) Película del "periodo silente" (hasta 1928). Con las películas mudas de tipo -- teatral hubo casi siempre un tipo de música que era ejecutada por un pianista o un pianolista. En los grandes teatros, al unísono de la película un músico ejecutaba efectos de sonido para acompañarla.

En el cine mudo destacaron los Estados Unidos donde se creó el cine de estrellas como Mary Pickford y Charles Chaplin, por ejemplo.

PELICULA NARRATIVA.- Una cinta que cuenta una historia, un relato. Casi -- siempre con apoyo de la locución en off o en pantalla por medio de una persona que explica los hechos de los personajes y de la situación reinante.

PELICULA NATURALISTA.- Una película de carácter científico que versa sobre algún aspecto del reino vegetal o del animal.

PELICULA NEGATIVA.- Una cinta diseñada en especial para que después de -  
expuesta y revelada, brinde una imagen con valores invertidos a los del  
original captado de la realidad.

PELICULA NEORREALISTA.- Ver NEORREALISMO.

PELICULA NO FICTICIA.- Cualquier cinta con acción tomada para ser anali-  
zada; para demostrar habilidades; presentar información; o para persuadir  
a través del uso de técnicas documentales o de propaganda. Ver PELICULA -  
DOCUMENTAL.

PELICULA PANCROMATICA.- Cinta con valores en blanco y negro que, por ser  
sensible a todos los colores del espectro, rinde buenos tonos del blanco -  
al gris y al negro.

PELICULA PORNOGRAFICA.- (Porno film, en inglés). Cualquier género de cinta  
realizada para mostrar el sexo de una manera explícita, con fines puramen-  
te comerciales.

PELICULA RAPIDA.- Cinta que tiene de manera relativa alta sensibilidad a -  
la luz, gracias a un índice de exposición de 100 ASA o mayor.

PELICULA REVERSIBLE.- Cinta que es procesada de forma normal y que produce  
una imagen positiva después de exponerla a la luz.

PELICULA SUPER 8 MM.- Cinta de 8 mm de ancho que tiene 72 perforaciones y  
72 cuadros por pie. El cuadro es más grande en forma considerable que el  
usado en película de 8 mm estándar.

PELICULA SURREALISTA.- El surrealismo fue una invención artística de un grupo de artistas y poetas que en los años anteriores a la segunda guerra mundial fundaron en Europa y en especial en París, Francia el movimiento que buscaba unir la conciencia con lo inconciente, la realidad con la imaginación. Su fundador fue André Bretón quien postuló el Manifiesto surrealista. En cine es una cinta que intenta expresar la realidad inconciente y que puede resultar en apariencia al espectador algo sin sentido e irracional Un gran exponente fílmico del surrealismo fue el director hispano-mexicano Luis Buñuel, sobretodo en sus cintas iniciales como Un perro andaluz y La edad de oro.

PELICULA UNDERGROUND.- Cinta experimental, no comercial e independiente de la industria, llamada así dicha película porque era una innovación al explotar abiertamente temas tabú. En la actualidad ese cine, nacido en los Estados Unidos a principios de los años 1960 con exponentes como Andy Warhol, ha perdido su caracter regional por su asimilación al estatus quo y por la existencia de una cultura más permisiva y con menos temas prohibidos.

PEQUEÑO EJECUTANTE.- Un actor cuya participación en una película es menor, ya sea por selección o por circunstancias.

PERFORADORA.- 1) Sincronización: aparato para hacer agujeros en un líder de película y brindar un punto inicial para el sincronismo de la edición o la -

impresión. 2) Animación: aparato para hacer hoyos en el borde de una pieza de animación o en un grupo de tarjetas de títulos y ajustarlas en los bordes dentados de un caballete.

PERSONA.- Del lantín persona que significa máscara, pero que por derivación lingüística se atribuye en la actualidad al sujeto. Se trata de un carácter, más precisamente, la imagen psicológica del carácter que se crea, en especial con relación a otros niveles de realidad. En especial tal definición la tomó Ingmar Bergman para una cinta del mismo nombre, -- Persona, con las actuaciones de Liv Ullmann y Bibi Andersson.

PERSONAL DE PRODUCCION.- Personas que laboran en una película en cualesquiera de estas especialidades: escritor, director de arte, asistente de dirección, camarógrafo, coreógrafo, editor, director de fotografía, mezclador, productor, supervisor de producción, supervisor del guión (script girl), supervisor de efectos especiales, consejero técnico, manager de -- unidad, actor, iluminador, maquillista, escenógrafo.

PERSPECTIVA.- La profundidad de campo que aparece a partir del enfoque de un objeto por el espectador.

PERSPECTIVA AEREA.- (Perspectiva atmosférica). Fenómeno en el que los objetos distantes y el paisaje parecen tener tonos luminosos diferentes a los reales y ser más pequeños. La ilusión se crea en parte por la distan-

cia, la luz proveniente de atrás o por la niebla.

**PERSISTENCIA RETINIANA.**- Base científica del cine. Es un fenómeno fisiológico de óptica, descubierto por Peter Mark Roget, por el que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo, y que en el caso del cine da la ilusión de movimiento. La persistencia retiniana varía según la intensidad de la luz que impresione la retina.

**PERSONAJE.**- Se alude al actor en general que interviene en una cinta y que de una u otra forma contribuye a darle realce. En la actualidad se realizan estudios de las relaciones dialécticas entre actor y personaje, de cómo se nutren, desarrollan y absorben mutuamente. También son importantes las consideraciones que se establecieron en torno al fenómeno vicario, por medio del cual el espectador se identifica imaginariamente -- con un personaje, al grado de "vivir" durante y después de la exhibición de la película, la historia de dicho personaje.

**PHOTOFLOOD.**- Denominación inglesa que designa a la lámpara que se utiliza para producir un haz de luz intenso. Muy empleada por los cineastas aficionados, y en la actualidad, por numerosos profesionales del cine en casos de presupuesto escaso.

**PICADA.**- (Toma desde arriba). Angulo de toma resultante de la posición de la cámara a una altura superior a lo que se filma, inclinada hacia abajo,

con lo que queda disminuida la importancia y el relieve de lo filmado. Permite al espectador ubicarse en un plano de superioridad psicológica con respecto a lo expuesto en tal tipo de toma.

PICTURE.- Anglicismo que denomina: a) Banda de película con imágenes. - b) Película de largometraje. c) Designación para el área de la imagen de una película.

PISTA.- Se llama así a la parte de la cinta de cine que permite una banda con capacidad de un registro sonoro. En una banda sonora pueden existir una o varias pistas, dependiendo de la complejidad del magnetófono de reproducción del audio.

PIXILATION.- Anglicismo que denomina a la técnica de animación en la cual los objetos reales, gente o eventos son fotografiados de modo tal que la ilusión de movimiento continuo y real se rompe, ya sea por la fotografía de un cuadro a un tiempo o después, al seleccionar tan sólo ciertos fotogramas para impresión.

PLAN DE ILUMINACION.- Un diagrama que muestra las posiciones premeditadas de luces en una locación, por lo usual con el uso de símbolos convencionales para indicar el tipo y capacidad de cada luz.

PLAN DE TRABAJO.- También se le llama plan de rodaje. Documento o proyecto para la realización de una película, que se efectúa a manera de

gráfica, por el jefe de producción en colaboración con el director. Se basa en el guión técnico y en él se incluyen todos los detalles fundamentales para el rodaje, el orden en que se han de tomar las distintas escenas y planos, reunidas de acuerdo con la identidad de lugares - de filmación, decorados, intervención de actores. Las casillas de que consta un plan de trabajo son, de manera aproximada, las siguientes, de izquierda a derecha: día de rodaje; localización (exterior o interior); efecto; número de plano; total de planos rodados en el día; intérpretes (una casilla para cada uno de los actores principales); segundos papeles; observaciones.

PLANO.- Organización del espacio cinematográfico por el emplazamiento de la cámara en relación a lo filmado y por la distancia de toma. El plano, entonces, puede ser un nivel en la escala de profundidad: los objetos cercanos estarán en primer plano; los lejanos, en segundo. También puede describir la dimensión de lo encuadrado por la cámara: si se toma al sujeto de la cabeza a las rodillas, estará en plano americano, por ejemplo. El plano suele equipararse en las viejas gramáticas a una "palabra" o -- "frase" del discurso cinematográfico; hay que insistir en la falsedad de este concepto para afirmar su verdadera naturaleza: un fragmento de tiempo que transcurre y, principalmente, una posición con respecto a la reali

dad.

**PLANO AMERICANO.-** Toma que abarca a una persona desde abajo de la rodilla hasta la cabeza. Recibe este nombre debido al uso frecuente que hacen de ella los realizadores estadounidenses, sobre todo en las filmaciones de películas del Oeste, en las que se toma al vaquero manteniendo - en cuadro, por ejemplo, la pistola que se halla un poco más abajo de la cintura, o a medio muslo.

**PLANO DE ARCHIVO.-** Plano o trozo de película que representa escenas o - planos genéricos, vistas de una ciudad, campo, accidente geográfico, lugares exóticos, escenas de guerra, incendios, manifestaciones. Se utiliza en una película sin que haya sido filmado de manera original para la misma, ya que procede de documentales, noticieros de actualidad, o de cualquiera otra película realizada con anterioridad a la que se filma o edita, y conservada en los archivos de la productora o de los estudios.

También se le llama stockshot.

**PLANO DE ESTABLECIMIENTO.-** Es la toma que muestra al sujeto u objeto filmado en un plano general. Por ejemplo, dos personas conversando, de cuerpo entero y de perfil. Este plano permite introducir al espectador en el relato, para después efectuar otras tomas en planos diferentes, más cercanos o lejanos, en otros ángulos..

También se le llama toma maestra.

PLANO FOCAL.- Plano perpendicular al eje óptico de un lente de una cámara, en el cual una imagen se forma cuando dicho lente se enfoca a infinito.

PLANO GENERAL.- Ver FULL SHOT.

PLANO-SECUENCIA.- Una acción completa, un episodio filmado en una sola toma y en la que se muestra por lo general a un personaje o a varios -- desplazándose por el escenario. La cámara los sigue en su recorrido y -- mostrar nuevos aspectos de la escena o mantenerse estática. Todo ello -- sin que exista un solo corte.

PLANO SONORO.- Es el registro de sonido determinado por la distancia en -- tre la fuente emisora y el micrófono. Si los planos de los sonidos se -- integran con los planos de la imagen, el efecto se duplica, aumenta.

El sonido se clasifica según su intensidad, en sonido en primer, segundo o tercer plano.

PLATO.- Ver ESCENARIO.

PLAY BACK.- 1) Método de doblaje que presenta una continuidad de procedimientos con características opuestas al doblaje común. Consiste en grabar primero, con la mejor calidad posible, la música, las canciones o los diálogos.

Cuando se rueda una película, esta grabación se oye en el estudio de fil-

mación para que los artistas mimen en sincronismo el sonido grabado que les corresponda. Esto da mayor soltura al artista que puede expresarse con mayor libertad durante el rodaje y la fotogenia aumenta con consideración.

PLUG.- Terminal de un cable con una forma especial y que sirve para hacer una conexión eléctrica.

PODER RESOLVENTE.- Grado al cual un lente o una emulsión fotográfica están capacitados para resolver el detalle de una imagen. El poder resolvente se expresa como el número máximo de líneas negras con iguales interespacios blancos en un milímetro que se discernen en una imagen.

POSICION DE EMULSION.- En una película, el lado sobre el cual se coloca la emulsión fotográfica. En un proyector, el lado de la película que debe colocarse frente a la cabeza de lectura de grabación, si el proyector es sonoro.

POSICION TOPOGRAFICA.- Es el lugar que ocupa un sujeto u objeto en un escenario durante la filmación de una película.

POSITIVO.- 1) De una imagen de película, la que tiene valores tonales correspondientes a los del sujeto fotografiado. 2) Una película que tiene imágenes positivas.

A partir del positivo se pueden sacar copias.

**POSITIVO MAESTRO.-** (Positivo maestro de grano fino). Impresión hecha de un positivo original y desde el cual se hacen los duplicados negativos. En estos se realizan los efectos ópticos.

El término positivo maestro se aplica en lo principal a la producción - en 35 mm.

**POSITIVO MAESTRO DE COLOR.-** Impresión positiva de color que se realiza de un original negativo de color, que se usa aquélla como intermedio -- para hacer los duplicados negativos de color en 35 mm y los duplicados en blanco y negro.

**POSTFLASH.-** Exponer la película a una pequeña cantidad de luz luego de su uso en una cámara para aumentar su sensibilidad a la luz y reducir - el contraste.

**POSTGRABACION.-** Después de fotografiar las imágenes se procede a menudo a grabar los sonidos correspondientes a tales imágenes. A tal proceso se le llama postgrabación, y si lo que se graba es la voz, se denomina do--blaje.

**POSTPRODUCCION.-** Paso final en el proceso de creación de una obra cinema tográfica en el que se edita, se dobla la voz, se sincronizan las imágenes al sonido, se musicalizan dichas imágenes, se titula la película y - se sacan copias de ella para su exhibición. A menudo comprende también - los contratos de exhibición comercial.

**POSTSINCRONIZACION.**- Consiste en corregir los diálogos mal adecuados y yuxtaponer sonidos ambientales, música, ruidos y demás elementos sonoros que contribuirán a realzar la película.

En esta etapa se analizan las imágenes en relación con el sonido general y se sincronizan lo mejor posible, de acuerdo al objetivo deseado. También se graban sonidos después del rodaje, tales como los de efectos especiales.

**POWER ZOOM.**- Motor que acciona un lente zoom en una cámara de cine y que permite que el diafragma de dicho lente se cierre o se abra ante el campo de acción.

**PREFLASH.**- Exponer la película a una pequeña cantidad de luz antes de su uso en una cámara para aumentar su sensibilidad a dicha luz y reducir el contraste.

**PREGRABACION.**- Grabar sonido para usarlo después en el rodaje de una película.

**PREMONTAJE.**- También se le llama primer montaje o primer corte. Es la edición provisional por secuencias de todo el material rodado. La extensión de la copia de trabajo así obtenida es muy distinta a la definitiva de la película, y sirve para que el director y el montador determinen cuáles han de ser los planos que quedarán definitivamente en la película y cuáles se-

rán separados del mismo. Después del primer corte se procede al montaje definitivo. Ver CORTE EN GRUESO.

PREPARACION DEL RODAJE.- En el momento de iniciarse el rodaje se deben tener en cuenta: a) la preparación de la cámara tomavistas, su posición y emplazamiento; elección del ángulo de toma; planos; objetivo. Puesta a punto de la duración de la toma; del objetivo, enfoque, colocación del botón para luz diurna o nocturna, y el paradol. b) Preparación del aparato de registro sonoro: instalación del micrófono de la cámara y el de la grabadora, si ésta es necesaria. c) Ensayos: de los actores, del movimiento de la cámara, de la iluminación.

PREPRODUCCION.- Etapa de la producción que va desde el momento en que se decide filmar el guión hasta el comienzo del rodaje. Existe ya, por lo tanto la idea central de la obra, el argumento y el guión.

También se seleccionan en esta etapa los lugares de rodaje y se planea la filmación.

PRESENCIA.- 1) Calidad del sonido que da la sensación al auditorio de -- que la fuente sonora se localiza en un lugar determinado. 2) La calidad de inteligencia, carácter o personalidad que un ejecutante proyecta por medio del cine u otro medio de comunicación masivo.

PRESENCIA DE MICROFONO.- Cuando una persona habla ante un micrófono a u-

na distancia demasiado corta, su aliento y ciertos sonidos no discursivos de sus labios se notan y se dice que esa persona tiene mucha presencia.

PREVIEW.- (Prevista).- 1) Exhibición anticipada de una película a un público selecto, para después distribuirla en cines. 2) Mostrar una película a una persona antes de hacerlo ante un auditorio masivo.

PRIMER CAMAROGRAFO.- El operador de la cámara que es responsable de las tomas realizadas en un rodaje.

PRIMER PLANO.- El espacio en el campo de acción que se halla más próximo a la audiencia.

PRIMERA RESPUESTA DE IMPRESION.- La primera impresión de una película que se proyecta para que se examine y se decida si el tiempo de revelado, las correcciones de color y el sonido son satisfactorios.

PROCESO DE FORZADO.- Mantener una película en revelado durante más tiempo que el normal para compensar una subexposición.

PROCESO DE POSITIVO REVERSIBLE.- Proceso de revelado de una película expuesta cuyos valores tonales resultan negativos. Los principales pasos de este revelado son: primer revelado, decolorado de la imagen revelada, reexposición, segundo revelado, fijación, lavado y secado.

PROCESO DE PROYECCION FRONTAL.- Cualquiera de los diversos métodos de --

proyección de una imagen a lo largo del eje del lente de una cámara, - que toca a los actores antes de llegar a la pantalla, detrás de la acción. La imagen proyectada sobre los actores se elimina por el uso de luces complementarias. La proyección frontal es mejor que la proyección desde atrás o posterior.

PROCESO EDITORIAL.- Todas las actividades comprendidas en la unión, corte y preparación de bandas de imagen y sonido para la etapa de la post-producción.

PROCESAR.- Revelar, fijar y secar una película de imágenes en movimiento o de foto dija.

PRODUCCION.- Es la etapa en el proceso de elaboración de una película - en la que se seleccionan las partes del equipo técnico que se utilizará y el equipo humano que laborará en cada paso del rodaje. Se filma de acuerdo al guión o a la idea que tenga el director y los rushes filmados se envían al laboratorio para que después de revelados se proyecten y - se decida si se aceptarán o no en la copia definitiva.

PRODUCTOR INDEPENDIENTE.- Persona que realiza una película fuera del -- sistema industrial del cine y luego alquila o vende su producto para -- exhibición masiva.

PROFILMICO.- Eventos y objetos que aparecen frente a la cámara antes de

la filmación. El término profílmico entonces refiere a dichos eventos - y objetos de tal manera que parecen existir sin ser mediados por el cine. Profílmico también enfatiza el hecho de que un evento visto de manera directa y uno observado en la pantalla de cine son fenómenos diferentes.

**PROFUNDIDAD DE CAMPO CINEMATOGRAFICO.-** (Profundidad de foco). Posibilidad de captar con nitidez los objetos y sucesos que ocurren en el campo de acción, tanto muy cercanos como muy alejados. Para ello se utiliza - un lente de longitud focal corta.

**PROPORCION DE VISTA.-** La ración o el ancho de la imagen filmada. La abertura formalmente estándar de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de los Estados Unidos es de 1.33: 1. En las pantallas anchas la proporción varía. En las europeas es de 1.66: 1. En los E.U.A. es de 1.85: 1. Los sistemas cinemascope y panavisión son todavía más - amplios.

**PROTAGONISTA-** Héroe o heroína en una obra de teatro o en una película.

**PROYECCION.-** Acto por medio del cual una película se pasa ante un haz de luz de un aparato llamado proyector, a una velocidad igual a la que fue filmada. Para obtener una mejor sesión, se cuida previamente el -- enfoque, el encuadre y el sistema de sonido.

PROYECCION A LA LUZ DEL DIA.- Proyección de una película sobre una pantalla de alta reflexión o desde la parte trasera de una pantalla translúcida, que permite exhibiciones diurnas y a pleno sol sin menoscabo de la imagen proyectada.

PROYECCION DE BACKGROUND.- (Proyección posterior). Exhibición de una película con la modalidad de que el proyector se encuentra más atrás de la pantalla (por lo general translúcida) y que establece a ésta entre el espectador y el aparato de exhibición.

También se realiza la proyección de background o back projection para filmar a los actores dándoles un fondo ya filmado que permite realzar la escena sin necesidad de rodar en exteriores o en interiores reales. La proyección posterior es menos efectiva que la frontal.

PROYECCIONISTA.- (Maquinista). También llamado vulgarmente cácaro. Es la persona que opera y da mantenimiento al proyector. Proyecta la película.

PROYECTOR.- Aparato que se usa para exhibir imágenes en movimiento sobre una pantalla. Muchos proyectores también reproducen el sonido de las películas.

PROYECTOR DE ENSAMBLAJE.- Un proyector que se usa para reproducir la imagen mientras el sonido sincrónico se ejecuta en una máquina y lo cual permite unir con óptima calidad imagen y sonido.

PUENTE MUSICAL.- (Puente). Una pieza corta de música que se usa en una película en un momento en que se desea establecer ante el auditorio una transición.

PUESTA EN ESCENA.- En francés, mise-en-scene). El modo por el cual todos los elementos en el campo de acción, tales como las locaciones, vestuario, acción e iluminación se combinan para producir el impacto total visual de la imagen filmada. Se opone por tanto al montaje que tiene lugar después. Se considera que la puesta en escena es más importante según la corriente cinematográfica Realista, mientras que el montaje lo es para los expresionistas.

**RACCORD.-** Designa la continuidad que debe existir en la unión de dos - encuadres. Viene determinada dicha continuidad por su contenido mate-- rial (un elemento idéntico en ambos encuadres); dinámico (movimiento - en el mismo sentido de un personaje, si no se quiere dar una idea fal-- sa de la dirección de un desplazamiento); estructural (angulaciones si-- milares que no hagan incomprensible la situación respectiva de persona-- jes en el espacio); de corte (transiciones entre encuadres de amplitud no excesivamente diversa), o de longitud (sucesión de planos de metraje no demasiado distinto para evitar confusiones). El director puede obser-- var o no estas reglas con el único criterio de la verosimilitud y la -- inteligencia de su narrativa.

**RALENTI.-** Ver MOVIMIENTO LENTO.

**RANGO DE BRILLANTEZ.-** Variaciones en la intensidad de la luz reflejada por objetos o personas en el campo de acción y que son evaluados por un medidor de luz.

**RAPIDEZ DE AVANCE DE LA PELICULA.-** Velocidad a la cual la película co-- rre a través de la cámara o del proyector, expresada en cuadros por se-- gundo o pies o metros por minuto.

Esta medición sirve para calcular el índice de exposición.

**REABASTECIMIENTO.-** En el proceso de revelado de una película, a la adi--

ción de fotoquímicos frescos en los distintos baños a los que se somete una película, se le llama reabastecimiento.

REACOMODO DE IMAGEN.- La remoción de parte de la imagen en una toma y la sustitución por otra imagen en un proceso de efectos especiales.

READ-THROUGH.- Anglicismo que se traduce como la sesión preliminar en la cual los actores leen sus líneas sin que nadie los dirija.

REALISMO.- Corriente cinematográfica opuesta al expresionismo y que enfatiza al sujeto en oposición al punto de vista del director sobre dicho sujeto. Por lo usual se refiere a temas de naturaleza social conciente y utiliza sólo una cantidad mínima de técnica.

También, la toma de acción de tal forma que parece real y no fantasía. Para ello se utilizan un guión, locaciones, vestuario y tomas cinematográficas adecuadas a este propósito.

REALISMO SOCIALISTA.- El concepto estalinista del arte que no resulta ni particularmente socialista ni tampoco realista, pero que insiste en que el Arte sirve a los propósitos del Estado.

REBOBINAR.- (En inglés, rewind). Es el acto de volver la película a su lugar de origen, a su bobina después de la proyección.

RECORTE.- (En francés, decoupage). El diseño de una película y su planeación en tomas. La "decoupage classique" (recorte clásico) es el término

francés para el viejo estilo hollywoodense de narración sin interrupción.

**REDUCCION.-** El tratamiento químico que se utiliza para decrementar la -- densidad de una imagen fotográfica revelada.

**REEXPOSICION.-** (En inglés, flashing). La segunda exposición que se le da a una película positiva reversible después de que pasó a través del primer revelador y el decolorante.

**REFLECTANCIA.-** Cuando la luz atraviesa los límites entre dos medios transparentes con grados diferentes de refracción (por ejemplo, la cara inte--rior de un lente de cristal y el aire adyacente), un porcentaje de la luz incidente se reflejará en lugar de penetrar en la cara interior. Esta reflectancia, que se expresa como una fracción de la luz incidente, depende del ángulo de incidencia de la luz que golpea la cara interior del lente; y el ángulo de refracción de la luz que penetra en dicha cara interior.

**REFLECTOR.-** Fotografía: cualquier objeto que tiene superficie reflectante alta y se usa para reflejar la luz. Por lo común brillante, la superficie es soportada por un apoyo. Instrumentos luminosos: un metal pulido o una lámina cubierta de vidrio, que se usan en la parte trasera de una lámpara incandescente para dirigir la luz. Sonido: cualquier superficie que redirige las ondas sonoras de manera sistemática.

**REFLEX.-** El sistema de enfoque de una cámara fotográfica o cinematográfi-

ca se basa en proyectar la imagen producida a través del sistema óptico sobre un cristal especial dentro de la cámara, por medio de un espejo - fijo o móvil. El espejo se sitúa entre el objetivo y la película y se le denomina reflex.

La ventaja del sistema reflex reside en poder ver a través del visor con exactitud la imagen que luego se impresionará sobre la película sensible. Se elimina así el molesto problema de paralaje.

Con el reflex, el enfoque siempre es exacto y permite graduar el diafragma a fin de obtener la adecuada profundidad de campo.

REGISTRO.- 1) Impresión del sonido en la película por medio de procedimientos fotoacústicos, ópticos o magnéticos. Sinónimo de grabación e impresión.

2) Reacción visible a un estímulo.

REGRABACION.- La transferencia de sonido de un medio a otro, o a otra unidad del mismo medio.

REGRESO.- Resurgimiento triunfal de un actor o una actriz a su carrera cinematográfica después de una ausencia temporal o de un fracaso en la taquilla.

RELUMBRAR.- Exponer la película a una luz débil antes o después de la exposición en una cámara, pero antes del proceso de revelado. Esto sirve para reducir el contraste luminoso en la toma.

REPETICION DE TOMA.- Volver a filmar la misma acción en idénticas circuns--

tancias técnicas y artísticas,

REPORTAJE.- Película por lo general documental o de tipo noticiero, que presenta algunos aspectos de la realidad cotidiana filmados en los mismos lugares en que se desarrollan los hechos. Asimismo puede ser una reconstrucción documental de un acontecer.

RESEÑA FILMICA.- Sumario del contenido de una película, por lo usual acompañado de información acerca de la lista de actores y la producción, y a menudo con juicios de los reseñadores. Dicha reseña se publicita por medio de la prensa o se narra por radio o se transmite por televisión.

RETROALIMENTACION ACUSTICA. Interacción acumulativa entre el micrófono y la bocina en un sistema de sonido que por lo usual resulta ser chillón e indeseable.

RETROSPECCION.- Ver FLASHBACK.

REVELADO.- Proceso de esclarecimiento químico de una imagen latente en una película que deviene en un positivo o negativo de la realidad aprehendida por una cámara. Se realiza en un laboratorio, en el que la imagen impresionada se procesa de diferentes formas, ya sea para obtener sólo un original o para sacar copias del mismo. El revelado en los formatos profesionales brinda un negativo o un positivo, y en el formato super 8 sólo un positivo.

REVELADOR.- Fluido químico que reacciona con la plata expuesta o con otro material sensitivo a la luz en una película para brindar una imagen.

REVERBERANCIA.- Reflexión múltiple o repetida del sonido con una duración considerable, antes de la atenuación por absorción. También, cualquier simulación acústica o eléctrica de este proceso.

REVERSIBLE.- Una película la cual es procesada en forma normal de tal modo que produzca una imagen positiva después de expuesta a un sujeto. Una im--presión reversible de un negativo tendría una imagen negativa, sin embargo. Los principales pasos de relevado de una película reversible para lograr - de ella un positivo son: primer revelado, decolorado de la imagen revelada, reexposición, segundo revelado, fijación, lavado y secado.

RITMO.- Sucesión armoniosa que regula el desarrollo de los planos y secuencias de una película. De especial trascendencia en el cine por cuanto es un arte del tiempo y el más asimilable por todos conceptos al arte de la música. Considerado de manera errónea como resultado exclusivo del montaje -se suele decir que una película tiene ritmo cuando la cadencia a la que se suceden sus planos es muy rápida, como impuso el cine soviético mudo-, el ritmo depende en realidad tanto del montaje donde halla su consumación estricta, como de la puesta en escena propiamente dicha.

RITMO DE MONTAJE.- Está regulado por la longitud o duración de las tomas y

la forma en que estos tiempos cinematográficos se combinan entre sí para producir un efecto especial. Es decir, el ritmo está dado en el montaje por la unión de tomas cortas entre sí; o por la unión de tomas -- largas y tomas cortas; o por la unión de tomas largas. Se logra también alargando o acortando de manera progresiva las tomas.

RIZO.- Fragmento de película que queda entre el rodillo de alimentación y el de arrastre, antes o después de entrar al proyector, para que el rodillo de arrastre no tire de la bobina directamente, sino sólo de dicho fragmento de película y se evita así el rasgado de la perforación, con las consiguientes anomalías de la proyección salvadas. El denominativo rizo se debe a la disposición de la película en forma circular.

RODAJE.- Ver FILMACION.

ROL.- Anglicismo que denota el carácter, discurso y acción que usa un ejecutante en una película.

ROLL.- Anglicismo que denomina el movimiento de la cámara alrededor del eje que corre en forma longitudinal desde el lente hacia el sujeto.

ROLLO.- Carrete de película.

RUIDOS DE FONDO.- (En inglés, background noises). Pequeños sonidos, sin crónicos o no, que se usan por lo general para añadir realismo a la banda de sonido.

RUSHES.- Impresiones de tomas que se realizan inmediatamente después de un día de filmación por lo que pueden ser examinadas antes de que las tomas del día siguiente tengan lugar.

En el caso del formato super 8 mm, cada cartucho de película puede considerarse como un rush que al ser revelado queda sujeto a cortes, selección y relegación de tomas.

**SACUDIDA.-** Movimiento indeseable de la imagen durante la filmación; o -sonido indeseable durante la grabación del mismo que deteriora la calidad de la presentación de una película.

En el caso de las imágenes, puede ocurrir durante la exposición de la película en la cámara; durante el proceso de impresión, al ser transferida la imagen de una pieza de película a otra; o en el proyector, al exhibir la película.

En el caso del sonido puede deberse a una falla mecánica; o al reproducirse el mismo audio.

**SALIDA LIMPIA.-** Movimiento de un ejecutante o un objeto hacia afuera -- del campo de acción antes de que termine la filmación de la toma.

**SALTO.-** Durante la proyección, es posible notar un cambio brusco en el transcurrir de la obra sin explicación lógica. Se comprende que hubo en tonces una falla en el montaje, un salto. Los saltos más frecuentes se deben a un corte mal efectuado o a una transición de las tomas mal elaborado.

**SALTO DE EJE.-** Error técnico de rodaje que se produce cuando, al filmar planos correspondientes, la cámara cruza el eje óptico, línea imaginaria que une al objetivo con el sujeto filmado. El salto de eje produce duran te la proyección, ante los espectadores, el efecto de que los personajes

han cambiado de posición en el escenario (cuando en realidad han permanecido inmóviles); o de inversión de los movimientos: por ejemplo, dos ejércitos que se lanzaran al encuentro, darán, en cambio, la sensación de que uno está persiguiendo al otro, si un contingente ha sido filmado con un salto de eje óptico.

SCANNING.- Anglicismo que significa exploración. Incidencia sobre toda un área por un rayo delgado de luz u otro tipo de radiación electromagnética.

SCENARIO.- Argumento. 1) Esquema para una obra fílmica. 2) Una obra fílmica completa, terminada,

SCOOP.- Clase de reflector elíptico que produce un rayo amplio y difuso de luz, por lo general incontrolable.

SCREENPLAY.- El guión de una película, por lo usual, pero no necesariamente uno que incluya algunas descripciones bosquejadas de los movimientos de cámara así como diálogos.

SCRIPT.- Voz angloamericana aceptada de manera universal que designa al profesional cinematográfico cuyo trabajo es el de colaborar con el director, como responsable de la correspondencia entre el encuadre rodado y el escrito en el guión, el movimiento de los actores, de los objetivos y del vestuario.

El script debe controlar también las escenas y tomas rodadas, anotando el material empleado, indicando al laboratorio los planos que deben positivarse. Las notas del script, cuyo equivalente en español sería secretario de rodaje o supervisor del guión, resultan de especial valor durante el montaje de la película.

En la escala profesional, el script es quien contribuye al primer grado de integración a un equipo cinematográfico; sirve también en puestos sucesivos de ayudante de realización, y finalmente realizador.

El script, también recibe el nombre de script girl, por ser una mujer -- quien por lo general desempeñaba este trabajo.

SECUENCIA.- Parte de una película que engloba una sucesión de planos y escenas. Unidad del relato cinematográfico que da cuenta de una (y única) acción completa, incluso si se desarrolla en varios lugares en un -- tiempo no continuo.

Comparada por error con el capítulo de un libro en algunos manuales de -- cine, la secuencia es un todo que, a través de los diferentes planos, -- compone un momento significativo de una película, centrado ya sea en el desarrollo de una situación (unidad psicológica o temporal), con la explotación de un escenario importante para la comprensión de la historia que se narra (unidad espacial).

Para el creador cinematográfico la secuencia es una unidad de duración: la visión que tiene de su obra extendida a un largo fragmento de la acción; asimismo puede considerarse como una expansión de su relato a medio camino entre la película completa y el plano. Su mecánica puede resolverse a través de varios planos unidos; o, con menos frecuencia, en un solo plano de cierta duración, que recibe la denominación particular de plano-secuencia.

SECTOR ACTIVO DE UNA ESCENA.- Es la parte de una escena en la que la acción ocupa el lugar principal y contribuye en gran medida a interesar -- con viveza al espectador, pues al haber mucho movimiento, el ritmo es rápido.

SECTOR PASIVO DE UNA ESCENA.- Es la parte de una escena que requiere un esfuerzo del espectador para compenetrarse con la obra, que le invita a reflexionar. En estas escenas hay poco movimiento y el ritmo es lento.

SEGUNDA UNIDAD.- Un equipo de filmación alternativo cuyo trabajo es filmar material especial, tal como los fondos en locaciones extranjeras o - tomas de difícil acceso para la primera unidad.

SEMILOGIA.- Ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones. De acuerdo con esta definición, la lengua sería una - parte de la semiología. Asimismo se considera que estudia los sistemas -

de signos no lingüísticos. Es decir, que el cine también entraría dentro del campo de observancia de la semiología.

Esta teoría fue expuesta por pioneros tales como Christian Metz, Umberto Eco y Peter Wollen.

**SENSIBILIDAD.**- Característica muy importante de todo tipo de emulsión fotográfica. Velocidad de reacción del material sensible a la luz (bromuro de plata). Cuanto más rápida es la película, tanto más claros son los -- cristales de bromuro en suspensión en la gelatina que lo acompaña en la emulsión. Por eso, una excesiva sensibilidad presenta el inconveniente -- de los gránulos; es decir, que al ampliar podrá apreciarse a simple -- vista la acumulación de los mismos.

**SENSITOMETRO.**- Aparato usado para medir la sensibilidad de la película -- ante diferentes clases de intensidad luminosa. Asimismo permite saber -- qué pasos dar para el procesamiento de la película, una vez expuesta.

**SENSITOMETRIA.**- Ciencia que comprende la determinación cualitativa y -- cuantitativa de las características de exposición y revelado de los ma-- teriales fotosensitivos.

**SENTIDO DIRECCIONAL DE LA ACCION.**- Ver EJE y SALTO DE EJE.

**SERIE.**- Película de aventuras realizada en episodios. Al final de cada -- uno de estos, un intérprete o varios se encuentran en cierto peligro, lo

que da interés al relato e incita al espectador a ver el episodio siguiente. Al principio de cada episodio, después del primero, hay una breve recapitulación de lo visto en el anterior.

SERIES.- Una narración continua de películas en la cual cada episodio muestra situaciones básicas así como características de los personajes, pero difiriendo en la historia.

SERIES ABIERTAS.- (En inglés, open-end series). Series ilimitadas en las cuales se tiene un esquema narrativo que conduce a una conclusión sin un fin en particular.

SET.- Abreviatura del inglés setting que significa un escenario construido de manera artificial en el cual se rodará parte de la acción.

SET-UP.- Anglismo que denomina la posición determinada de la cámara y de la iluminación. También, cualquier composición de sets o locaciones; luces y cámaras.

SIGNIFICACION.- Proceso por medio del cual los mensajes son comunicados al receptor, al espectador. Es la operación en la que se relacionan significante y significado para brindar un mensaje dentro de un código establecido.

SIGNO.- En semiología, la unidad básica de significación compuesta por el significante (quien porta el mensaje) y el significado (el concepto o la

cosa a significar). En el lenguaje escrito, por ejemplo, la palabra tres es el significante, la idea del tres es el significado; el signo completo incluye ambos elementos. En cine, el significante, la idea del tres - permanece igual, pero el significado, la imagen (o incluso el sonido) -- del tres es mucho más complejo.

**SIGNOS MOTIVADOS.**- (Signos naturales). Son aquellas instancias en las que hay una relación icónica (imaginada o representada) entre el significante y el significado. Ver ICONO.

**SIGNOS NO MOTIVADOS.**- (Signos arbitrarios). Son aquellos que significan - relaciones no convencionales entre el significante y el significado. Una relación no icónica, no imaginada ni representada.

**SIMBOLO.**- En la forma en la que lo usó C. S. Peirce, una relación entre - dos cosas, en la que el significado se brinda por convención, de acuerdo a un código establecido. Por ejemplo, un corazón sangrante dibujado en -- una carta el día de San Valentín "dice" que hay amor, nos conecta por convención con el amor, al constituirse dicho corazón sangrante en un símbolo que opera por pura convención.

**SINCRONIA LABIAL.** (En inglés, lip sync). Relación de sonido e imagen que existe cuando los movimientos de la boca del ejecutante coinciden con los sonidos del discurso que pronuncia.

SINCRONICO.- Observación de la lingüística u otro sistema de signos que designa lo que existe en un solo instante. Este término se opone a diacrónico.

SINCRONISMO.- Relación de sonido e imagen cuando están juntos en una -- misma instancia temporal.

SINCRONISMO DE PROYECCION.- Arreglo de sonido e imagen en una impresión o en una película de tal manera que ambos se corresponderán en un mismo tiempo al proyectarse dicha cinta.

SINCRONIZACION.- Emparejamiento preciso de imagen y sonido en un tiempo único.

SINCRONIZADOR.- Mecanismo con un eje giratorio y dientes en una rueda que pasa idénticas cantidades de imagen de película y de sonido en forma simultánea. Sirve en especial en los procesos de edición de una película.

SINCRONIZAR.- Operación consistente en adaptar de manera temporal la banda sonora a la de imagen. Se realiza durante el montaje o al final del mismo, valiéndose de las películas registradas independientemente en el rodaje; durante la grabación de música y de efectos sonoros.

SINEDOQUE.- Una figura común retórica del habla en la cual una parte significa el todo o la parte total, por ejemplo, un "motor" es comprendido como un auto.

**SINOPSIS.**- Desarrollo esquemático del argumento de una película. Es más extensa que la idea, aunque por lo general se desarrolla en pocas páginas, de una a diez, según los casos. Se redacta en términos generales y no es necesario que contenga ninguna forma de escrito de carácter cinematográfico, aunque sí sugerencias en este sentido.

Se utiliza para su presentación ante posibles productores o realizadores, como base para el tratamiento del registro de propiedad intelectual y para el lanzamiento publicitario de la cinta.

**SINTAGMA.**- Unidad que existe en un relato o en un mensaje; unidad de signos. Se opone al paradigma (modelo). Metz, en su Grande syntagmatique -- propone una esquematización de relaciones entre unidades de signos o de códigos para la realización de películas.

**SINTAXIS.**- Orden propio de las palabras. Por lo tanto, en cine, el orden propio de tomas para transmitir un significado específico, intencionado.

**SISTEMA DE VISION.**- Es el mecanismo óptico de una cámara que permite al operador ver y encuadrar lo que desea filmar e impresionarlo en la película.

**SITUACION.**- Relaciones internas entre los personajes o entre eventos en una obra teatral o en una película.

**SLAPSTICK.**- Comedia que prevaleció con amplitud en las películas mudas.

Dependía de mucha acción física y de pantomimas para lograr un buen efecto en la audiencia.

**SOBREEXPUESTO.**- La sobreexposición por lo general es un error técnico - en el que no se calcula bien la cantidad de luz que, gracias al diafragma, llega a la emulsión. La imagen en consecuencia, queda muy brillante por exceso de luz, por sobreexposición.

**SOBREIMPRESION.**- Trucaje cinematográfico que se basa en la posibilidad de impresionar dos o más veces el mismo negativo con imágenes distintas. El método más elemental para conseguir la sobreimpresión consiste en filmar una imagen, correr la película hacia atrás y filmar otra imagen sobre el mismo espacio de película. En cine se pueden lograr efectos de sobreimpresión muy originales, por ejemplo, cuando una imagen va desapareciendo de forma paulatina para dar lugar a otra.

**SOBRERREVELADO.**- Exponer una película más tiempo que el lapso normal o recomendado, por lo general por error.

**SOMBRAS CHINESCAS.**- Espectáculo que consiste en proyectar en una pantalla la imagen oscura que forma un cuerpo opaco al recibir directamente los rayos de luz.

**SOMBRILLA.**- Aparato difusor de luz, blanco o coloreado de plata, que semeja una sombrilla.

**SONIDO.-** Violenta perturbación del aire que forma ondas comprimidas en cierta frecuencia y que el oído capta.

Cuando un cuerpo vibra, sus moléculas se mueven con rapidez, y esas vibraciones se transmiten a través del aire en ondas sonoras, hasta llegar al pído, recorrer el conducto auditivo, pasar al nervio auditivo - también, pasar al cerebro, el cual es el que nos permite oír en última instancia.

**SONIDO AMBIENTAL.-** Sonido de poco volumen que viene del campo de acción, en forma sincrónica a la imagen presentada, o en forma asincrónica.

**SONIDO ASINCRONICO.-** Sonido original perteneciente a la acción presentada en una película, pero que no coincide temporalmente con los movimientos de esa acción. En algunos casos, la fuente del sonido no es visible, pero se toma en cuenta para la acción filmada.

**SONIDO DE COMENTARIO.-** Sonido cuya fuente se localiza fuera de la realidad filmada. Lo opuesto es sonido real.

**SONIDO DE CONTRAPUNTO.-** Sonido, en especial música, que contrasta con la acción de una película.

**SONIDO DE REFERENCIA.-** También llamado sonido guía. Es la banda de sonido grabada durante el rodaje de planos aislados; en play backs; en exteriores, y que luego se usa como guía u orientación durante el montaje y en -

la sincronización posterior, con el objeto de que el montador pueda sincronizar con facilidad estos planos aislados con sonido original.

SONIDO DIRECTO.- La técnica de registrar sonido de manera simultánea con la imagen. El sonido directo se ha convertido en mucho más factible desde el desarrollo de grabadoras portátiles y cámaras auto-dirigibles (construidas para operaciones sin ruidos).

SONIDO EN BRUTO.- Sonido grabado aparte de la filmación de imágenes.

SONIDO MAGNETICO.- Sonido grabado sobre un soporte magnético, y que se distingue de una banda óptica o de un disco. El sonido magnético casi siempre es el de las grabadoras que conocemos por lo común.

SONIDO OPTICO.- Sonido grabado o reproducido en una banda de sonido fotográfica. Se distingue del sonido grabado en discos y en cintas magnéticas.

SONIDO ORIGINAL.- (En inglés, soundtrack original). Los sonidos originales ópticos operan por la modulación de un rayo de luz que crea una banda sobre la película que se ensancha o se angosta para codificar la información de la señal.

La banda de sonido magnético, como las grabadoras de cinta, codifica la información electromagnéticamente sobre una superficie preparada en especial. La banda de sonido final es, por lo usual, una mezcla de varias bandas primarias -la de efectos, la de diálogos y la de música.

SONIDO PARALELO.- Sonido que va al unísono con su imagen acompañante.

**SONIDO POSTSINCRONIZADO.-** Sonido sincrónico con los movimientos del ejecutante y por lo general, con toda la acción presentada, grabado después del rodaje.

**SONIDO PRIMITIVO.-** (Sonido vivo). Sonido grabado de una fuente visible - en el campo de acción; sonido original de los movimientos de las imágenes filmadas.

**SONIDO SOBREPUESTO.-** (En inglés, overlap sound). Un corte en la banda de sonido que no es sincrónico con el corte en la imagen visual.

**SONORIZACION.-** Procedimiento mediante el cual se incorporan a una película, rodada en mudo parcial o totalmente, los diálogos, ruidos y música, - con el objeto de convertirlo en sonora. La sonorización puede efectuarse antes o después del rodaje. En el primer caso se registra en directo el - sonido; en el segundo, se sonoriza en forma de doblaje para diálogos, rui - dos y música.

**SOPORTE DE UN LENTE.-** Una abrazadera de metal; una terminal que se une a una moldura de la cámara, en especial cuando se instala un lente telefoto largo.

**SPOT.-** Ver FOCO.- Voz angloamericana que designa el tipo de lámpara de iluminación de rodaje que proyecta un rayo luminoso en una dirección determinada. Su efecto es análogo a los rayos del sol. Los spots tienen un vol-

taje de 250, 500 ó mil vatios.

SPOT BABY.- Pequeño proyector de luz que usa una lámpara de 500 ó de 750 vatios.

SOLARIZACION.- Especie de destello luminoso impresionado en una imagen - fotográfica por la exposición de una pequeña cantidad de luz durante el revelado de la imagen.

STAGE.- Anglicismo que denomina un estudio para la filmación de una película o entarimado en el que se presenta una obra.

STAR SISTEM.- (El sistema de estrellas).- Anglicismo que enuncia el modo de presentar a la audiencia posible, a través de la publicidad, los atractivos del mundo del cine, en especial, los concernientes a la vida de los ejecutantes. Empezó en la segunda década de este siglo en los Estados Unidos, cuando se difundió de manera masiva la imagen de Mary Pickford y de Charles Chaplin, aunque este último también devino en autor cinematográfico. El sistema de estrellas de ha difundido a todo el mundo e incluso el director de cine mismo se ha convertido en una estrella más del séptimo - arte.

STILL.- (Inmóvil). Por lo general designa a una fotografía fija.

STOP MOTION.- Cinematografía de alto al movimiento. Un efecto o truco producido por el detenimiento de la acción de los ejecutantes durante una to

ma; un elemento es añadido o sacado de cuadro sin que se filme y posteriormente se continua la acción hasta el fin de la toma. Si la película continua filmando, en la edición se corta esa parte para que se de la impresión de que objetos u ejecutantes aparecieron o desaparecieron de repente. Este término también se usa para referir a la cinematografía de movimiento acelerado; de lapso y de cuadro único.

STORY.- Narrativa de una acción que sirve de base para preparar un guión.

STORYBOARD.- Guión en el que se utiliza la planificación de una película por medio de dibujos. Utilizado por lo general en el cine publicitario con el fin de dar al industrial una idea de una película que tal vez patrocine.

SUBEXPOSICION.- Cuando no se toman con corrección los valores de sensibilidad de la emulsión y no se regula con exactitud la cantidad de luz que llegará a esa emulsión, gracias a la abertura del diafragma, la imagen impresionada queda un poco oscura, subexpuesta.

SUBREVELADO.- Película tratada en un laboratorio con substancias químicas para que proporcione una imagen, después de que dicha película ha sido expuesta a la luz, pero con el defecto de que no se le da un tiempo suficiente de procesamiento y se brinda una imagen subexpuesta.

SUBTITULO.- Letrero breve que aparece al pie del cuadro cuando una pelícu-

la se traduce de un idioma original para que el público en otra lengua - pueda comprender los diálogos.

SUPER 16.- Película de formato 16 mm en la cual el cuadro está extendido para cubrir la mayoría del área destinada a la banda sonora. Se usa para obtener una proporción de pantalla ancha al proyectarse.

SUPER 8.- Ver PELICULA SUPER 8 MM.

SUPERPOSICION.- Poner una imagen sobre otra por doble exposición durante el rodaje, o en la impresión en el laboratorio.

SUSPENSO.- (En inglés, suspense). Designa por lo habitual una acción dramática cuya resolución viene retardada por otra acción paralela o secundaria, con el objeto de mantener sin cesar la atención del espectador. Al usar una clave tonal baja o sonidos o efectos especiales, se logra con facilidad el suspenso. Se utiliza sobre todo en el cine ficción, aunque también da excelentes resultados en el cine documental contemporáneo.

SWISH PAN.- Ver BARRIDO.

TABLERO MEZCLADOR.- Ver MIXER.

TAKE.- (Toma). También, una versión de una toma: un fotografo filma una o más "takes" de cada toma para elegir la mejor.

TALENTO.- Se llama así al ejecutante que realiza su actuación con gran profesionalismo. El término se extendió también a los realizadores y gente destacada del mundo del espectáculo en general.

TAPE.- Ver CINTA.

TAQUIMETRO.- Cuando la cámara es del tipo que contiene varias velocidades de impresión, un aditamento que se denomina taquímetro permite determinar la velocidad a la que correrá la película.

TEATRO EPICO.- En la teoría de Brecht, el teatro que apela más a la razón del espectador que a sus sentimientos.

TEATRO DE LA CRUELDAD.- Teoría del teatro de Antonin Artaud que enfatiza la puesta en escena como un espacio físico concreto que requiere su propio lenguaje. Por "crueldad" Artaud quiere decir un teatro que era "difícil", que insistía en el involucramiento del espectador dentro del proceso teatral, que era libre de la subyugación al texto, y que retornaba a sus cualidades básicas, místicas y catárticas.

TECNICA DE LA CAMARA MULTIPLE.- Cinematográfica simultánea con más de una cámara, por lo usual con selección especial de ángulos de toma y de lentes,

lo que permitirá variaciones aceptables de filmación, al intereditar las tomas.

TECNICA DE LA TOMA MAESTRA.- Práctica que usan ciertos directores en la cual se cubre la acción en una toma larga o long shot. Después ésta se repite con medium shots y close shots para permitir una alternancia de encuadres y dar una continuidad sin saltos en la acción. Algunas veces, en lugar de repetir la toma, se usan varias cámaras en forma simultánea. El editor siempre debe contar con la toma maestra. También se le llama to ma de cubrimiento.

TELEMETRO.- Aparato utilizado para conocer la distancia que separa al operador de la cámara tomavistas, del sujeto a fotografiar.

TEMPERATURA DE COLOR.- Para propósitos visuales, la calidad de color de una fuente de luz se evalúa en términos de color de un radiador perfecto, o del llamado "cuerpo negro", calentado a cierta temperatura. Esta se expresa en grados kelvin (K), que se obtienen por la adición de 273 (menos 273 centígrados es el cero absoluto) a la temperatura real en grados centígrados. Cuando la fuente luminosa golpea el cuerpo negro en color se dice que tiene una temperatura de color igual a la temperatura real del cuerpo negro en la escala kelvin. En cine la temperatura de color se utiliza para estabilizar el color que brinda una fuente luminosa en términos de tonalidad y constancia de brillantez.

TEORIA FILMICA.- Principios generales que explican la naturaleza y las capacidades de las películas como un arte en sí.

TEXTO.- Es la forma verbal que se introduce en la película y se utiliza para reforzar la imagen visual, para darle dirección y ritmo.

THRILLER.- Anglicismo que se traduce como representación excitante. Es un género cinematográfico de acción. Es el equivalente en cine de la novela policiaca.

TIEMPO.- Recurso esencial por medio del cual el cine puede componer un relato. Tiene su expresión a través de los planos, que en su extensión diversa permiten alternancia a la obra. Pero tiene aún más relieve en la síntesis que hace del tiempo real y en la eliminación de los momentos muertos, con lo que se crea un tiempo ideal, un tiempo cinematográfico.

TIEMPO DE REVERBERANCIA.- En cualquier espacio específico, la cantidad de tiempo requerida para que un sonido se atenúe en una millonésima de su intensidad inicial.

TILT DOWN.- Anglicismo que enuncia el movimiento de la cámara que parte por lo general de un encuadre acorde al horizonte y comienza a bajar. Es un movimiento sin cambio topográfico.

TILT UP.- Se denomina así al movimiento de la cámara que parte de un encuadre acorde al horizonte y comienza a subir. Es un movimiento sin cambio

topográfico.

TIMING.- Ver RITMO.

TIPIFICACION.- (En inglés, typage). Teoría de Eisenstein sobre el elenco, el cual debía evitar actores profesionales a favor de "tipos" o caracteres representativos.

TIRADO.- (En inglés, throw). Distancia que existe entre la pantalla y el proyector. También, el ajuste deseado de las luminarias sobre el campo de acción..

TITULOS.- (En inglés, credits). Rótulos o letreros que aparecen en diversos momentos de la película. La ficha técnica es el conjunto de letreros que aparecen normalmente al principio de la cinta. Es decir, el título de la obra cinematográfica, los nombres de los técnicos, actores y realizador. Los títulos de transición se empleaban con anterioridad para mantener la continuidad temporal de la acción en el cine mudo, por lo cual nos decían si se trataba, por ejemplo, de "unos meses después" o "un año después".

TITULOS FINALES.- En algunos casos, se estila poner los títulos de producción al final de la obra, poco antes de que se indique que la película ha concluído al poner la palabra "Fin".

TOMA.- (En inglés, take). Sección de la película entre dos cortes. La toma es la unidad básica del cine. Una toma tiene duración, movimiento, encua--

dre, profundidad, angulación, contenido y significación.

Durante la filmación cada toma se numera en una claqueta para su posterior identificación en el revelado y el montaje. Según las circunstancias se rueda un número variable de tomas de cada plano, y la mejor o la más apropiada de ellas se elige para formar parte de la obra final.

Unidad en forma sistemática en la edición, las tomas sintetizadas en secuencias, y las secuencias unidas a su vez forman la película como un todo.

**TOMA CORRIENDO.-** Toma realizada con la cámara en mano mientras el operador corre. Utilizada a menudo en el cine documental, especialmente en los noticiarios fílmicos en donde los objetos y sujetos a fotografiar se hallan en constante movimiento. Asimismo se emplea como un recurso más del cine de acción.

**TOMA CUBIERTA.-** Toma larga que se usa para establecer y restablecer el lugar donde la acción se filma.

**TOMA DE ANGULO ALTO.-** (Toma alta). Toma realizada con la cámara en tal posición que los objetos a fotografiar se encuentran abajo.

**TOMA DE ANGULO ALTO EXTREMO.-** Toma en la cual la cámara se monta a gran altura sobre la acción e inclinada hacia abajo, por ejemplo, desde un helicóptero o un aeroplano; lo alto de una montaña o un rascacielos.

TOMA DE ANGULO AMPLIO.- Toma realizada con un lente de ángulo amplio y - el cual muestra por lo tanto mucho más el campo de acción que lo que haría un lente normal.

TOMA DE ANGULO BAJO.- (En inglés low shot). Toma realizada desde un punto de vista por debajo de la acción filmada, con la cámara dirigida hacia arriba. La cámara entonces enfatiza en esta toma el tamaño del sujeto u objeto fotografiado y coloca a la audiencia en una posición psicológica - de inferioridad.

TOMA DE ANGULO BAJO EXTREMO.- Toma en la cual la cámara se monta muy por debajo de la acción e inclinada hacia arriba. Se encuadran por lo general en esta clase de tomas, picos de montaña, aeroplanos en vuelo, pisos muy altos de un rascacielos.

TOMA DE ARCHIVO.- 1) Una toma solicitada de una colección. 2) Cualquiera toma inimaginable o común que logra dar el aspecto de ser una toma de archivo.

TOMA DE BOOM.- (Toma de jirafa). Toma ejecutada con la cámara sobre un boom, por lo usual para usar amplios movimientos.

TOMA DE CABEZA.- Toma realizada con la cámara volteada de cabeza, es decir, con la parte que se considera como la superior hacia abajo. Estas - tomas se hacen para lograr el efecto de marcha hacia atrás de los sujetos

u objetos fotografiados.

**TOMA DE CORTE-FUERA.-** Toma de acción simultánea a la acción principal y que se aprecia como una mirada o un vistazo por algún personaje que no a parece en cuadro en dicha acción principal.

**TOMA DE CUBRIMIENTO.-** Ver TECNICA DE LA TOMA MAESTRA.

**TOMA DE DETALLE.-** Toma muy cerrada de un pequeño objeto o de algún rasgo facial de un personaje, por lo general los ojos o la boca.

**TOMA DE DOLLY.-** Toma ejecutada con un aparato de dolly en movimiento y - que se usa por lo general para mostrar parte del escenario y fotografiar en distintos ángulos de toma a los personajes.

**TOMA DE ESPEJO.-** Toma de la imagen de un objeto o sujeto ante un espejo. También, una toma realizada con un espejo parcialmente transparente para lograr una sobreimpresión; efectos de "fantasma"; o para insertar un detalle que no está enfrente, en el campo de acción, sino detrás.

**TOMA DE ESTABLECIMIENTO.-** Ver TOMA CUBIERTA.

**TOMA DE FOCO DIVIDIDO.-** Toma en la cual se varía el foco de un plano a - otro para mostrar con nitidez un objeto más cercano o más lejano.

**TOMA DE GRUA.-** Toma realizada con la cámara montada sobre una grúa, lo - que permite un mayor deslizamiento de aquella sobre el campo de acción y desde un plano elevado que da un toque de originalidad a la secuencia. Ver

## CRANING.

TOMA DE INSERTO.- (En inglés, insert). Una toma de detalle que brinda información específica y relevante necesaria para completar la comprensión del significado de una escena. Por ejemplos, una carta, un detalle de una seña física en un personaje: el tatuaje en el brazo de una mujer que muestra el número de control fijado por los nazis a los judíos y otras minorías perseguidas por ellos.

El inserto se añade al final del rodaje en la etapa de la edición.

TOMA DE "JALON".- Una toma sobre rieles o un zoom que se mueve hacia atrás a partir del sujeto para revelar más contexto de la escena.

TOMA DE MANTENIMIENTO.- Acción filmada que, a pesar de no tomarse en cuenta para la obra, no se descarta de poder usarse en la edición final.

TOMA DE PROCESO.- Toma realizada directamente a una pantalla en la cual se proyecta, desde el fondo, acción que complementará a la de los actores situados entre la pantalla y la cámara.

TOMA DE PROTECCION.- El guión técnico sirve para dirigir la filmación de una película. Sin embargo sucede a menudo la necesidad de cambiar el plan previsto, sobre todo en el montaje final en donde a veces faltan tomas para lograr la ligazón cabal de imágenes en el ritmo adecuado. Surge así el imperativo de filmar ciertas tomas que no estaban especificadas en di-

cho guión, pero que servirán para crear pausas, variar el ritmo o combinar los planos en forma efectiva. A este material se le denomina toma de protección.

Con la práctica se acostumbra filmar tomas de esta clase durante el rodaje mismo, por si hay necesidad de inmiscuirlas en la obra.

TOMA DE PUENTE.- Una toma que se usa para cubrir un salto en el tiempo o de un lugar a otro o cualquier otra discontinuidad. Algunos ejemplos serían las páginas que caen de un calendario, las ruedas de un tren, los encabezados en varios diarios, los cambios de estaciones.

TOMA DE PUNTO DE VISTA.- Toma ejecutada desde un nivel tal de la cámara que se identifica de inmediato con la línea de vista de un ejecutante que participa en la acción en esa toma. En algunos casos la toma de punto de vista no corresponde de ninguna manera a algún actor que juegue un papel en la toma, por lo que entonces se puede identificar con el punto de vista del realizador y un sujeto imaginario. Así, por ejemplo, en la cinta El resplandor - (The shining), la cámara muchas veces adopta un punto de vista que no corresponde a ningún ejecutante, por lo que ciertos críticos lo identifican con el "punto de vista" del hotel donde sucede la acción.

TOMA DE REACCION.- Una toma que corta la escena principal o al actor para mostrar la reacción de la dinámica de tal escena o de lo dicho por tal actor.

TOMA DE TILT.- Ver TILT DOWN y TILT UP.

TOMA DE REESTABLECIMIENTO.- Toma realizada a la mitad o al final de una secuencia y que muestra de nueva cuenta la locación de la acción. A menudo dichas tomas se filman desde un ángulo diferente al de la toma de establecimiento inicial y muestran así el paso del tiempo, los progresos de la acción, o el cambio de condiciones atmosféricas.

TOMA DE REGISTRO.- Una toma que filma un diagrama o una foto fija que después se disuelve y muestra en perfecta alineación imágenes móviles casi idénticas a ese diagrama o esa foto fija. Se utiliza como un recurso fílmico que busca brindar al espectador la idea de que la obra reconstruye con fidelidad un lugar o la vida de un personaje histórico.

TOMA DE REPETICION.- Toma ejecutada después de la primera filmación de una misma acción. Se utiliza en caso de que la primera toma contenga algún defecto, o como toma de protección.

TOMA DE SEGUIMIENTO.- Una toma sobre rieles o con zoom, la cual sigue al sujeto mientras se mueve.

TOMA DE VIDRIO.- Un tipo de efecto especial en donde parte de la escena está pintada sobre una placa de vidrio claro montada sobre la cámara que fotografía a la misma. A veces porta los títulos de la obra u otro trabajo artístico mientras en el fondo ocurre una acción.

TOMA DE ZOOM.- Toma realizada con un lente de longitud focal variable, el cual se intercamvia mientras transcurre la acción en esa misma toma.

TOMA EN PLAY BACK.- Ver PLAY BACK.

TOMA LARGA EXTREMA.- Ver LONG SHOT.

TOMA MAESTRA.- Ver TECNICA DE LA TOMA MAESTRA.

TOMA MATTE.- (En inglés, matte shot). Un matte es un pedazo de película opaca en parte del área del fotograma. Cuando se imprime junto con una toma normal cubre parte de la imagen de esta toma y permite otra escena, inversamente matte, que se imprimirá en el área sin cubrimiento. Si el - matte cambia de cuadro a cuadro el proceso se denomina travelling matte. Ver MATTE.

TOMA MODELO.- Una toma que utiliza miniaturas o maquetas en lugar de objetos reales o locaciones. Es muy útil en especial para simular grandes desastres.

TOMA POLAROID.- Foto fija tomada con una cámara polaroid al final de una toma de cine. Se usa para posibilitar al director y al camarógrafo el recuerdo de la posición de los ejecutantes al realizar la próxima toma y - evitar el corte por salto o la discontinuidad.

TOMA SECUENCIA.- Ver PLANO SECUENCIA.

TOMA SOBRE EL HOMBRO.- Una toma por lo común usada en escenas con diálogo--

gos en las cuales el que habla es visto desde la perspectiva de una persona que se encuentra justo detrás y un poco al lado del que escucha, - por lo que parte de la cabeza y el hombro del que escucha están en cuadro, así como la cabeza de quien habla. Ver CAMPO y CONTRACAMPO.

TOMA SOBRE RIELES.- Ver DOLLY.

TOMAVISTAS.- Ver CAMARA.

TONO.- Señal estable de audio en una frecuencia cualquiera.

TOP SHOT.- Anglicismo que se traduce como toma alta. Es una filmación que se realiza exactamente por encima de la acción, dirigiendo el objetivo en línea recta hacia el suelo, con lo que las figuras, por ser captadas a una distancia considerable dan la sensación de estar aplastadas contra el piso.

TORRETA.- Plataforma giratoria dispuesta sobre el frente de una cámara - que porta tres o más objetivos de distancias focales diferentes, de manera que puedan ajustarse de manera alternativa a la ventanilla de abertura.

TRACK.- Anglicismo que denomina la banda de sonido por lo general. También a los rieles que se usan para hacer un movimiento de dolly.

TRAILER.- Cortos de una película que se muestran a una audiencia como anticipo de una futura exhibición de la obra completa. También llamado preview.

TRANSFER.- Grabar sonido de un registro a otro, transferirlo. También, el

sonido transferido en sí.

TRANSFOCADOR.- Ver ZOOM.

TRANSICION.- En el lenguaje cinematográfico se manejan recursos técnicos que propician que el espectador entienda que vendrá o será necesaria una nueva escena o secuencia. El recurso más popular para ello es la transición.

TRANSICION POR ASOCIACION DE IDEAS.- Al comenzar la toma de una escena - con una imagen en común con la última de la escena anterior, se da por entendido que ha comenzado una parte nueva en el relato. Se logra así una transición por asociación de ideas.

TRANSICION POR OPOSICION DE MOVIMIENTOS.- Es el paso de una escena a otra por el contraste de movimientos en sentido diferente, de tal forma que expresen imágenes opuestas.

TRANSICION POR SIMILITUD DE MOVIMIENTOS.- Es el paso de una escena a otra por la repetición de movimientos en el mismo sentido, de forma tal que ambos expresen imágenes similares.

TRANSPARENCIA.- Imagen fija positiva que se monta sobre un soporte tal como un cristal o un acetato, y por lo usual se usa en proyecciones.

TRATAMIENTO.- Fase de la preparación del argumento cinematográfico que sigue a la sinopsis y precede a la continuidad y al guión propiamente dicho.

En el tratamiento se desarrolla ya la sinopsis con un sentido cinematográfico e incluso pueden registrarse algunos diálogos.

TRAVELLING.- Anglicismo que denomina al movimiento de la cámara que se efectúa desplazando ésta en forma lateral ante el sujeto que se filma.

El travelling puede realizarse cámara en mano, con la cámara sobre un aparato con ruedas o sobre rieles adecuados a las necesidades del montaje.

TRAVELLING MATTE.- Una toma matte en la cual la parte opaca de la película (el matte) cambia de fotograma a fotograma para seguir la acción. Ver TOMA MATTE.

TRIPODE.- Aditamento de la cámara que permite darle más estabilidad a las tomas. Desde el nacimiento del cine se utilizó el trípode, que antes se utilizaba solamente en las cámaras de foto fija.

Actualmente los requerimientos de una cámara móvil hacen que el trípode - sobre el que se monta la cámara también sea móvil.

TRIPODE "BABY" O ENANO.- Es un tipo de trípode que permite reducir su altura según se desee. Se utiliza para tomas en movimiento sobre vehículos o en tomas que se hacen a un nivel casi a ras de tierra.

TRUCAJE.- Se denomina así a la serie de trucos que hacen posible dar una sensación de realidad en las películas y para lo cual se emplean innumerables efectos especiales. El trucaje se usa mucho en el cine de ficción.

UNDERCRANCK.- Ver CAMARA RAPIDA.

UNIDAD DE PROYECCION DE FONDOS.- Proyector que se usa para exhibir películas en una pantalla, que a su vez se utiliza como fondo para una acción filmada en interiores. El proyector puede ser conectado al motor de la cámara que filma dicha acción principal.

VANGUARDIA.- Si el arte se ve como progresivo cronológicamente, entonces será obvio que su naturaleza revele un margen más o menos reducido de artistas: la vanguardia. Ellos son más avanzados intelectual y estéticamente hablando que sus contemporáneos. En fechas recientes al desarrollarse una teoría firme del arte, el concepto de vanguardia disminuyó en importancia. Asimismo se dio en llamar vanguardia al movimiento innovador de las artes en los años 1920 y que incluía al cubismo, dadaísmo, surrealismo y los experimentos de filmación.

VEINTICUATRO FOTOGRAMAS POR SEGUNDO.- Ver PERSISTENCIA RETINIANA.

VELO.- Imperfección fotográfica que hace desaparecer de la imagen el detalle a distancia.

VELOCIDAD.- 1) Índice de exposición de una película. 2) Rapidez de operación de una cámara o un proyector. Puede ser a la velocidad normal del cine para lograr la persistencia retiniana, la ilusión de movimiento, 24 fotogramas por segundo; o puede ser una velocidad mayor o menor, según se desee conseguir el efecto de cámara lenta o cámara rápida.

VELOCIDAD DE EMULSION.- Fotosíntesis de una emulsión química de película sobre la que se fija una imagen latente después de exponerla a la luz. Durante el revelado es necesario considerar el tiempo que tardará dicha imagen latente en hacerse visible. Es decir, la velocidad de emulsión medida

en un índice de exposición y de revelado.

**VELOCIDAD DE REVELADO.**- Rapidez a la cual la imagen latente se convierte en imagen visible en una película. Varía con la composición química de la solución que se usa en el revelado, de su alcalinidad. Asimismo con el estado de exhaustación del baño de revelado, la temperatura de revelado y otros factores.

**VELOCIDAD LENTA.**- Ver CAMARA LENTA.

**VELOCIDAD RAPIDA.**- Ver CAMARA RAPIDA.

**VENTANILLA.**- Apertura de la cámara o del proyector a través de la cual se ruedan o se proyectan las imágenes de una película.

**VEROSIMILITUD.**- La cualidad de parecer verdadero o real. Un término descriptivo más preciso que Realismo, puesto que esta última palabra tiene connotaciones teóricas especiales en cine y otras artes.

**VERSION.**- Es la forma en que puede presentarse una película, así como la acción y efecto de traducir o adaptar una obra al cine. Así, al referirse al tratamiento cinematográfico de un argumento que provenga del teatro o de una novela, se le denomina versión cinematografica de...

La adaptación de una película al castellano mediante el doblaje será la versión al español. La reedición de una película que alcanzó gran éxito será la nueva versión. La exhibición de una película en su idioma original será ver-

si3n original.

VESTUARIO.- Conjunto de trajes y vestidos que emplean los int3rpretes de una pel3cula para contribuir a lograr el ambiente de una 3poca.

VIDEO.- Imagen visual producida o transmitida por un sistema de televisi3n. Tambi3n, con amplitud, el elemento visual en cualquiera forma de comunicaci3n que requiere de la vista. Por ejemplo, las historietas populares.

VIDEO CASETE.- En 1967 el h3ngaro Peter Goldmark invent3 en un circuito cerrado de televisi3n una casetera llamada EVR (Electro Video Recording). Esta casetera permite al telespectador ver la pel3cula con s3lo acoplarla a un aparato lector de video, el teleplayer, que transmite las im3genes al receptor de televisi3n. El aparato lector s3lo puede reproducir casetes de 60 mm preparados para este sistema.

Adem3s de la pel3cula miniaturizada de la pionera EVR, existen el sistema de banda magn3tica con grabaci3n y lectura en magnetoscopio; el disco de pl3stico con reproducci3n por video-disco; el holograma con lectura de rayo laser, y la pel3cula en super 8 mm.

Al video casete lo califican como revolucionario de los medios audiovisuales y se preve que introducir3 en el cine profundas repercusiones a niveles econ3mico, art3stico, e ideol3gico a no muy largo plazo ya.

VIDEO DISCO.- Disco sobre el cual la información de video y de audio se almacena para usarse en play back. Algunos sistemas de video disco usan surcos. Otros, impresiones con recolección por rayo laser.

VIDEOGRAFICAS.- Creación de imágenes de televisión por medios electrónicos tales como una computadora.

VIDEO TAPE.- Cinta magnética que permite la grabación y la reproducción de la imagen y del sonido de la señal de televisión que se ha vuelto común en este medio.

En una cinta magnética se graban las señales eléctricas correspondientes a los elementos de una imagen transmitida sobre la pantalla del sistema analizador de una telecámara, para luego mantenerla en un aparato análogo unido a un televisor, donde se recupera la imagen.

VIDISTICS.- Término anglosajón acuñado por Sol Worth para designar los - mecanismos y estructuras por medio de las cuales se forma un mensaje cinematográfico.

VIEWER.- Anglicismo que denomina al aparato óptico y mecánico diseñado - para permitir la examinación de una imagen agrandada de una película de cine o de televisión.

VINETA.- 1) Imagen cuyas porciones límites han sido levemente disueltas.  
2) Cualquier imagen realizada a mano. 3) Un accesorio que al enmascarar -

el cuadro permite que éste adopte bordes suaves.

VIRGEN.- 1) Imagen que no ha pasado todavía a través de un revelador. -  
2) Cualquiera imagen improcesada.

VISIONADORA.- Aparato pequeño que se ubica entre dos bobinadoras y permite al montador de una película apreciar con rapidez el contenido de una película para empalmarla después. Ver MOVIOLA.

VISOR.- Dispositivo colocado en la parte superior o en la lateral de una cámara, que se utiliza para determinar las posiciones de la misma y los encuadres. Consta de un tambor giratorio provisto de aberturas que corresponden a los límites abarcados por los distintos objetivos.

El operador puede ver reflejada con amplitud toda la escena en el visor antes de que la misma sea filmada.

VISOR DE ENFOQUE.- Visor que tiene poca profundidad de campo y que debe enfocarse al variar la distancia de la acción a filmar.

VISOR DE FIBRA DE VIDRIO.- Visor en el que la imagen de la acción se ve sobre una pantalla de fibra de vidrio y no a través de un sistema óptico dentro de la cámara.

VISOR DE FOCO FIJO.- Visor que usa un recurso óptico capaz de definir la imagen no importando lo lejos o lo cerca que esté la acción a filmar.

VISOR DE ZOOM.- Visor con capacidad de corregir el paralaje que muestra --

el campo de acción y que emplea para ello un lente zoom.

En la actualidad tal aparato se halla en desuso ya que están en el mercado los modernos visores reflex.

VISOR REFLEX.- Visor capaz de corregir el problema o defecto de paralaje.

Ver PARALAJE y REFLEX.

VOICE OVER.- Ver OFF.

VOLUMEN.- Amplitud de sonido regulable a mayor o menor intensidad.

VOZ.- Capacidad del ser humano de emitir sonidos articulados y codificados en un lenguaje.

VOZ EN OFF.- Ver OFF.

WATT.- Anglismo que se traduce como vatio. Unidad de poder eléctrico.

WESTERN.- Ver PELICULA DEL OESTE.

WHIP.- Anglismo que se traduce como barrido. Movimiento rápido de la cámara. Ver BARRIDO.

WILD WALLS.- Termino anglosajón cuyo equivalente en español sería literalmente paredes salvajes. Las paredes de una locación que han sido construidas de tal forma que pueden moverse con facilidad para posibilitar la instalación de nuevos ángulos de cámara. Estos son entonces obtenidos, lo -- que no sería posible con locaciones concretas: las que se construyen no - en maqueta sino de verdad, con puertas y ventanas que se abren, etc.

YUXTAPONICION.- Es la parte puramente técnica del montaje llamada edición, y consiste en unir dos trozos de película, en empalmarlos.

ZOOM.- También llamado transfocador o lente de longitud focal variable. Aparato situado delante del objetivo de la cámara constituido por un -- lente especial que permite variar la distancia focal: acerca o aleja -- los objetos encuadrados. Ello se logra mediante un control manual o mecánico del zoom. El zoom se usa a veces en lugar de la toma sobre rieles pero la diferencia entre ambos es significativa.

Cuando se aleja la imagen se denomina zoom out o zoom back; cuando la acerca se denomina zoom in.

ZOOM IN.- Incrementar la distancia focal de un lente zoom durante una toma. Sobre la pantalla, al proyectarse la imagen revelada, ésta es progresivamente ampliada, al tiempo que el campo de acción se vuelve más pequeño.

ZOOM OUT.- (Zoom back). Decrementar la distancia focal de un lente zoom durante una toma. Sobre la pantalla, al proyectarse la imagen revelada, ésta se vuelve progresivamente más pequeña, al tiempo que el campo de acción se abre, se vuelve mayor.

ZOOTROPO.- Un antiguo antecedente del cinematógrafo consistente en un cilindro con una serie de fotografías fijas o ilustraciones en el interior y con aberturas espaciadas regularmente a través de las cuales una persona observa los dibujos en secuencia y con cierta ilusión de movimiento.

## APENDICE

Se han elaborado numerosos manuales en los medios audiovisuales que estudian diferentes aspectos importantes para realizar películas y video-tapes. Estos en algunos casos son profesionales y en otros se hallan en un nivel elemental. Habiendo examinado los manuales ya realizados, pienso que sería necesario que este tipo de trabajos fueran presentados como tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación por alumnos de la carrera, o en forma de estudios por los profesores de la misma especialidad.

Dentro de los géneros cinematográficos, el documental, el cortometraje, el cine publicitario, el noticiario, y el cine directo son muy valiosos y urge elaborar manuales o diccionarios acerca de las películas que se han elaborado en dichos géneros, así como la puesta al día de la filmografía de autores mexicanos desde el inicio del cine.

Falta también investigar el cine hecho en los últimos dos sexenios, desde el particular punto de vista de cada género cinematográfico, hasta la particularidad de formatos menores como el super 8 y los 16 mm.

Un manual de términos cinematográficos en 16 mm, aunque no cubriera la vastedad del lenguaje fílmico es valioso ya que constituye un puente entre el cineasta aficionado y el profesional.

En el campo de la televisión tal vez lo que más falta haga en estos momentos sea un diccionario de términos televisivos que comprenda los vocablos que constituyen su lenguaje, así como toda la variedad del equipo electrónico del estudio. También resulta necesario un manual de realización con cámaras videocaseteras, ya que la técnica televisiva difiere en gran medida de la filmación cinematográfica o rodaje.

Finalmente hemos considerado de interés para el estudiante del cine y de la televisión, brindar la lista con los manuales que en estos campos se han realizado.

## LENGUAJE Y TECNICA DEL CINE MEXICO

Díaz Palafox, et. al.

- 1969            Curso básico de lenguaje y técnica cinematográfica  
México, D. F. RTC y Centro de Capacitación Cinematográfica. 4 volúmenes.

Los libros refieren el tipo de lámparas necesarias para proyectores de distintos formatos cinematográficos; describen el equipo necesario para la elaboración de audiovisuales; ilustra las partes que constituyen el sonido electrónico, los micrófonos, magnetófonos y grabadoras. Muestra la historia del cine; indica cómo elaborar una película.

## LENGUAJE Y TECNICA DEL CINE MEXICO

Mitry Jean y Falquiva Angel.

- 1970            Diccionario de cine.

México, D. F. Larousse.

La obra presenta diversos vocablos técnicos del cine aunados a una recopilación de directores y actores famosos del medio, así como las películas más renombradas. Añade en la parte final, fichas de los cortometrajes más destacados y de películas famosas. Las críticas de las películas que se señalan en el volumen están elaboradas en un contexto muy objetivo.

## LENGUAJE DEL CINE Y DE LA TELEVISION FRANCIA

Bessy Maurice y Chardans Jean-Louis.

1965 Diccionario de cine (y televisión).

París, Francia. Ed. Pauvent.

4 tomos.

La filmografía que contiene el libro, así como sus miles de títulos son los primeros intentos de una empresa que es necesario lograr dentro del mundo del cine y de la t.v. En la obra se ilustran los tres primeros -- cuartos de siglo de la cinematografía.

## MUNDO DEL CINE. FRANCIA

Sadoul Georges

1965 Diccionario de cineastas.

París, Francia. Ed. Microcosme/ Editions du Seuil.

Esta obra contiene un millar de artículos consagrados a los realizadores, montadores de escenas, fotógrafos, decoradores, músicos, productores, y guionistas. Está estructurado en orden alfabético y contiene material has ta el año de 1974.

## MUNDO DEL CINE. FRANCIA.

Sadoul Georges

1965

Diccionario de películas.

París, Francia. Ed. Microcosme/ Editions du Seuil.

De cada película que figura en este diccionario se da una lista de créditos muy amplia, los tiempos de proyección (o el largo en metros para las películas mudas); un resumen del tema en tres o cuatro líneas, una apreciación crítica; una breve bibliografía con material de las tres mil fichas filmográficas del IDHEC.

## TECNICA DEL CINE. E.U.A.

Sin autor.

1968

Efectos especiales en películas y videotapes.

Nueva York, E.U. A. American photographic book publishing company, Inc.

El libro informa sobre la constitución de una cámara y los efectos que son posibles con ella. Busca con su amplio suplemento de ilustraciones instruir al lector en el arte de la confección de películas. Contiene explicaciones sobre asuntos ópticos del cine. Menciona la animación, el titulado, sonido y uso de videotapes.

## CINE PARA AFICIONADOS. ESPAÑA

Monier Pierre.

1976

El libro del cineasta amateur.

Barcelona, España. Ediciones Omega.

Libro puesto al día que se esfuerza por tomar en cuenta las diversas --- tendencias del cine. Atiende al uso de las cámaras en 8, super 8 y 16 mm; las características y aplicaciones del zoom, las películas y filtros. Examina los métodos para la mejor exposición, los planos, el rodaje, los trucos, sonidos en exteriores, iluminación, titulado, montaje, proyección.

## CINE PARA AFICIONADOS. FRANCIA.

Boyer M. Pierre.

1972

Enciclopedia del cine amateur.

París, Francia. Editorial Noguer.

La obra pretende resolver las dudas que puedan presentársele al aficionado, aunque tenga ya cierta experiencia en el manejo de cámaras y en la --- técnica de la proyección. Busca orientar y enseñar al cineasta aficionado como usar las películas, el montaje y la composición de la imagen.

## MUNDO DEL CINE. MEXICO

Sin autor.

1974

Enciclopedia ilustrada del cine.

México, D. F. México. Ed. Labor. 4 vols.

Obra que aporta datos valiosos sobre las "estrellas" del cine más famosas, los directores de renombre mundial, las películas de éxito. Proporciona un extenso glosario de términos cinematográficos muy actualizado.

## CINE PARA PROFESIONALES. E.U.A.

Bendick Jeanne.

1945

Haciendo cine.

Nueva York, E.U.A. Ed. Whittlesey House.

El libro ilustra cómo producir cine industrial; señala atentamente las especialidades de los técnicos de géneros cinematográficos como el noticiero, el documental y las películas de caricaturas. Señala a los pioneros del cine, uso del maquillaje, del sonido, rodaje, actores, camarógrafos, cámara, efectos especiales, edición y montaje.

CINE PARA AFICIONADOS. E.U.A.

Provisor Henry.

1970

Haga cine en 8 y 16 mm.

Nueva York, E.U.A. Ed. American photographic book publishing co., Inc.

El autor analiza el equipo cinematográfico en general, los lentes, la naturaleza de la película, las operaciones básicas, la exposición, la luz en interiores, los filtros, scripts, titulado y efectos especiales, edición y proyección.

CINE PARA AFICIONADOS. E.U.A.

Cushman George et. al.

1971

Haga cine en 18 lecciones.

Nueva York, E.U.A. Ed. American photographic book publishing co., Inc.

Libro que explica el uso de la cámara, la toma de escenas, la importancia del tipo de películas, los lentes, trucos y efectos, títulos, composición. películas de vacaciones, accesorios, iluminación, continuidad, películas de ficción, documentales, edición, sonido, presentación de espectáculos.

## CINE PARA AFICIONADOS. MEXICO

Belgrano Giovanni

1973

¡Hagamos rápido una película!

México, D. F. México. Ed. Extemporáneos.

Libro para niños con base en múltiples imágenes que ilustran de manera amena cómo hacer una película. Util para quien busca iniciarse en la cinematografía.

## CINE PARA PROFESIONALES. ESPAÑA.

Bau N.

1975

La práctica del super 8.

Barcelona, España. Ed. Omega.

Libro que informa sobre las características de las cámaras; el óptimo uso de las películas, iluminación, rodaje, efectos especiales, títulos y tituladoras, montaje, proyección, magnetófonos y sonorización.

## CINE PARA PROFESIONALES. ESPAÑA.

Souto H. M. Raimondo.

1976 Manual de cine, audiovisuales y video-registros.

Barcelona, España. Ed. Omega.

Compendio de las técnicas audiovisuales y de video-registro. Analiza la trilogía de medios de registro y reproducción mediante tablas, gráficas, artículos breves, listas de recomendaciones, indicaciones sobre métodos de operación. Estudia las cámaras en 70, 35, 16 y super 8 mm. Explica - cómo usar distintos materiales básicos para la filmación y la edición.

## CINE PARA PROFESIONALES. E.U.A.

Mascelli V. Joseph.

1973 Manual de cine Mascelli.

Hollywood, Cal. E.U.A. Ed. Grafic publications

2 vols.

Los libros explican con tablas y discos la forma de medir la exposición; los diferentes tipos de ángulos de lentes y otras especificaciones. Se - establecen las bases teóricas para la medición de la exposición y los ángulos de los lentes; estudia la variedad de marcas de películas; los formatos cinematográficos, filtros e iluminación.

CINE PARA PROFESIONALES. FRANCIA.

Monier Pierre

1950

Manual de cine Paillard.

París, Francia. Editions Tiranity.

Explica el cine en formato super 8 y en 16 mm; el nacimiento de la industria cinematográfica, el funcionamiento de la cámara, proyectores y operación de la cámara Paillard en exteriores. Estudia el control de la exposición, la constitución de las películas, los efectos especiales, -- las microfilmaciones, la animación y los accesorios.

CINE PARA PROFESIONALES FRANCIA.

Allison L. Mary et. al.

1956

Manual de evaluación de películas y películas fijas.

París, Francia. UNESCO.

Ilustra la manera de realizar una crítica cinematográfica y de foto fija para usos institucionales. Busca comprender las razones objetivas para - dar una opinión y establece las diferencias entre cronista de cine y apre- cador institucional. Brinda un método para la apreciación del cine y su crítica.

## CINE PARA AFICIONADOS. ESPAÑA.

Agel Henry et. al.

1962

Manual de iniciación cinematográfica.

Madrid, España. Ed. Rialp.

Informa al lector cuáles son los pasos a seguir para realizar una película y anexa la corriente cultural de cine más prestigiada.

## CINE PARA AFICIONADOS. E.U.A.

Nikolas Mark et. al.

1976

Manual de producción en super 8.

Nueva York, E.U.A. Ed. United Business Publications.

Explica los sistemas de producción en formato super 8 y brinda cinco métodos de edición y de rodaje en el mismo formato. Habla sobre iluminación, locaciones, documentales, películas escolares, sonido, guión, storyboard, y guión técnico.

## CINE PARA PROFESIONALES ESPAÑA.

Lobel L. et. al.

1973

Manual de sensitometría.

Barcelona, España. Ed. Omega.

Explica los métodos y equipos cinematográficos empleados en Inglaterra y Estados Unidos, Analiza la sensitometría. Suministra un método para medir la acción de la luz sobre las emulsiones y determina la relación que existe entre la cantidad de luz recibida por una capa sensible. Explica la medición luminosa de las películas.

## CINE PARA PROFESIONALES. ESPAÑA.

Hedgecoe.

1978

Manual de técnica fotográfica.

Madrid, España. Ed. Blume.

Contiene un gran número de conocimientos y consejos útiles para todos los que se dedican a la fotografía.

CINE PARA PROFESIONALES. MEXICO.

Stanislavski Constantin.

1975

Manual del actor.

México, D. F. México. Ed. Diana.

Citas textuales de Stanislavski respecto a la actuación y sus métodos, -  
dispuestas en forma alfabética, las que resultan útiles para el interesa  
do en el arte escénico. Refiere al teatro en primer término, pero tiene  
mucho que decir al actor de cine también y, en general, a cualquier ar--  
tista.

CINE PARA PROFESIONALES. MEXICO.

Santiago Carmelo.

1940

Manual del aspirante a intérprete cinematográfico.

México, D. F. México. Ed. Sopena.

El libro ayuda al lector interesado en realizarse como intérprete, actor  
o artista de cine, a profesionalizarse con base en consejos útiles. Busca  
asimismo ser una guía, aportando valores éticos y artísticos utilizables  
en el medio del cine.

## CINE PARA PROFESIONALES. ARGENTINA.

Rittner Mauricio.

1967

Manual del espectador de cine.

Buenos Aires, Argentina. Ed. Breviarios de información literaria.

Valioso auxiliar para que el lector encuentre su talento artístico si lo tiene. Explica los principios científicos que rigen la técnica cinematográfica hasta el cine de Antonioni. Constituye un panorama de los métodos de expresión, elementos de apreciación, géneros cinematográficos, tendencias y escuelas; teoría y evolución histórica del cine.

## CINE PARA PROFESIONALES. E.U.A.

Gellert Christian

1949

Manual práctico de iluminación.

Nueva York, E.U.A. Ed. Hasa.

El libro busca, a partir de la explicación científica de la luz, introducir al lector en el mundo de los aparatos eléctricos que constituyen el medio de conocimiento de la gradación necesaria de luz para una película. Brinda la técnica de iluminación y diversos tipos de lámparas y aparatos de medición luminosa para su uso en la filmación.

CINE PARA PROFESIONALES. ESPAÑA.

Souto H. M. Raimondo.

1973

Técnicas del cine documental y publicitario.

Barcelona, España. Ed. Omega.

El libro constituye un manual para el aspirante a cineasta; contiene importantes datos sobre el cine documental y publicitario y expone la forma de realizar una película desde la idea inicial, el storyboard, el rodaje, la iluminación, el montaje y la proyección.

CINE PARA AFICIONADOS. E.U.A.

Regnier George

1959

Técnicas de cine para el amateur avanzado.

Nueva York, E.U.A. Ed. American photographic book - publishing co., Inc.

El libro explica al lector la confección de cine amateur, desde la idea inicial hasta la edición. Se tratan a detalle y con ilustraciones, los temas siguientes: scripts, rodaje, dirección de actores, iluminación, técnicas documentales, edición, sonido y otros temas afines. La obra muestra cómo es posible adaptar las técnicas profesionales de cada fase de confección de una película para realizar una obra significativa.

**BIBLIOGRAFIA**

Pardinas Felipe

Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales.

México, Siglo XXI Editores, S.A., 1973

p. *188*

Baena Paz Guillermina

Manual para elaborar trabajos de investigación documental.

México, UNAM, 1973

p. *134*

Aranguren José Luis

La comunicación humana.

España, Ediciones Guadarrama, S.A., 1975

p. *250*

Varios autores.

Enciclopedia ilustrada del cine.

México, Editorial Labor, 1974

p. *1234*

Bau N.

La práctica del Super 8.

España, Ediciones Omega, S.A., 1975.

p. 218

Souto H. M. Raimondo

Técnica del cine documental y publicitario.

España, Ediciones Omega, S.A., 1973.

p. 254

Eisenstein Sergei M.

El sentido del cine.

México, Siglo XXI Editores, S.A., 1942.

p. 198

Fages J. B. et. al.

Diccionario de comunicación.

México, 904 Editor, 1977.

p. 190

Nevarés Reyes Beatriz

Trece directores del cine mexicano

México, Sepsetentas 154, 1974.

p. 191

Biblioteca Salvat.

Cine contemporáneo

España, Salvat Editores, S.A., 1974.

p. 141

Biblioteca Salvat.

El cine, arte e industria.

España, Salvat Editores, S.A., 1974.

p. 144

Morín Edgar

El cine o el hombre imaginario

México, Biblioteca breve de bolsillo, Ed. Seix Barral, S.A., 1972

p. 291

Varios autores

El oficio de escritor.

México, Ediciones ERA, S.A. , 1970

p. 327

García Riera Emilio

El cine y su público.

México, Fondo de Cultura Económica, 1974

p. 64

Michel Manuel

Al pie de la imagen

México, Cuadernos del cine # 15, UNAM, 1968.

p. 325

De la Colina José

Miradas al cine.

México, Sepsetentas # 31, 1972

p. 220

ANEXO DE TERMINOS POR MATERIAS

CAMARA

ABERRACION CROMATICA... 1  
ABERTURA... 1  
ABERTURA MAXIMA... 1  
ACCESORIOS... 1  
ACERCAMIENTO... 3  
AGUDEZA... 5  
ALINEAR UNA TOMA... 5  
ALMACEN... 5  
ANGULO... 6  
AMPLITUD... 6  
ANGULO DE CAMARA OBJETIVA... 6  
APARATO DE ENFOQUE REFLEX... 8  
APARATO TOMAVISTAS... 9  
ARRASTRE... 10  
ARRIFLEX... 11  
BANDA O ANILLO DE FOCO... 16  
BAÑO DE LENTE... 16  
BARRIL DE LENTE... 16  
BARRIDO... 16

CAMARA

BORDE DE NIEBLA... 19  
CAMARA... 21  
CAMARA DE ALTA VELOCIDAD... 21  
CAMARA DE ECO... 21  
CAMARA DE EXPOSICION AUTOMATICA... 22  
CAMARA DE FRENTE DURA... 22  
CAMARA DE MANIVELA... 22  
CAMARA DE MANO... 22  
CAMARA DE PROCESO... 22  
CAMARA DE PRODUCCION... 22  
CAMARA DE SONIDO... 22  
CAMARA EN MANO... 23  
CAMARA LENTA... 23  
CAMARA OSCURA... 23  
CAMARA RAPIDA... 23  
CAMARA REFLEX... 23  
CAMARA SINCRONA... 24  
CAMARA SUBJETIVA... 24  
CAMPO... 25

CAMARA

CANAL DE IMPRESION... 26  
CELULA FOTOELECTRICA... 28  
CIERRE EN... 29  
CONTADOR DE CUADRO... 40  
CUADRO CALIENTE... 49  
CHASIS... 50  
DESAFOCADO... 53  
DIAFRAGMA... 55  
DIOPTERO... 58  
DISOLVENCIA... 59  
DISPOSITIVOS DE CONTROL... 59  
DISTANCIA FOCAL... 60  
DISTRORCION DE ANGULO AMPLIO... 60  
DOBLE EXPOSICION... 61  
EFECTOS DE CAMARA... 65  
ENCORDAR... 69  
ENCUADRAR... 69  
ENCUADRE... 70  
ENFOCAR... 70

CAMARA

ENFOQUE... 70  
ENFOQUE EN CUADRO... 70  
ENFOQUE REFLEX... 71  
ESCALA DE PROFUNDIDAD DE CAMPO... 71  
ESPEJO REFLEX INTERCAMBIABLE... 73  
EXPOSICION AUTOMATICA... 75  
EXPOSICION MULTIPLE... 75  
EXPOSIMETRO... 75  
GRAN ANGULAR... 94  
HAND-HELD... 97  
IMAGEN DE FANTASMA... 101  
IMPULSION... 103  
IRIS... 105  
INTERMITENTE... 104  
KINETOGRAFO... 107  
KINETOSCOPIO... 107  
LAMINA DE DIAPOSITIVA... 108  
MAGAZINE... 122  
MANIVELA... 122

CAMARA

MASCARA... 124

MOTOR DE CAMARA LENTA... 136

MOTOR ELECTRICO... 136

MOVIMIENTO ACELERADO... 136

NULIFICADOR MANUAL... 144

OBJETIVO... 146

OBTURADOR... 146

OBTURADOR DE DOS LAMINAS... 146

OBTURADOR DE ESPEJO REFLEX... 146

PARALAJE... 151

PARASOL... 152

PERSPECTIVA... 164

PERSPECTIVA AEREA... 164

POWER ZOOM... 172

RALENTI... 179

RAPIDEZ DE AVANCE DE LA PELICULA... 179

ROLL... 185

SACUDIDA... 187

SOPORTE DELLENTE... 199

CAMARA

TAQUIMETRO... 203  
TELEMETRO... 204  
TOMAVISTAS... 214  
TORRETA... 214  
TRANSFOCADOR... 215  
TRIPODE... 216  
TRIPODE BABY O ENANO... 216  
VEINTICUATRO FOTOGRAMAS POR SEGUNDO... 218  
VELOCIDAD...218  
VELOCIDAD ÑENTA...219  
VELOCIDAD RAPIDA... 219  
VENTANILLA... 219  
VISOR... 222  
VISOR DE FIBRA DE VIDRIO... 222  
VISOR DE FOCO FIJO... 222  
VISOR DE ENFOQUE... 222  
VISOR DE ZOOM... 222  
VISOR REFLEX... 223  
ZOOM... 226

CAMERA

ZOOM IN... 226

ZOOM OUT... 226

ZOOTROPO... 226

EDICION

AMPLIACION...	5
ARCHIVO...	9
BAÑO DE DETENIMIENTO...	16
BASE DE PELICULA...	17
BASE DE PELICULA POLIESTER...	17
BODEGA...	18
CAJA DE SECADO...	21
CELULOIDE...	29
CINTA ADHESIVA DE POLIESTER...	34
COLAS DE ENLACE...	37
COMENTARIO...	38
CONEXION...	39
CONSOLA...	40
CORRECCION DE COLOR...	43
CORTADOR...	43
CORTE DE FLASH...	45
CORTE DIAGONAL...	45
CORTE DINAMICO...	46
CORTE EN GRUESO...	47

EDICION

CORTE FINAL...	47
CORTE FINO...	47
CORTE POR CONTINUIDAD...	47
CUADRO CONGELADO...	49
CUT BACK...	50
DAILIES...	51
DEFINICION...	51
DESCARTES...	53
DESINCRONICO...	55
DIALOGO DE REEMPLAZO...	56
DOBLAJE...	61
DUB...	62
EDICION...	64
EDICION DE CONEXION...	65
EDICION ELIPTICA...	64
EDICION RELATIVA...	64
EDITAR...	64
EDITOR...	65
EFFECTOS DE KULESHOV...	65

EDICION

EFFECTOS ESPECIALES...	66
EMPALMADORA...	68
EMPALMAR...	68
ESCENAS AÑADIDAS...	72
FOTO MONTAJE...	89
FUERA DE SINCRONIA...	90
GENERIC...	92
GRAFICOS...	94
IMAGEN DE FANTASMA...	101
IMAGEN EN MOVIMIENTO...	202
INPUT...	104
INSERT...	104
LIDER...	115
LIP SYNC...	116
LOCUTOR...	116
LOOPING...	116
MESA DE EDICION...	127
METRAJE EN EXISTENCIA...	129
MIXER...	132

EDICION

MONTADOR... 133  
MONTAJE... 133  
MONTAJE ACELERADO... 136  
MOVIOLA... 138  
OUTPUT... 149  
PERFORADORA... 163  
PLANO DE ARCHIVO... 168  
POSTPRODUCCION... 171  
POSTSINCRONIZACION...172  
PREMONTAJE... 172  
PRIMERA RESPUESTA DE IMPRESION... 174  
PROCESO EDITORIAL... 175  
PROYECCION DE ENSAMBLAJE... 177  
REACOMODO DE IMAGENES... 180  
RITMO DE MONTAJE... 184  
RUSHES... 186  
SALTO... 187  
SINCRONIA LABIAL... 193  
SINCRONICO... 194

EDICION

SINCRONISMO... 194  
SINCRONISMO DE PROYECCION... 194  
SINCRONIZACION... 194  
SINCRONIZADOR... 194  
SINCRONIZAR... 194  
STOP MOTION... 200  
SUBTITULO... 201  
TABLERO MEZCLADOR... 203  
TOMA DE INSERTO... 210  
TOMA DE MANTENIMIENTO... 210  
TOMA DE PROTECCION... 210  
VISIONADORA... 222  
VOICE OVER... 223  
YUXTAPOSICION... 225

EXHIBICION

AUDIENCIA... 12  
AVANCE...13  
BACK-PROJECTION... 14  
BOBINA... 18  
BUCLE... 19  
CADENCIA... 20  
CARRETE... 27  
CINEFILO... 31  
CINEMA... 31  
CINEMASCOPE... 31  
CINEMATOGRAFO... 32  
COPIA... 42  
COPION... 42  
CUADROS POR SEGUNDO... 50  
CURVA DE CONTENIDO... 50  
DISTRIBUCION... 61  
EFECTO DE ALEJAMIENTO... 65  
EFECTO PHI... 67  
EMOTE... 67

EXHIBICION

ESPECTACULO...	73
ESPECTADOR...	73
EXHIBICION...	74
EXHIBIDOR...	74
FESTIVAL DE CINE...	79
FILAGE...	80
FILMLET...	82
FORMATO...	87
FOTOGRAFIA DE PROCESO...	89
FOTOMONTAJE...	89
FUERA DE SINCRONIA...	90
GLAMOUR...	93
IRONIA DRAMATICA...	106
LOOP...	116
MAQUINISTA...	124
MULTIMEDIA...	138
NUNCA DEJAR A LA AUDIENCIA EN LA OSCURIDAD...	144
PANTALLA...	150
PREVIEW...	174

EXHIBICION

PROYECCION... 176  
PROYECCION A LA LUZ DEL DIA... 177  
PROYECCION DE BACKGRONUD... 177  
PROYECCIONISTA... 177  
PROYECTOR... 177  
PROYECTOR DE ENSAMBLAJE... 177  
REBOBINAR... 180  
RESERA FILMICA... 183  
RIZO... 185  
ROLLO... 185  
SALTO... 187  
SUBTITULO... 201  
TIRADO... 206  
TITULOS... 206  
TITULOS FINALES... 206  
TRAILER... 214  
VELOCIDAD... 218

FILMACION

ACCION... 2  
ACTOR... 4  
ACTOR DE CARACTER... 4  
ACTUALIDAD... 4  
ALIMENTAR LINEAS... 5  
AMBIENTE... 5  
ANGULO REVERSO... 7  
ANGULACIONES CONTIGUAS... 7  
ANIMACION... 7  
ANTAGONISTA... 8  
ANTICLIMAX... 8  
ANTIHEROE... 8  
ARCO... 9  
AREA DE ACCION SALVA DE TELEVISION... 9  
ASISTENTE... 11  
ATMOSFERA... 12  
AUTOR... 12  
AYUDANTE DE DIALOGO... 13  
AVENTURAS... 13

FILMACION

BACKGROUND...	14
BAMBALINA...	15
BANDAS DE DOLLY...	15
BANDA DE PLAY BACK...	15
BARRIDO...	16
BIG CLOSE UP...	17
BOOM...	19
CABALLITO...	20
CAMARA ESCONDIDA...	24
CAMAROGRAFO...	24
CAMBIO DE ZONA...	25
CAMPO...	25
CAMPO DE ACCION...	26
CARACTER...	26
CARACTERIZACION...	26
CARACTER MENOR...	26
CAST...	27
CAZA...	28
CICLORAMA...	29

FILMACION

CINE BLUE... 30  
CINE DE ARTE... 30  
CINE DIRECTO... 31  
CINE VERDAD... 33  
CINEASTA... 30  
CINE MUDO... 33  
CINE NEGRO... 33  
CINEMA NOVO... 31  
CINEMA... 31  
CINEMATOGRAFIA DE PROCESO... 32  
CINEMATOGRAFISTA... 32  
CLAQUETA... 35  
CLIMAX... 36  
CLOSE SHOT... 36  
CLOSE UP... 36  
CLOSE UP EXTREMO... 36  
COLOR... 37  
COMEDIA... 37  
COMEDIA DE MANERAS... 37

FILMACION

COMEDIA EXOTICA...	38
COMEDIA NEGRA...	38
COMPOSICION...	39
CONFLICTO...	39
CONGELAMIENTO DEL MOVIMIENTO...	39
CONTINUIDAD...	41
CONTRACAMPO...	41
CONTRAPICADA...	41
CONTRASTE NUMERICO...	42
CORRECCION DE COLOR...	43
COREOGRAFO...	43
CORTE...	43
CORTE ANTES DEL MOVIMIENTO...	44
CORTE COMBINADO...	44
CORTE DENTRO...	44
CORTE DE SALTO...	45
CORTE DESPUES DEL MOVIMIENTO...	45
CORTE DIRECTO...	46
CORTE EN CRUZ...	46

FILMACION

CORTE EN EL MOVIMIENTO... 46  
CORTE EN EL RITMO... 46  
CORTE POR OCULTAMIENTO... 47  
CORTINILLA... 47  
CORTOMETRAJE... 48  
CRANING... 48  
CUADRO... 49  
CUADRO POR CUADRO... 49  
CUTAWAY... 50  
DECORADO... 51  
DECORADOR... 51  
DECOUPAGE... 51  
DEFINICION... 51  
DENTRO O FUERA DE CUADRO... 52  
DESARROLLO... 52  
DESENLACE... 54  
DESENCUADRE... 54  
DESENFUQUE... 54  
DESGLOSE... 55

FILMACION

DIA... 55  
DIALOGO... 56  
DIALOGUISTA... 56  
DIALOGO SOBREPUESTO... 56  
DIA POR NOCHE... 57  
DIRECTOR... 58  
DIRECTOR DE ARTE... 58  
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA... 59  
DIRECCION DE PANTALLA... 58  
DIRECCION DE VISTA... 58  
DISCONTINUIDAD... 59  
DISCURSO... 59  
DOBLE... 61  
DOCUMENTAL... 61  
DOLLY... 62  
EFECTOS ESPECIALES... 66  
EJE... 67  
ELIPSIS... 67  
EMOTE... 67

FILMACION

EMPLAZAMIENTO... 68

ENCADENADO... 69

EN CARACTER... 69

ENCUADRE... 70

ENFOQUE... 70

ENFOQUE REFLEX... 71

ENFASIS... 71

ENLACE... 71

ENSAMBLAJE... 71

ENTRADA LIMPIA... 71

ESCENA... 72

ESCENAS AÑADIDAS... 72

ESCENA OCUPADA... 72

ESCENA OBLIGADA... 72

ESCENARIO... 72

ESPACIO... 72

ESPACIO Y TIEMPO FILMICO... 72

ESTRELLA... 73

ESTUDIO... 74

FILMACIONIF

EXPRESIONISMO... 75  
 EXPRESIONISMO ALEMAN... 76  
 EXTERIOR... 76  
 EXTERIORES... 76  
 EXTERIORES DE ESTUDIO... 77  
 EXTRA... 77  
 FADE... 78  
 FADE DE IMPRESORA... 78  
 FADE IN... 78  
 FADE OUT... 79  
 PADER... 79  
 FAVOR... 79  
 FICCION... 80  
 FILAGE... 80  
 FILM... 81  
 FILMAR... 81  
 FILMACION DE CABEZA... 81  
 FILM CLIP... 81  
 FILMLET... 82

EMPLAZAMIENTO... 68  
 ENCADENADO... 69  
 EN CARACTER... 69  
 ENCUADRE... 70  
 ENFOQUE... 70  
 ENFOQUE REFLEX... 71  
 ENFASIS... 71  
 ENLACE... 71  
 ENSAMBLAJE... 71  
 ENTRADA LIMPIA... 71  
 ESCENA... 72  
 ESCENAS MONTADAS... 72  
 ESCENA DE... 72  
 ESCENA DE... 72  
 ESCENARIO... 72  
 ESPACIO... 72  
 ESPACIO Y TIEMPO... 72  
 ESTABILIDAD... 72  
 ESTUDIO... 72

FILMACION

FLASHBACK... 85  
FLASHFORWARD... 85  
FLASH-FRAME... 85  
FLUB... 86  
FOCO SUAVE... 86  
FOCO CORTO... 86  
FOCO PAN... 86  
FOCO PROFUNDO... 86  
FONDO... 87  
FOOTAGE... 87  
FOTOGENIA... 88  
FOTOGRAFIA... 88  
FOTOGRAFIA DE ALTO AL MOVIMIENTO... 88  
FOTOGRAFIAR... 89  
FOTOGRAFIA DE PROCESO... 89  
FOTOGRAMA... 87  
FOTOGRAMA DE FLASH... 89  
FUERA DE CAMPO... 90  
FULL SHOT... 90

FILMACION

FUNDIDO... 91  
FUNDIDO DE ABERTURA... 91  
FUNDIDO DE CIERRE... 91  
FUNDIDO ENCADENADO... 91  
GAG... 92  
GENERO... 92  
GLAMOUR... 93  
GRABACION DE KINESCOPIO... 93  
GRAFICOS... 94  
GRIP... 94  
GRUA... 94  
HEROE... 97  
IMAGEN... 100  
IMAGEN DE FANTASMA... 101  
IMPROVISAR... 102  
INTERIOR... 104  
INTERIORES... 104  
INTERPRETACION... 105  
INVERSION FALSA... 106

FILMACION

KEYSTONING... 107  
LAPSO-DISOLVENCIA... 110  
LARGOMETRAJE... 110  
LEITMOTIV... 111  
LINEA... 115  
LINEAS... 116  
LINEA SECUNDARIA... 116  
LOCACION... 116  
LONG SHOT... 116  
LONG SHOT EXTREMO... 116  
LOOSE SHOT... 117  
LOW SHOT... 117  
MACROCINEMATOGRAFIA... 122  
MAKE-UP... 122  
MANERA DE SUEÑO... 122  
MANTENER EN FOCO... 122  
MAQUETA... 123  
MASTER... 124  
MCGUFIN...125

FILMACION

MEDIOMETRAJE... 126  
MEDIUM CLOSE SHOT... 126  
MEDIUM LONG SHOT... 127  
MEDIUM SHOT... 127  
METODO DE ACCION... 128  
METODO DE ACCION Y REACCION... 128  
METRAJE... 129  
METRAJE EN EXISTENCIA... 129  
METTEUR EN SCENE... 129  
MINIATURA... 131  
MISE EN SCENE... 132  
MODELO... 132  
MONOLOGO INTERIRO... 132  
MOVIMIENTO COMBINADO... 137  
MOVIMIENTO DE CAMARA... 137  
MOVIMIENTO EN FALSO... 137  
MOVIMIENTO LENTO... 137  
MOVIMIENTO RAPIDO... 138  
MOVIMIENTO RELATIVO... 138

FILMACION

NEORREALISMO... 142  
NOTICIERO... 143  
NUEVA OLA... 143  
OPERADOR... 147  
OPERADOR DE GRUA... 148  
OVERLAP... 149  
PAN... 150  
PANORANICA... 150  
PANNING... 150  
PANTALLA DIVIDIDA... 150  
PARALAJE... 151  
PARODIA... 152  
PAUSA... 152  
PELICULA ABSTRACTA... 153  
PELICULA CULTA... 153  
PELICULA DE ANTOLOGIA... 154  
PELICULA DE ARTE... 154  
PELICULA DE CIENCIA FICCION... 154  
PELICULA DE COLOR... 154

FILMACION

PELICULA DE COLOR DIURNA...	154
PELICULA DE COMEDIA MUSICAL...	155
PELICULA DE COMPILACION...	155
PELICULA DE 16 MM...	155
PELICULA DE ENTRETENIMIENTO...	155
PELICULA DE EXPLOTACION...	156
PELICULA DE FANTASIA...	156
PELICULA DE FICCION...	156
PELICULA DE GANGSTERS...	156
PELICULA DE GUERRA...	157
PELICULA DE IMAGEN EN MOVIMIENTO...	157
PELICULA DE KAMMERSPIEL...	157
PELICULA DEL 8 MM...	157
PELICULA DEL OESTE...	157
PELICULA DE 35 MM...	158
PELICULA DE UNION...	158
PELICULA DOCUMENTAL...	158
PELICULA DRAMATICA...	159
PELICULA EDUCATIVA...	159

FILMACION

PELICULA ESPECTACULO...	159
PELICULA ETNICA...	159
PELICULA EXPERIMENTAL...	159
PELICULA EXPRESIONISTA...	159
PELICULA INDEPENDIENTE...	159
PELICULA INDUSTRIAL...	160
PELICULA INFORMATIVA...	160
PELICULA MELODRAMATICA...	161
PELICULA MUDA...	161
PELICULA NARRATIVA...	161
PELICULA NATURALISTA...	161
PELICULA NEORREALISTA...	162
PELICULA NO FICTICIA...	162
PELICULA PANCROMATICA...	162
PELICULA PORNOGRAFICA...	162
PELICULA RAPIDA...	162
PELICULA REVERSIBLE...	162
PELICULA SUPER 8 MM...	163
PELICULA SURREALISTA...	163

FILMACION

PELICULA UNDERGROUND... 163  
PEQUEÑO EJECUTANTE... 163  
PERSONAL DE PRODUCCION... 164  
PERSPECTIVA... 164  
PERSPECTIVA AEREA... 164  
PERSONAJE... 165  
PICADA... 165  
PICTURE... 166  
PLAN DE TRABAJO... 166  
PLANO... 167  
PLANO AMERICANO... 168  
PLANO DE ESTABLECIMIENTO... 168  
PLANO GENERAL... 169  
PLANO-SECUENCIA... 169  
PLATO... 169  
PLAY BACK... 169  
POSICION TOPOGRAFICA... 170  
PREPARACION DEL RODAJE... 173  
PRIMER CAMAROGRAFO... 174

FILMACION

PRIMER PLANO... 174  
PROCESO DE PROYECCION FRONTAL... 174  
PRODUCCION... 175  
PRODUCTOR INDEPENDIENTE... 175  
PROFUNDIDAD DE CAMPO CINEMATOGRAFICO... 176  
PROPORCION DE VISTA... 176  
PROTAGONISTA... 176  
PUESTA EN ESCENA... 178  
RACCORD... 179  
READ-THROUGH... 180  
REALISMO... 180  
REPETICION DE TOMA... 182  
REPORTAJE... 183  
RETROSPECCION... 183  
RITMO... 184  
RODAJE... 185  
ROL... 185  
SACUDIDA... 187  
SALIDA LIMPIA... 187

FILMACION

SALTO DE EJE... 187

SCRIPT... 188

SECUENCIA... 189

SECTOR ACTIVO DE UNA ESCENA... 190

SECTOR PASIVO DE UNA ESCENA... 190

SEGUNDA UNIDAD... 190

SENTIDO DIRECCIONAL DE LA ACCION... 191

SERIE... 191

SERIES... 192

SERIES ABIERTAS... 192

SET... 192

SET-UP... 192

SITUACION... 195

SLAPSTICK... 195

SOBREIMPRESION... 196

SOMBRAS CHINESCAS... 196

STAGE... 200

STILL... 200

STOP MOTION... 200

FILMACION

SUPER 16... 202  
SUPER 8... 202  
SUPERPOSICION... 201  
SUSPENSO... 202  
TALENTO... 203  
TAKE... 203  
TAPE...203  
TECNICA DE LA CAMARA MULTIPLE... 203  
TECNICA DE LA TOMA MAESTRA... 204  
TEXTO... 205  
THRILLER... 205  
TIEMPO... 205  
TIEMPO DE REVERBERANCIA... 205  
TILT DOWN... 205  
TILT UP... 205  
TIMING... 206  
TOMA... 206  
TOMA CORRIENDO... 207  
TOMA CUBIERTA... 207

FILMACION

TOMA DE ANGULO ALTO... 207  
TOMA DE ANGULO ALTO EXTREMO... 207  
TOMA DE ANGULO AMPLIO... 208  
TOMA DE ANGULO BAJO... 208  
TOMA DE ANGULO BAJO EXTREMO... 208  
TOMA DE ARCHIVO... 208  
TOMA DE BOOM... 208  
TOMA DE CABEZA... 208  
TOMA DE CORTE-FUERA... 209  
TOMA DE CUBRIMIENTO... 209  
TOMA DE DETALLE... 209  
TOMA DE DOLLY... 209  
TOMA DE ESPEJO... 209  
TOMA DE ESTABLECIMIENTO... 209  
TOMA DE FOCO DIVIDIDO... 209  
TOMA DE GRUA... 209  
TOMA DE INSERTO... 210  
TOMA DE "JALON"... 210  
TOMA DE MANTENIMIENTO... 210

FILMACION

TOMA DE PROTECCION... 210  
TOMA DE PUENTE... 211  
TOMA DE PUNTO DE VISTA... 211  
TOMA DE REACCION... 211  
TOMA DE TILT... 212  
TOMA DE REESTABLECIMIENTO... 212  
TOMA DE REGISTRO... 212  
TOMA DE REPETICION... 212  
TOMA DE SEGUIMIENTO... 212  
TOMA DE VIDRIO... 212  
TOMA DE ZOOM... 213  
TOMA EN PLAY BACK... 213  
TOMA LARGA EXTREMA... 213  
TOMA MAESTRA... 213  
TOMA MATTE... 213  
TOMA MODELO... 213  
TOMA POLAROID... 213  
TOMA SECUENCIA... 213  
TOMA SOBRE EL HOMBRO... 213

FILMACION

TOMA SOBRE RIELES... 214  
TOP SHOT... 214  
TRANSICION... 215  
TRANSICION POR ASOCIACION DE IDEAS... 215  
TRANSICION POR OPOSICION DE MOVIMIENTOS... 215  
TRANSICION POR SIMILITUD DE MOVIMIENTOS... 215  
TRAVELLING... 216  
TRAVELLING MATTE... 216  
TRUCAJE... 216  
UNDERCRANCK... 217  
UNIDAD DE PROYECCION DE FONDOS... 217  
VESTUARIO... 220  
WESTERN... 224  
WHIP... 224  
WILD WALLS... 224  
ZOOM... 226  
ZOOM IN... 226  
ZOOM OUT... 226

GUIÓN

ADAPTACION... 4  
ADAPTAR... 5  
ARGUMENTISTA... 9  
ARGUMENTO... 9  
ARGUMENTO DE TOMA... 10  
AUTOR... 12  
BOCETOS DE CONTINUIDAD... 18  
CONTINUIDAD... 41  
DECOUPAGE... 51  
DESARROLLO... 52  
DESGLOSE... 55  
DIALOGO... 56  
ESCRITOR... 72  
EXTERIOR... 76  
FLASHBACK... 85  
FLASHFORWARD... 85  
FLASH-FRAME... 85  
GAG... 92  
GUIÓN... 95

GUIÓN

GUIONISTA...	95
HISTORIA...	97
ICONO...	98
INTERIOR...	104
LENGUAJE CINEMATOGRAFICO...	112
LIBRETO...	115
MANTENIMIENTO...	123
PREPRODUCCION...	173
RECORTE...	180
SCENARIO...	188
SCREENPLAY...	188
SINOPSIS...	195
SINTAXIS...	195
STORY...	201
STORYBOARD...	201
TRATAMIENTO...	215
VERSION...	219

ILUMINACION

ARCO DE ALTA INTENSIDAD... 9  
ASA... 11  
AUMENTADOR DE LUZ... 12  
BALANCE DE COLOR... 14  
BALANCE DE ILUMINACION... 14  
BRILLO... 19  
BROAD... 19  
BUJIA-PIE... 19  
CALCULADOR DE EXPOSICION... 21  
CAMBIOS DE LUZ... 25  
CARGA DE EMULSION... 27  
CELULA... 28  
CELULA DE MANTENIMIENTO... 28  
CLAROSCURO... 35  
CLAVE TONAL ALTA... 35  
CLAVE TONAL BAJA... 35  
COCIENTE DE ILUMINACION... 36  
COLOR... 37  
COMPOSICION... 39

ILUMINACION

CONSOLA DE CONTROL DE ILUMINACION...	40
CONTRALUZ...	41
CONTRASTE...	42
CONTRASTE BAJO...	42
CONTRASTE DE ESCENA...	42
CORRECCION DE COLOR...	43
CHIAROSCURO...	50
DENSIDAD DE NIEBLA...	53
DENSITOMETRO...	53
DESENTONO...	54
DEFINICION...	51
DIFUSION...	57
DIFUSOR...	57
DIN...	57
DINKY-INKY...	58
DISCONTINUIDAD...	59
EXPOSICION...	74
EXPOSIMETRO...	75
EXPOSIMETRO DE CELULA FOTOELECTRICA...	75

ILUMINACION

EXPUESTO...	76
FACTOR DE FILTRO...	78
FILTRO...	82
FILTRO BALANCEADOR DE LUZ...	83
FILTRO COMPENSADOR DE COLOR...	83
FILTRO DE CONTROL DE EXPOSICION...	83
FILTRO DE CONVERSION...	83
FILTRO DE DENSIDAD NEUTRAL...	83
FILTRO DE EFECTO...	84
FILTRO DE PASE ALTO...	84
FILTRO DE PASE BAJO...	84
FILTRO DE VISTA...	84
FILTRO POLARIZANTE...	85
FILTRO ULTRAVIOLETA...	85
FLUJO...	86
FOTOGRAFIA DE LUZ APROVECHABLE...	88
FOTOMETRIA...	89
FOTOMETRO...	89
FULGOR EN EL LENTE...	90

ILUMINACION

GRADACION... 93  
GUIA DE EXPOSICION... 94  
ILUMINACION... 98  
ILUMINACION CRUZADA... 99  
ILUMINACION DE CLAVE ALTA... 99  
ILUMINACION DE CLAVE BAJA... 99  
ILUMINACION DE LOCACION... 99  
ILUMINACION DESDE ARRIBA... 99  
ILUMINACION DIFUSA... 99  
ILUMINACION EXTERIOR... 99  
ILUMINACION FRONTAL... 99  
ILUMINACION INTERIOR... 99  
ILUMINACION LATERAL... 99  
ILUMINACION PRACTICA... 100  
ILUMINADOR... 100  
INCANDESCENCIA... 103  
INKY... 103  
INTENSIDAD... 104  
IRRADIACION... 105

ILUMINACION

LAMPARA... 108  
LAMPARA DE CUARZO... 109  
LAMPARA HALOGENA... 109  
LAMPARA PARABOLICA... 109  
LAMPARA XENON... 109  
LECTOR DE LUZ... 111  
LEY DEL CUADRADO INVERSO... 115  
LONGITUD DE ONDA... 116  
LUZ... 117  
LUZ AMBIENTAL... 117  
LUZ ARTIFICIAL... 117  
LUZ DE ARCO... 118  
LUZ COMPLEMENTARIA... 118  
LUZ DE CIELO... 118  
LUZ DE CUARZO... 118  
LUZ DERRAMADA... 118  
LUZ DE RELLENO... 118  
LUZ DE SEPARACION... 118  
LUZ DIFUSA... 119

ILUMINACION

LUZ DIURNA... 119  
LUZ FLUORESCENTE... 119  
LUZ DURA... 118  
LUZ FRIA... 119  
LUZ INCIDENTE... 119  
LUZ PARA FONDOS... 119  
LUZ PLANA... 119  
LUZ POSTERIOR... 119  
LUZ RADIANTE... 120  
LUZ REFLEJADA... 120  
LUZ SALPICADA... 120  
LUZ TRASERA... 120  
LUCES ALTAS... 120  
LUMEN... 120  
LUMINANCIA... 120  
LUMINARIA... 121  
LUX... 121  
MATTE... 124  
MEDIDOR DE BRILLANTEZ DE FOCO... 125

ILUMINACION

MEDIDOR DE EXPOSICION... 126  
MEDIDOR DE LUZ INCIDENTAL... 126  
MEDIDOR DE TEMPERATURA DE COLOR... 126  
MIRE... 131  
MODELAJE... 132  
NIEBLA... 143  
NIVEL DE LUZ... 143  
OPACIDAD... 147  
OPEN UP... 147  
OSCILACION... 148  
PANTALLA REFLECTORA DE SOL... 150  
PHOTOFLOOD... 165  
PLAN DE ILUMINACION... 166  
RANGO DE BRILLANTEZ... 179  
REFLECTANCIA... 181  
REFLECTOR... 181  
SCANNING... 188  
SCOOP... 188  
SENSITOMETRO... 191

ILUMINACION

SENSITOMETRIA... 191

SOLARIZACION... 200

SOMBRILLA... 196

SPOT... 199

SPOT BABY... 200

WATT... 224

OPTICA

ASTIGMATISMO...	12
BALANCE DE COLOR...	14
BANDA DE IMAGEN...	15
CONSOLA DE CONTROL DE ILUMINACION...	40
DISTORSION DE ANGULO AMPLIO...	60
DISTORSION DE PERSPECTIVA...	60
DISTORSION OPTICA...	61
EFECTO OPTICO...	66
FILTRO...	82
FILTRO BALANCEADOR DE LUZ...	83
FILTRO COMPENSADOR DE COLOR...	83
FILTRO DE CONTROL DE EXPOSICION...	83
FILTRO DE CONVERSION...	83
FILTRO DE DENSIDAD NEUTRAL...	83
FILTRO DE EFECTO...	84
FILTRO DE NOCHE...	84
FILTRO DE PASE ALTO...	84
FILTRO DE PASE BAJO...	84
FILTRO DE VISTA...	84
FILTRO POLARIZANTE...	85

OPTICA

FILTRO ULTRAVIOLETA... 85  
FOCO... 86  
FOCO SUAVE... 86  
FULGOR EN ELLENTE... 90  
FUZZI... 91  
GRAN ANGULAR... 94  
IMAGEN ANAMORFICA... 101  
INFINITO... 104  
INFRARROJO... 104  
KEYSTONING... 107  
LENTE... 113  
LENTE ANAMORFICO... 113  
LENTE CONCAVO... 113  
LENTE CONVEXO... 114  
LENTE DE ANGULO AMPLIO... 114  
LENTE DE LONGITUD FOCAL GRANDE... 114  
LENTE DE OJO DE PESCADO... 114  
LENTE DE TOMA... 114  
LENTE MACROZOOM... 114  
LENTE NORMAL... 114

OPTICA

LENTE TELEFOTO... 115  
LENTE ZOOM... 115  
MANTENER EN FOCO... 122  
MATIZ DE COLOR... 124  
MATTE... 124  
MEDIDOR DE TEMPERATURA DE COLOR... 126  
MIREDA... 131  
MONOCROMIA... 132  
OPTICA... 148  
PERSISTENCIA RETINIANA... 165  
PICTURE... 166  
PLANO FOCAL... 169  
PODER RESOLVENTE... 170  
REACOMODO DE IMAGEN... 180  
REFLEX... 181  
SISTEMA DE VISION... 195  
STILL... 200  
TELEMETRO... 204  
TEMPERATURA DE COLOR... 204  
TRANSFOCADOR... 215

OPTICA

VELO... 218

VEINTICUATRO CUADROS POR SEGUNDO... 218

VIDEO... 220

VIEWE... 221

ZOOM... 226

REVELADO

ACETATO DE CELULOSA... 4	20047.0
AMPLIACION... 5	87 ... A902809NE ... 00AR
ASA... 11	87 ... A902809NE ... 00AR
BAÑO DE DETENIMIENTO... 16	87 ... A902809NE ... 00AR
BASE DE PELICULA DE POLIESTER... 17	87 ... A902809NE ... 00AR
BORDE DE NIEBLA... 19	87 ... A902809NE ... 00AR
CAJA DE SECADO... 21	87 ... A902809NE ... 00AR
CARGA DE EMULSION... 26	87 ... A902809NE ... 00AR
CELULOIDE... 29	87 ... A902809NE ... 00AR
COPIA... 42	87 ... A902809NE ... 00AR
COPION... 42	87 ... A902809NE ... 00AR
CUADRO CALIENTE... 49	87 ... A902809NE ... 00AR
DEGRADACION DE IMAGEN... 51	87 ... A902809NE ... 00AR
DENSIDAD... 52	87 ... A902809NE ... 00AR
DENSIDAD DE NIEBLA... 53	87 ... A902809NE ... 00AR
DENSITOMETRIA... 53	87 ... A902809NE ... 00AR
DUPLICADO NEGATIVO... 62	87 ... A902809NE ... 00AR
EFFECTOS DE LABORATORIO... 66	87 ... A902809NE ... 00AR
EMULSION... 68	87 ... A902809NE ... 00AR
EXPOSICION... 74	87 ... A902809NE ... 00AR

REVELADO

EXPUESTO... 76  
FADE DE IMPRESORA... 78  
FADER... 79  
FIJACION... 80  
FIJAR... 80  
FILM... 81  
FORMATO... 87  
GENEALOGIA... 92  
GENERACION... 92  
GRANULOSIDAD... 94  
IMAGEN LATENTE... 101  
IMAGEN NEGATIVA... 101  
IMPRESION... 102  
IMPRESION DE CUADRO CONGELADO... 102  
IMPRESION DE TRABAJO... 102  
IMPRESORA... 102  
IMPRIMIR... 102  
INDICE DE EXPOSICION... 103  
INDICE DE EXPOSICION ASA... 103  
INEXPUESTO... 103

REVELADO

INTERNEGATIVO... 105  
INTERPOSITIVO... 105  
LABORATORIO... 108  
LADO DE EMULSION... 108  
LATITUD... 110  
LAVAR... 110  
MAQUINA DE LIMPIEZA DE PELICULA... 123  
MONOCROMIA... 132  
NEGATIVO... 141  
NEGATIVO DUPLICADO DE COLOR... 142  
NEGATIVO ORIGINAL DE COLOR... 142  
NIEBLA... 143  
NUMERO DE EMULSION... 144  
OPTICO... 148  
ORIGINAL... 148  
PELICULA... 153  
PELICULA DE COLOR... 154  
PELICULA DE COLOR DIURNA... 154  
PELICULA DE 16 MM... 155

REVELADO

PELICULA DE IMAGEN EN MOVIMIENTO... 157  
PELICULA DE 8 MM... 157  
PELICULA DE 35 MM... 158  
PELICULA NEGATIVA... 162  
PELICULA SUPER 8 MM... 162  
POSICION DE EMULSION... 170  
POSITIVO... 170  
POSITIVO MAESTRO... 171  
POSITIVO MAESTRO DE COLOR... 171  
POSTFLASH... 171  
PREFLASH... 172  
PRIMERA RESPUESTA DE IMPRESION... 174  
PROCESO DE FORZADO... 174  
PROCESO DE POSITIVO REVERSIBLE... 174  
PROCESAR... 175  
REABASTECIMIENTO... 179  
REDUCCION... 181  
REEXPOSICION... 181  
RELUMBRAR... 182  
REVELADO... 183

REVELADO

REVELADOR... 184  
REVERSIBLE... 184  
SENSIBILIDAD... 191  
SOBREEXPUERTO... 196  
SOBREREVELADO... 196  
SUBEXPOSICION... 201  
SUBREVELADO... 201  
SUPER 16... 202  
SUPER 8... 202  
SUPERPOSICION... 202  
VELO... 218  
VELOCIDAD... 218  
VELOCIDAD DE EMULSION... 218  
VELOCIDAD DE REVELADO... 219  
VIRGEN... 222

SONIDO

ASINCRONISMO...	11
AUDIO...	12
AVANCE DE SONIDO...	13
BALANCE...	14
BANDA DE DIALOGO...	15
BANDA DE MUSICA...	15
BANDA DE SONIDO...	15
BEEP...	17
BEEPER...	17
BLIMP...	18
BOOM...	19
CABEZA MAGNETICA...	20
CAMARA DE SONIDO...	22
CASETE...	27
CINTA DE SONIDO...	34
COMENTARIO...	38
COMPOSICION ELECTRONICA...	39
CONTRAPUNTO...	42
CURVA DE RESPUESTA...	50

SONIDO

DECIBEL... 51  
DEFINICION... 51  
DESINCRONICO... 55  
DIALOGO... 56  
DIALOGUISTA... 56  
DISTORSION AUDITIVA... 60  
DUB... 62  
ECUALIZACION... 64  
ECUALIZADOR... 64  
EFECTOS DE SONIDO... 66  
ENSAMBLAJE... 71  
FEEDBACK... 79  
FIDELIDAD... 80  
FRECUENCIA... 90  
GRABACION... 93  
GRABADORA... 93  
GRABAR... 93  
HERTZ... 97  
IMPEDANCIA... 101  
INTENSIDAD... 104

SONIDO

LECTOR DE SONIDO... 111  
LONGITUD DE ONDA... 116  
LOOPING... 116  
MAGNETOFONO... 122  
MASTER MAGNETICO... 124  
MEDIDOR DE DECIBEL... 125  
MEZCLA... 129  
MEZCLAR... 129  
MICROFONO ... 130  
MICROFONO DE CINTA... 130  
MICROFONO DE CRISTAL... 130  
MICROFONO DE SOLAPA... 131  
MICROFONO DIRECCIONAL... 131  
MICROFONO NO DIRECCIONAL... 131  
MICROFONO UNIDIRECCIONAL... 131  
MODULACION... 132  
MODULO... 132  
MOTIVO... 136  
MUSICA... 138

SONIDO

NARRACION... 140  
NARRADOR... 140  
NIVEL... 143  
OFF... 147  
OUTPUT... 149  
PATRON DIRECCIONAL... 152  
INPUT... 104  
PISTA... 166  
PLANO SONORO... 169  
PLUG... 170  
POSTGRABACION... 171  
PRESENCIA... 173  
PRESENCIA DE MICROFONO... 173  
PUENTE MUSICAL... 178  
REGISTRO... 182  
REGRABACION... 182  
RETROALIMENTACION ACUSTICA... 183  
REVERBERANCIA... 184  
RUIDOS DE FONDO... 185

SONIDO

SONIDO... 197

SONIDO AMBIENTAL... 197

SONIDO ASINCRONICO... 197

SONIDO DE COMENTARIO... 197

SONIDO DE CONTRAPUNTO... 197

SONIDO DE REFERENCIA... 197

SONIDO DIRECTO... 198

SONIDO EN BRUTO... 198

SONIDO MAGNETICO... 198

SONIDO OPTICO... 198

SONIDO ORIGINAL... 198

SONIDO PARALELO... 198

SONIDO POSTSINCRONICO... 199

SONIDO PRIMITIVO... 199

SONIDO SOBREPUESTO... 199

SONORIZACION... 199

TIEMPO DE REVERERANCIA... 205

TONO... 214

TRACK... 214

SONIDO

TRANSFER...214

VOLUMEN... 223

VOZ... 223

VOZ EN OFF... 223

WATT... 224

TERMINOLOGIA COLATERAL

ANIMACION POR COMPUTACION... 7

ARQUETIPO... 10

ARTE FILMICO... 11

CAMARA PLUMA... 23

CAMERA-STYLO... 25

CARICATURA... 27

CASETE... 27

CELULA DE MANTENIMIENTO... 28

CINE... 30

CINEMA NOVO... 31

CINEMATECA FRANCESA... 32

CINEMATOGRAFO... 32

CINEMA VERITE... 33

CINE MINIMO... 33

CINE MUDO... 33

CINE NEGRO... 33

CINE OJO... 33

CINE VERDAD... 33

CINETECA... 34

TERMINOLOGIA COLATERAL

CODIGO DE PRODUCCION DE IMAGENES EN MOVIMIENTO...	36
COMERCIAL...	39
COMPOSICION ELECTRONICA...	39
CONMUTACION...	40
COPYRIGHT...	43
CLIP...	36
CRITICA DE CINE...	48
CRITICO...	48
CUADERNOS DE CINE...	49
DERECHOS DE AUTOR...	53
DIALECTICA...	56
DIEGESIS...	57
DRAMATIZACION...	62
EFECTO DE KULESHOV...	65
ESPACIO...	72
ESPACIO Y TIEMPO FILMICO...	72
ESTRUCTURA FILMICA...	73
ESTRUCTURALISMO...	74
FAN...	79

TERMINOLOGIA COLATERAL

FESTIVAL DE CINE... 79  
FILMICO... 81  
FILMOGRAFIA... 82  
FILMOLOGIA... 82  
FORMALISMO... 87  
FORMAS ABIERTAS Y CERRADAS... 87  
FOTO FIJA... 87  
GRABADORA DE VIDEO... 93  
HOLOGRAFIA... 97  
HOLOGRAMA... 97  
ICONO... 98  
INDEX... 103  
IRONIA DRAMATRICA... 106  
LAMINA DE DIAPOSITIVA... 108  
LANGAGE... 109  
LANGUE... 109  
LASER... 110  
LEER... 111  
LENGUAJE... 112

TERMINOLOGIA COLATERAL

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO... 112

LOS DIEZ DE HOLLYWOOD... 117

MEDIAR... 125

MENSAJE... 127

METONIMIA... 128

MIMESIS... 131

MULTIMEDIA... 138

MULTIPLANO... 138

NARRATIVA... 140

NATURALISMO... 141

NEORREALISMO... 142

NEUE KINO... 142

NEW AMERICAN CINEMA... 143

NOVELIZACION... 143

OSCAR... 148

PARADIGMA... 151

PARODIA... 152

PATHOS... 152

PERSONA... 164

TERMINOLOGIA COLATERAL

PERSONAL DE PRODUCCION... 164

PIXILATION... 166

PROFILMICO... 175

REALISMO... 180

REALISMO SOCIALISTA... 180

REGRESO... 182

RESEÑA FILMICA... 183

SEMIOLOGIA... 190

SIGNIFICACION... 192

SIGNO... 192

SIGNOS MOTIVADOS... 193

SIGNOS NO MOTIVADOS... 193

SIMBOLO... 193

SINEDOQUE... 194

SINTAGMA... 195

SINTAXIS... 195

STAR SYSTEM... 200

TEATRO EPICO... 203

TEATRO DE LA CRUELDAD... 203

TERMINOLOGIA COLATERAL

TEORIA FILMICA... 205

TIPIFICACION... 206

TRANSPARENCIA... 215

VANGUARDIA... 218

VIDEO... 220

VIDEO CASETE... 220

VIDEO DISCO... 221

VIDEOGRAFICAS... 221

VIDEOTAPE... 221

VIDISTICS... 221

VIÑETA... 221

INDICE

1. Glosario	pp. 1
2. Apéndice	227
3. Bibliografía	243
4. Anexo de términos por materias	248