

GLOSARIO GENERAL / PALABRAS CLAVE

A

Acelerado

También llamado cámara rápida, es un efecto de manipulación mecánica del movimiento, filmando a menos de 24 cuadros por segundo (por ejemplo 16, como en la época del cine mudo), y proyectando a 24 cuadros por segundo.

Adaptación

Operación que consiste en trasladar al cine un texto literario (cuento, novela, pieza teatral) adecuado al lenguaje de la pantalla.

Alto Contraste

Es la gran diferencia entre zonas sombreadas y áreas iluminadas. En la imagen con alto contraste coexisten áreas con luz puntual y áreas con sombra.

Altura de Cámara

Varía según la altura de visión normal del ser humano. Existen tres tipos: alta, normal y baja.

Ángulo Cenital

Es un ángulo de verticalidad absoluta, apuntando directamente hacia abajo. Algunos los llaman "picado perfecto".

Ángulo Contrapicado

Es un ángulo de cámara que presenta los elementos del campo visual desde un punto de vista bajo. Inclinado hacia arriba.

Ángulo de Cámara

Expresa una relación de posición, de lugar, de ubicación establecida entre la cámara y los personajes u objetos registrados por ella. Puede ser normal, picado, contrapicado, cenital o supina.

Ángulo Normal

Es aquél en el que la cámara registra a los personajes u objetos desde la altura de los mismos; el eje óptico de la cámara, coincide con la línea que parte desde nuestra mirada hacia el horizonte.

Ángulo Picado

Es el que obtiene la cámara cuando filma de arriba hacia abajo y que hace que el objeto o la figura humana, se vea empequeñecida. La cámara se ubica por encima del nivel habitual desde el que percibimos la realidad y se inclina para registrar los objetos encuadrados.

Ángulo Supine

Es cuando el ángulo de la cámara apunta perfectamente hacia arriba; también se lo llama "contrapicado perfecto".

Asistente de dirección

Es el enlace entre el director y el equipo y trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del director. Se ubica en el set y participa del desglose del guión y de la confección de la hoja de llamado diaria.

B

Banda Sonora

Parte lateral de la cinta de celuloide donde quedan registrados todos los elementos sonoros del filme. Conjunto de sonidos de una película, incluyendo voces, música y ruidos.

Bandera

Cualquier material opaco que pueda bloquear la luz y definir un corte en ella.

Bajo Contraste

Es la poca diferencia entre la zona sombreada y el área de luz puntual. Se suele encontrar en imágenes muy iluminadas.

Brillo

Cantidad de luz e intensidad añadida al color.

C

Cámara

Aparato utilizado para capturar imágenes que luego serán reproducidas sobre una pantalla. Contiene la película virgen y la somete a un proceso mecánico (de arrastre) y óptico (de exposición), que lleva la imagen exterior registrada a la superficie de la película virgen.

Camarógrafo

Acciona la cámara y compone las tomas, según lo indicado por el Director y el DF.

Casting

Búsqueda y entrevista de actores para la conformación del elenco de una película.

Centro de Atención o Interés

Lugar del encuadre al que se dirige la mirada del espectador, apuntado por uno o varios elementos expresivos.

Cinematógrafo

Invento de los Lumiére que era capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento, siendo la primera máquina de la Historia apta para hacerlo.

Color Cálido

Es aquél cuya visión denota potencia, intensidad, excitación, como el rojo, el amarillo o el naranja.

Color Frío

Es aquél que denota relajación, sosiego, como el azul, el verde o el violeta.

Composición del Encuadre

Es el resultado de la interacción expresiva de los elementos que conforman el encuadre, ya sean éstos de existencia física (actores, decorado, utilería, vestuario, maquillaje, etc.) o invisibles (tamaños de plano, ángulos y movimientos de cámara, tipos de lentes utilizados, etc.).

Compositor

Es el encargado de escribir las piezas musicales y, usualmente, dirigir la orquesta que la interpretará para su grabación e inclusión en el filme.

Continuidad

Es la ilusión que proporciona el transcurso de la película entendida como un continuum audiovisual, gracias a la cual los espacios y los tiempos se suceden con perfecta coherencia.

Contraluz

La fuente luminosa está ubicada por detrás del objeto iluminado, en sentido contrario al de la cámara. Llamada también luz trasera o 'backlight'.

Corte Directo

Es la transición que pasa de un plano a otro de modo inmediato, sin intermediaciones.

Cortinilla

Es la transición que muestra un plano siendo desplazado por el que le sigue de manera gradual, en dirección longitudinal, transversal u oblicua.

D**Decorado**

Cumple la función de fondo de las acciones, aportando a la composición del encuadre. Puede ser artificial (construido para la película, que permite un mayor control sobre los resultados técnicos); natural (locación preexistente al rodaje, independiente a la película); interior (espacios artificiales o no, los cuales se ambientan puertas adentro para desarrollar acciones); exterior (escenarios de puertas afuera, pueden ser paisajes naturales o locaciones artificiales).

Desglose

Es la confección de diversas listas de necesidades convenientemente agrupadas, que surge de la lectura concienzuda del guión, determinando listas de personajes, decorados, localizaciones, vestuario, maquillaje, utilería, etc.

Diafragma

Mecanismo que regula la cantidad de luz que llega a la película; es un dispositivo que está compuesto por unas pequeñas laminillas metálicas, superpuestas entre sí en el interior del objetivo, que conforman una abertura casi circular y de diámetro variable. Además de controlar la cantidad de luz ingresada, determina también la profundidad de campo de la imagen: las pequeñas aberturas dan mayor profundidad de campo; y las mayores, menor.

Diálogos

Tienen un contenido informativo y también connotativo, que se configura con la entonación, la modulación, el ritmo de las frases dichas por los personajes.

Director

Principal responsable de la realización del filme, dirige a los actores, cuida los aspectos técnicos y estéticos, controla al equipo técnico o a sus jefes de sector, vela por el estilo y la unidad narrativa.

Director de Arte

Responsable de la apariencia estética general de la película; supervisa aspectos como la elección de locaciones, decorados, utilería, etc.

Director de fotografía (DF)

Tiene el control visual total de la película, controlando la cámara y la iluminación. Propone el esquema de luces que se utilizará en cada escena teniendo en cuenta el estilo del director. Tiene a su cargo a operadores y asistentes de cámara y a los eléctricos.

Distancia Focal

Es la que separa la película del centro óptico del objetivo: a mayor distancia focal, menor ángulo de visión; a menor distancia focal, mayor ángulo de visión. Se la denomina con la letra F.

E**Edición**

Proceso operativo en el cual se monta la película agregando efectos, transiciones, etc.

Eje de acción

Todo movimiento rectilíneo de un personaje marca una línea imaginaria, que se traza sobre la dirección de la actuación; es decir, hacia donde se dirige o mira el actor, o la línea que une a dos personajes que hablan.

Eje Óptico

Recta imaginaria que conecta la cámara con el sujeto u objeto enfocado.

Eléctrico

Trabaja bajo las órdenes del Jefe eléctrico, opera los equipos relacionados con la iluminación.

Elipsis

Es la omisión del tiempo en pantalla que el espectador percibe y entiende, y sirve para hacer avanzar la narración, sin necesidad de mostrar acciones superfluas.

Encuadre

Es el espacio rectangular que ocupan los elementos registrados por la cámara. Está constituido por un campo visual, una duración, la presencia o no de movimiento, así como también el sonido incorporado al mismo. Se consigue mediante el visor a través del objetivo de la cámara que capta el espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente será proyectado.

Escaleta

Método utilizado para la escritura de guiones que consiste en fragmentar la historia escena por escena.

Escena

Conjunto de planos que forman parte de una misma acción, dentro de un tiempo y un espacio concretos.

Escenógrafo

Se encarga de diseñar los decorados para un filme, verificando su construcción y montaje.

Espacio Off

Es un campo virtual, imaginario, que no se ve en el encuadre. Se extiende para los costados, para arriba y abajo, y hacia adelante y atrás.

F

Fenómeno Phi

Ilusión óptica del cerebro humano, que hace percibir movimiento continuo en donde hay una sucesión de imágenes. Definida por Max Wertheimer (psicólogo) en 1911.

Filtros

Dispositivos de diversos materiales que se colocan en la parte frontal del objetivo de la cámara para modificar o alterar el carácter de la luz. Pueden ser de color (agregando o restando cromatismo a la imagen); de efecto (reduciendo la definición, el contraste y la saturación del color de la imagen); neutros (grises, absorbiendo la luz de todos los colores en la misma proporción): polarizadores (atenuando los reflejos indeseables de la luz sobre superficies fijas y brillantes).

Flashback

Procedimiento narrativo que nos retrotrae a una acción pasada, en relación al hecho representado.

Flashforward

Imagen que remite a la presentación de un hecho futuro en relación al presente que se desarrolla en pantalla.

Foley

Es la creación de efectos sonoros comunes (ej. pasos, pisar hojas secas, golpes, portazos, etc.) que se añaden en la post-producción para realzar e intensificar la calidad de audio; la creación de los mismos se lleva a cabo en una sala de grabación.

Formato Flat

Tipo de proyección que se impuso desde principios del cine, que establecía una medida de 1 m de alto por 1.37 m de ancho de pantalla, relación conocida como 1 x 1.33 m.

Formato Panorámico

Formato de proyección utilizado en la actualidad, cuya proporción es de 1 x 1.85 en USA y de 1 x 1.65 en Europa.

Fresnel

Lámpara cuya lente consiste en círculos concéntricos que concentran y difuminan la luz simultáneamente.

Fundido

Transición que oscurece la imagen lentamente hasta culminar en el negro total (fundido a negro), o que se presenta como el encadenamiento transitorio entre dos imágenes sucesivas (fundido encadenado).

G

Grúa

Vehículo que soporta la cámara, que va sobre una plataforma giratoria y permite realizar multitud de movimientos.

Guión

Forma escrita de cualquier proyecto audiovisual; narración ordenada que se desarrollará en el futuro

proyecto audiovisual. Se describen las imágenes y sonidos que se utilizarán en la película.

Guión Literario

Transcripción detallada y ordenada de los hechos expresados en forma literaria, que contiene a los personajes y las acciones que se visualizarán, y los diálogos y sonidos que se escucharán en la historia audiovisual.

Guión Técnico

Es realizado por el Director del Film e implica diseñar cada plano de la futura película, basado en el Guión Literario previamente escrito. Se decide cómo va a ser mostrado en pantalla cada plano, atendiendo a las especificaciones técnicas de cada uno de ellos.

Guionista

Persona que escribe el Guión para un Film, Radio, TV o cualquier otro tipo de medio; se encarga de pensar, crear y/o adaptar la historia, poniéndola por escrito.

H

High Key

También llamada clave alta, es un grado de iluminación en el cual el campo visual está iluminado por una luz pareja, abundante y desprovista de sombras.

I

Idea

Es la génesis del Guión, el punto de partida para elaborar el argumento de un proyecto audiovisual. Puede ser sutil, abstracta, pero se convierte en el fundamento del Guión.

Iluminador

Trabaja con el DF, anticipa instalación de iluminación y dirige al equipo de eléctricos.

Iris

Transición que consiste en el oscurecimiento progresivo de la imagen, que avanza en forma de círculo que se cierra o se abre.

J

Jefe de producción

Ejecuta los programas diseñados por el productor ejecutivo. Contrata personal de apoyo, transporte, catering y coordina el cumplimiento de esos servicios.

L

Lámpara de Cuarzo

Lámpara incandescente de tungsteno alógeno utilizada en la mayoría de las producciones; su rango oscila entre 500 y 2000 watts, calentándose a altas temperaturas.

Locación

Es el lugar físico fuera del estudio, y puede ser interior o exterior. Escenario natural o cualquier medio ya existente que sea apropiado para usar como decorado

del filme, ya sea en el estado en que se encuentra o ambientándolo.

Low Key

El campo visual aparece dividido en zonas que muestran grados diferentes de luz, donde se privilegian los contrastes, los fondos se oscurecen, y los espacios solo quedan parcialmente iluminados.

Luz Ambiental

Preexiste al rodaje y puede ser solar o nocturna.

Luz Artificial

Producida por diversos tipos de lámparas; se pueden simular como luz ambiental.

Luz Cenital

Producida por una fuente situada justo encima del sujeto.

Luz de Relleno

De menor intensidad que la principal, ilumina de modo indirecto para atenuar o eliminar sombras.

Luz Frontal

Se proyecta en la misma dirección que la cámara a la altura del ángulo de toma normal, "aplastando" y confundiendo al objeto con el fondo.

Luz HMI

Lámpara que emite una luz muy intensa de la misma temperatura de color del sol, requiriendo de una fuente de poder de alto voltaje.

Luz Intangible

Aquella que inunda el campo visual sin que exista una justificación dramática de su presencia en la escena. También llamada "injustificada".

Luz Lateral

Proviene de uno de los lados de la cámara, agudizando la sensación de volumen y dando textura y relieve al objeto iluminado.

Luz Principal

También llamada Luz Clave, es la fuente luminosa esencial predominante en la escena, que crea sombras en la imagen revelando el ángulo y la posición de la fuente de luz.

Luz Tangible

Llamada también Luz Justificada, es aquella que está a la vista del espectador y que justifica dramáticamente la iluminación de la escena.

M

Matiz

Designa el color mismo; refiere a cada grado de la escala cromática del violeta al rojo.

Microfonista

Opera el brazo para sostener el micrófono arriba del encuadre, asiste en la grabación de sonidos y ayuda a colocar los micrófonos en el set.

Micrófono

Dispositivo destinado a la conversión de ondas sonoras en energía mecánica, y de mecánica en eléctrica. Es un transductor por donde pasa el sonido al interior de los aparatos para posibilitar su amplificación.

Montaje

Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa, con el fin de generar sensaciones e ideas en el espectador.

Montaje Alterno

Se realiza sobre acciones que comparten mismo tiempo pero diferente espacio.

Montaje intelectual

Refiere a la inclusión de planos que no tienen que ver con la continuidad dramática en pantalla, pero su yuxtaposición genera ideas en el espectador. Creado por Sergei Eisenstein.

Montaje paralelo

Es aquel en que las acciones se desarrollan normalmente en espacios diferentes (puede ser el mismo) y en tiempos distintos, pero que comparten un concepto en común.

Montajista

Encargado del montaje del filme, selecciona los planos y los ordena según el guión; prepara el material para sonorización y doblajes, etc.

Música

Es una de las partes de la banda sonora, que crea la atmósfera de tiempo y lugar que apoya a la ambientación de un filme; sirve también para subrayar los estados de ánimo de los personajes. Puede ser empática o anempática, para reforzar el dramatismo de una escena. Puede ser diegética o no diegética, según pertenezca o no al universo dramático representado en pantalla.

O

Objetivo

Es al que comúnmente se le llama 'lente'. Dependiendo de su apertura angular, se divide en tres grupos: normal, gran angular y teleobjetivo. Éstos son objetivos fijos, pero existe también el objetivo variable llamado 'zoom'.

Objetivo Gran Angular

Lente de distancia focal corta que permite encuadrar un campo visual más amplio que una lente normal, y con gran profundidad de campo, manteniendo en foco los objetos cercanos y los del fondo. Tiene entre 18, 28 o 35 mm de distancia focal, y exagera las relaciones de espacio, expandiendo la distancia aparente entre los objetos cercanos y distantes.

Objetivo Normal

Es la lente que se aproxima más al ángulo de visión humana, cubriendo un ángulo visual aproximado de entre 43 y 56 grados. Tiene 50 mm de distancia focal.

P

Pan

Paneo horizontal, a traviesa el espacio hacia la derecha o hacia la izquierda, recorriendo el sentido de la línea del horizonte; comúnmente usado para seguir la trayectoria de un personaje.

Panorámica

Es el giro horizontal o vertical de la cámara pivoteando sobre su propio eje y sin desplazarse.

Persistencia retiniana

Teoría que, en 1824, el biólogo Peter Mark Roget sostenía que la imagen se queda en la retina un intervalo de tiempo mínimo después de su proyección por lo que enlaza con la siguiente porque el ojo es incapaz de separarlas, lo que provoca que veamos estas imágenes como una imagen continua.

Personaje

Son los seres de ficción a los que les suceden los hechos o los que realizan las acciones; mientras mejor estén conformados y perfilados, más creíble resultará la historia del film.

Plano

Es la unidad mínima de la película terminada; es la toma seleccionada que se verá en la película.

Plano Secuencia

Es un plano de larga duración, que puede constituir por sí solo una escena o una secuencia, desarrollando el íntegro de una acción.

Postproducción

Es la última parte del proceso de producción en la que se dota de unidad al filme y se le da forma a la imagen y el sonido en el montaje. Las áreas más importantes en la finalización de un producto audiovisual son: la edición, la sonorización y los efectos especiales. Luego vendrá toda la cuestión ligada a la distribución y estreno del filme.

Postproducción digital

Proceso que se realiza luego de la producción en el cual se realizan digitalmente los efectos especiales, el mejoramiento de la imagen y el sonido, y todo tipo de edición especial.

Preproducción

Etapas iniciales antes de la filmación, en el que se desarrolla la idea del guión hasta el comienzo del rodaje. Implica planificar todos los aspectos que intervendrán en el rodaje y en la postproducción.

Proceso de producción

Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. Abarca la totalidad de días que dure la filmación de la película.

Productor ejecutivo

Obtiene los fondos, ordena el financiamiento del proyecto y diseña las herramientas para su producción. Contrata los principales técnicos y artistas. Es el responsable directo de la producción general del filme.

Profundidad de Campo

Zona de nitidez que se extiende por delante y por detrás del objeto enfocado.

Puesta en escena

Es la creación de un ambiente general por parte del director, que permite dar credibilidad a la escena, comprendiendo la luz y el color, los decorados, el vestuario, maquillaje y peinado, la actuación.

R**Raccord**

Relación de coherencia entre plano y plano en cada uno de los diferentes rubros técnicos, por ej., cuando en un plano el personaje aparece con un cigarro en la boca y en el plano que le sigue lo tiene en la mano, se dice que hay falta de raccord entre ambos planos.

Ralenti

También llamado cámara lenta, es un efecto que se logra mecánicamente, registrando a una cadencia mayor que 24 cuadros por segundo, y proyectando luego esas imágenes a 24 cuadros por segundo.

Regla de los tercios

Regla fotográfica que divide el cuadro en tres partes, tanto horizontal como verticalmente. Las líneas que determinan estos tercios se cruzan en puntos estéticamente adecuados, llamados puntos fuertes. En ellos debe colocarse el motivo que deseamos resaltar dentro de la composición.

Reversa

Efecto de manipulación mecánica del movimiento, que se lograba filmando con la película corriendo hacia atrás.

Ruidos

También llamados efectos sonoros, son signos de la fuente que los produce. Pueden ser naturales o artificiales.

S**Secuencia**

Conjunto de escenas que mantienen la misma unidad dramática.

Saturación

Le otorga mayor energía al color en la composición de la imagen, así como mayor definición.

Silencio

La pausa o la ausencia de sonidos que se utiliza dramáticamente para situaciones de vacío, angustia, suspenso, etc.

Síntesis Argumental

Narración completa de los hechos que se suceden en la historia. Se escribe en tiempo presente.

Sombra

Imagen oscura que, por acción de la luz, proyecta un cuerpo opaco sobre sí mismo (inherente) o en otra superficie (proyectada).

Sonidista

Es el jefe del departamento de sonido, que elabora propuestas sonoras, graba y registra el sonido, determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación.

Sonido Asincrónico

Es el que no coordina en espacio y tiempo con la imagen.

Sonido de Estudio

Es el que se registra en una cabina de grabación insonorizada y aislada de reverberaciones.

Sonido Diegético

Es cuando la existencia del sonido queda justificada dentro de la diégesis fílmica, o sea, de la ficción concreta que propone cada secuencia.

Sonido Directo

Alude al registro sonoro en el tiempo y lugar del rodaje, en donde el sonido se graba simultáneamente al momento que la cámara registra las imágenes.

Sonido en Off

Es cuando el sonido proviene de fuentes que están fuera del espacio visual, pudiendo ser diegéticos o no diegéticos.

Sonido no Diegético

Es el que proviene de un lugar ajeno al desarrollo inmediato de la historia; no pertenece al universo dramático de la escena.

Sonido Sincrónico

Es el que concuerda perfectamente en tiempo y espacio con la imagen.

Spot

Produce una luz dura y muy enfocada, y utilizada con filtros, puede proyectar círculos de luz sobre un fondo.

Storyboard

Conjunto de planillas con dibujos de cada uno de los planos que componen un Film; es la versión dibujada del Guión Técnico y su función es ilustrar gráficamente los tamaños de plano, los movimientos de cámara y actores, y las especificaciones técnicas necesarias. De esta forma se puede estudiar cada plano previendo la manera más conveniente para su filmación.

Storyline

Sinopsis muy breve de la historia en donde se expresa el conflicto en pocas palabras, estructurándolo en tres partes: planteamiento, desarrollo y cierre.

T**Teleobjetivo**

Lente de distancia focal larga, que permite encuadrar un ángulo de visión más pequeño que con la normal, comprimiendo la perspectiva. Se utiliza para acercar imágenes lejanas o realizar planos cerrados, y su profundidad de campo es poca, produciendo fondos fuera de foco.

Tilt

Es la panorámica vertical, que dirige su objetivo hacia arriba o hacia abajo y sin desplazarse.

Toma

Segmento básico de filmación que corresponde al tiro de cámara sin interrupciones. Durante el rodaje se pueden realizar varias tomas de un mismo plano, pero en la película vemos sólo una: la elegida, que se constituye como plano definitivo del filme.

Tono

Es el que alude a la línea que va de los sonidos agudos a los graves.

Transiciones

Los enlaces entre cada plano de la película se realiza mediante transiciones, existiendo distintos tipos como el corte directo, los fundidos, las cortinillas, el iris, etc.

Travelling

Movimiento que realiza la cámara desplazándose en el espacio. Normalmente puede hacerse con cámara en mano, utilizando un conjunto de vías y un carro sobre él en el que se monta la cámara. También se lo puede realizar con un steadycam o con pequeñas grúas. Puede ser frontal hacia adelante o hacia atrás, circular, lateral.

U**Utilero**

Está a cargo del manejo de los accesorios de la escenografía durante el rodaje.

V**Visera**

Dispositivo accesorio que, colocado alrededor del cabezal de las lámparas, permite dirigir la iluminación al área de interés.

Volumen

Es la cantidad de sonido que acompaña una secuencia cinematográfica, pudiendo ser más alto o más bajo según se quiera aplicar dramáticamente.

Z**Zoom**

Lente de distancia focal variable que logra un efecto visual semejante al desplazamiento de la cámara.