

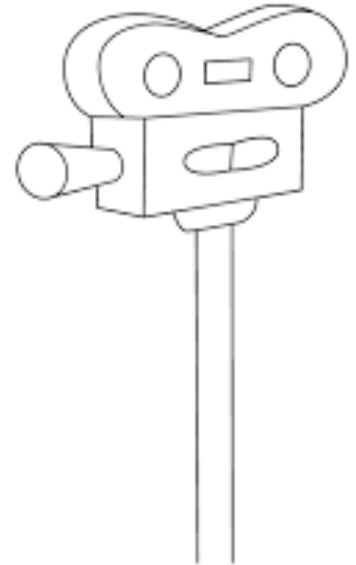
A

EI ÁNGULO. Diferencia que hay entre el nivel de la toma y el objeto o figura humana que se filma.

ARGUMENTO. Historia o asunto que trata el film a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, continuidad y guión técnico.

ASINCRONISMO. Efecto que se produce cuando no concuerdan el montaje visual y el sonoro.

ATREZZO. Conjunto de instrumentos, herramientas y todo tipo de objetos que se usan en decoración.



B

BACKGROUND. Fondo de un escenario o de un decorado.

BANDA DE EFECTOS. Banda magnética separada que ha de ir sincronizada con la imagen para la obtención del "master de sonido", o banda completa de sonido o mezcla final.

BANDA DE IMÁGENES. Zona de la película que contiene los fotogramas.

BANDA DE SONIDO. Contiene el sonido del film, o sea, el resultado de la mezcla de las bandas separadas de diálogos, música y efectos.

BARRIDO. Paso de un plano a otro por medio de una imagen intermedia casi difusa, que resulta de un movimiento rapidísimo y seco de la cámara, de tipo panorámico.

C

CÁMARA RÁPIDA. Efecto que se produce cuando se filma a una cadencia inferior a la normal.

CÁMARA LENTA. Cuando se filma a una cadencia superior a la normal.

CAMPO. Espacio visual que toma la cámara desde el punto de vista en que se halla y según el ángulo de encuadre.

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

CONTRACAMPO. Espacio visual simétrico al campo, o sea, el campo contrario, al revés.

CONTRAPICADO. Ángulo que se obtiene cuando la cámara filma desde abajo hacia arriba y se agranda el objeto o la figura humana que toma.

CORTE. Paso o unión de un plano con otro, por medio del enlace o empalme directo sin que haya ningún otro plano entremedio.

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

D

DESENLACE. Momento del argumento que pronto conducirá al final de la historia que se quiere narrar; pone en orden las distintas piezas que han intervenido hasta entonces y prepara, pues, el final.

DIGITAL. Sistema que usa muestras digitales (valores discretos codificados en binario) para representar señales analógicas.

DISOLVENCIA. Acción de desvanecer gradualmente una escena, cosa que indica el paso del tiempo de una escena a otra, al pasar de un plano a otro.

DOLLY- BACK. Cuando la cámara se aleja del objeto.

DOLLY-IN. Desplazamiento de la cámara sobre ruedas hacia un objeto o personaje determinado. Montura de cámara con ruedas. Da nombre a los movimientos que con ella pueden realizarse.



E

EMPLAZAMIENTO. Situación de la cámara, punto de vista o ángulo que adopta a la hora de captar una escena.

ENCADENADO. Paso de un plano a otro por medio de una serie de fotogramas intermedios en que las imágenes se superponen.

ENCUADRE. El objetivo capta aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará.

ESCENA. Serie de planos que forman parte de una misma acción o también ambiente dentro de un espacio y de un tiempo concretos.

ESCORZO. Efecto que se produce cuando un objeto o una figura humana es tomada en un gran primer plano y, por tanto, queda desfigurada a causa del encuadre.

ESPACIO. Es el determinado por el campo que toma el encuadre de la cámara.

F

FLASH BACK. Salto atrás en el tiempo. "Ida al pasado del personaje o de la historia".

FUERA DE CAMPO. Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

FUNDIDO (en negro o en blanco o color). Plano que se va haciendo cada vez más oscuro, hasta que en la pantalla se hace el negro (el blanco o el color) total. Hay de cierre y de apertura.

G

GRAN PLANO GENERAL. Muestra un paisaje o un gran decorado.

GUIÓN LITERARIO. Narración argumental del film que contiene descripción de los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario..., así como los diálogos y el "off".

GUIÓN TÉCNICO. Especifica lo que se ha de ver y se ha de escuchar durante la proyección del film, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla.

I

IDEA. Punto de partida para elaborar el argumento.

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

M

MONTAJE (o Edición). Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado.

N

NEGRO. Espacio de tiempo entre un bloque y otro de un programa de TV.

P

PLANO PANORÁMICA. Movimiento de rotación de la cámara. Puede ser horizontal, vertical, oblicua (combinación de las otras dos) y circular.

PICADO. Ángulo obtenida cuando la cámara graba desde arriba hacia abajo, y que hace que el objeto o la figura humana filmada se empequeñezca.

PLANO. Conjunto de imágenes que constituyen una misma toma; es, pues, la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara.

PLANO AMERICANO. Es el que muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba.

PLANO GENERAL. Es el que muestra las figuras y los objetos de una manera total, incluyendo la escena donde se hallan.

PLANO INCLINADO. Se obtiene cuando la posición de la cámara no es vertical.

PLANO "MASTER". Secuencia que se rueda en un solo plano para presentar la continuidad de una acción y que será enriquecida con insertos.

PLANO MEDIO. Es el que muestra la figura humana, cortada por la cintura o bien a la altura del pecho.

PLANO SECUENCIA. Secuencia que se rueda en un solo plano, en una única toma, sin ningún tipo de montaje, directamente y sin interrupción, y por eso conserva las unidades espacial y temporal.

PLANO SUBJETIVO. Muestra lo mismo que ven los ojos de un personaje. A veces el plano tiene el mismo movimiento que el intérprete.

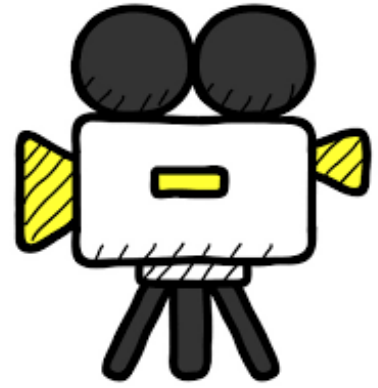
PLANIFICACIÓN. Desglose del guión en planos.

PLANTEAMIENTO. Inicio o arranque de la historia que se quiere narrar.

PRIMER PLANO. Muestra el rostro entero o una parte de la figura humana, o bien un objeto globalmente.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO. Muestra una parte del rostro de la figura humana, o acerca una zona, o bien sólo una porción de un objeto.

PROFUNDIDAD DE CAMPO. Espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre.



R

RACCORD. Enlace o continuidad de un plano a otro sin que se produzca ningún salto. Hay por movimiento, color, luz, contenido, sonido, etc, e incluso por combinación de algunos de estos aspectos.

RITMO. Impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último término, por efecto del montaje.



S

SECUENCIA. Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

SINCRONIZAR. Hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes.

SINOPSIS. Resumen o esquema del tema o del argumento en que se incluyen las características mayores de los protagonistas.

T

TRAVELLING. Movimiento mecánico de translación de la cámara en el espacio cuando ésta se desplaza encima de un móvil o bien sobre el hombro del operador.

Z

ZOOM. Desplazamiento en profundidad de una cámara a través de un objetivo de foco variable, permite iniciar la toma y desplazar rápidamente la imagen del objeto como si se acercase a la cámara desde una gran distancia o viceversa.

ZOOM OUT. Simula un movimiento de cámara hacia atrás. Revela el contexto en el que se encuentra un objeto.

