

CULTURA GENERAL Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA: “CINE Y TEATRO”

GUÍA DIDÁCTICA

Coordinación: Prof. Dra. María García Amilburu

1. PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

1.1. Introducción: El aprendizaje en el Adulto Mayor

Se ha demostrado que las personas disponen de capacidad de aprender a lo largo de toda la vida. La investigación ha puesto de relieve que el aprendizaje es una necesidad permanente, que no puede darse por concluido a ninguna edad, ni etapa de la vida. El aprender forma parte de la naturaleza humana, de tal manera que al ser humano se le considera sujeto y objeto del aprendizaje. Sin esta capacidad, no le sería posible la vida, ni su supervivencia. Desde esta perspectiva podemos afirmar también, que cuando un sujeto deja de aprender está poniendo seriamente en peligro su capacidad de vivir.

Es preciso dar respuesta al numeroso colectivo de los Adultos Mayores, a fin de, proporcionarles un aliciente intelectual y práctico que colme sus expectativas y necesidades. La UNED pretende responder al desarrollo integral de esta población, con el fin de satisfacer su deseo de aprender.

Una de las finalidades que persigue la UNED-SENIOR es lograr la participación activa, por parte del individuo en el proceso de su propio aprendizaje.

Los avances en el campo neuropsicológico y educativo cuestionan, actualmente, las teorías que defendían la disminución de las capacidades en el adulto. Esto no quiere decir que las características intelectuales y personales de cada sujeto, que tienden a mantenerse estables, aún durante la vejez, se deterioren como consecuencia del envejecimiento físico. Éste se expresa en todos los órganos de forma diferente, según sus funciones, y con distinta

aceleración.

Al hilo de estas consideraciones es necesario resaltar que, el aprendizaje a lo largo de la vida, es un elemento imprescindible para adaptarse a las demandas que impone una sociedad en transformación y participar activamente en la construcción del futuro con todos los ciudadanos.

1.2. Aprender a lo largo de la vida

Aprender (a-prehendere) significa adquirir el conocimiento de algo por medio de la experiencia o el estudio. El hecho de aprender es una habilidad propia de la persona humana, que es un ser abierto, capaz de adquirir a lo largo de la vida nuevos conocimientos, valores, destrezas, competencias, etc., a partir de los cuales interpreta y actúa en el entorno.

En cada etapa de la vida está presente el aprendizaje, aunque con características diferenciales; de ahí, que sea absolutamente necesario profundizar en las claves del aprender para lograr el mayor fruto.

Todo el esfuerzo y sentido del proceso de enseñanza-aprendizaje se dirige al logro de un aprendizaje autónomo -aprender a aprender-, gracias al cual, el sujeto se desarrolla aprendiendo y aprende desarrollándose. Se produce, de este modo un proceso cíclico, interactivo, entre las capacidades del ser y el medio, dando lugar al desarrollo y el aprendizaje.

En todo proceso de aprendizaje es preciso diferenciar una serie de pasos, a través de los cuales, el individuo percibe, asimila, retiene, transforma, integra, e incluso engendra la respuesta adecuada para adaptarse a lo nuevo.

Conseguir niveles de autonomía, en las distintas dimensiones del ser, es un objetivo del aprendizaje, que busca tanto el proceso de desarrollo como el de la maduración del sujeto.

Alcanzar el objetivo de ser una persona autónoma es una meta propia de cada etapa del aprender. La autonomía de la Adulthood se caracteriza por la posibilidad de aprender por sí mismo. Para que este aprendizaje se produzca es necesario adquirir la capacidad de (Aebli, 1991:153):

- Establecer contacto, *por sí mismo*, con cosas, personas, e ideas.
- Comprender *por sí mismo*, fenómenos, textos, etc.

- Plantear *por sí mismo*, acciones y resolver problemas.
- Ejercitar actividades *por sí mismo*, para poder manejar la información mentalmente.
- Mantener *por sí mismo*, la motivación para la actividad y el aprendizaje.

Podemos preguntarnos en qué situaciones es deseable, o necesario, el aprendizaje autónomo. Desde una vertiente práctica, dicho aprendizaje hace posible el seguir aprendiendo sin contar con la ayuda del Maestro, tan imprescindible en el aprendizaje infantil.

1.3. Objetivos del aprendizaje autónomo.

Entre los objetivos del aprendizaje autónomo, destacamos los siguientes:

- Aprender más. Exige preocuparse por el propio desarrollo, conocer las capacidades personales, transferir conocimientos de un contexto a otro, habilidades sociales, etc.
- Prepararse para otros niveles superiores. Requiere aprender otros lenguajes (idiomas, TICs, pensamiento lógico-matemático, antropológico, etc.), adaptarse a otros contextos, comunicación, etc.
- Prepararse para nuevas actividades. Exige adquirir competencias en orden a la iniciativa, planificación y gestión de proyectos, responsabilidad de tareas nuevas, interés y compromiso, etc.
- Responder a las obligaciones de la vida privada y ciudadana. Planificar y desarrollar las tareas de la vida diaria, cómo financiar los desembolsos, hacer entender a otros los puntos de vista propios, auto-confianza, buscar o sostener redes de contacto social, etc.
- Hacer más enriquecedor el tiempo libre. Organizar adecuadamente el tiempo libre, desarrollar actividades de ocio que contribuyan al enriquecimiento personal, al contacto con otros, al compartir intereses y fomentar amistades y redes de encuentro, etc.

El aprendizaje continuo, es una exigencia de la sociedad actual y lo será cada vez más en el futuro. Su finalidad consiste en permitir a la persona

adquirir los sillares esenciales con los que edificar su participación activa en la sociedad moderna.

1.4. La Metodología de la UNED-SENIOR ha de presentar las siguientes características:

El Profesorado tendrá en cuenta, en el proceso de enseñanza, las características específicas de la forma de aprender de los Adultos Mayores. Fundamentalmente, habrá de considerar los siguientes aspectos:

- Las personas no aprenden, solamente, a partir de la enseñanza, sino también a partir de la experiencia.
- Los Adultos Mayores vienen a esta Universidad con un gran bagaje de aprendizajes adquiridos a lo largo de la vida.
- Estas personas manifestarán que sus aprendizajes, adquiridos en la experiencia, sean valorados, reconocidos y enriquecidos.
- El profesorado debe establecer con claridad una relación entre la “cultura” de la experiencia y la “cultura” académica, como base para el establecimiento de su relación con los participantes y para la organización del proceso de aprendizaje en cada uno de los módulos a tratar.
- La metodología de enseñanza-aprendizaje debe apoyarse sobre el fuerte tejido dinamizador que ofrecen las potencialidades personales, así como su experiencia social y laboral. Nunca debe construirse sobre la dimensión negativa del deterioro físico-psíquico.
- La metodología de enseñanza debe basarse, no en un modelo de compensación de deficiencias académicas, sino, sobre todo, en un modelo de continuidad de aprendizajes adquiridos, independientemente de cómo, dónde, cuándo y con quien los hayan adquirido.
- Se fomentarán actividades culturales, que propicien un mejor conocimiento del entorno.

Como consecuencia de lo indicado hasta aquí, la Metodología de la UNED-SENIOR ha de ser:

- **Participativa**, a través de la intervención de los estudiantes, Adultos Mayores, en las programaciones y desarrollo de propuestas curriculares.
- **Activa**, mediante el aprendizaje a través de la práctica y la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- **Flexible**, adaptándose en cada momento a las necesidades del grupo-clase.
- **Socializadora**, basada en el trabajo en grupo y en las interacciones sociales de los estudiantes y profesores.

2. PRESENTACIÓN DEL EQUIPO DOCENTE

La Profesora Coordinadora de la asignatura es la Dra. María García Amilburu, Profesora Titular de Filosofía de la Educación en la Facultad de Educación de la Sede Central de la UNED. Desde hace años dirige Cursos de Formación del Profesorado y de Enseñanza Abierta sobre Cine, dentro del Programa de Enseñanzas no Regladas de la UNED.

El Profesor-Tutor puede ponerse en contacto con la Profesora Coordinadora de la asignatura, por medio de estas vías:

- Personalmente, en la Facultad de Educación de la UNED -Pº Senda del Rey nº 7, Despacho 121, Madrid-, los lunes lectivos de 15.30 a 19.30 horas, previa cita.
- Teléfono: 91.398.72.76. Fuera del horario de guardia indicado, se pueden dejar mensajes en el buzón de voz.
- Correo electrónico: mgamilburu@edu.uned.es

Tanto en los mensajes que se remitan o dejen grabados, además de indicar los datos personales conviene dejar un número de teléfono para que la Profesora Coordinadora se pueda poner en contacto a la mayor brevedad.

3. INTRODUCCIÓN GENERAL A LA MATERIA

La asignatura “*Cine y Teatro*” del Programa UNED-SENIOR, trata de ofrecer una visión general, teórica y práctica, de las principales cuestiones

relacionadas con estos dos medios de expresión artística de gran presencia en nuestra sociedad actual. El planteamiento de la asignatura quiere ofrecer una visión profunda -aunque huyendo de tecnicismos innecesarios- que permita a los alumnos llegar a un conocimiento vivo, vinculado con su experiencia personal de estas manifestaciones artísticas.

Proporcionalmente, se prestará más atención al 7º Arte, por su mayor proximidad a la vida ordinaria y su mayor disponibilidad e impacto social.

El Profesor Tutor deberá identificar al inicio del curso cuáles son las expectativas que los alumnos tienen sobre la asignatura, a fin de impartirla de acuerdo con ellas, y las características del alumnado. Para ello, puede ser de utilidad realizar una encuesta anónima).

4. OBJETIVOS

Los objetivos generales de esta asignatura son los siguientes:

- Ofrecer conocimientos básicos sobre el teatro y el cine como artes narrativas.
- Analizar las principales semejanzas y diferencias entre el teatro y el cine.
- Exponer las técnicas básicas del lenguaje cinematográfico y sus principales funciones expresivas.
- Favorecer la reflexión sobre cuestiones antropológicas, culturales y éticas, que suscitan las narraciones teatrales y cinematográficas.
- Fomentar el diálogo y el intercambio de experiencias entre los asistentes.

Los Profesores Tutores podrán formular objetivos específicos que complementen y particularicen los objetivos generales mencionados, en función de las específicas características del alumnado de su Centro Asociado.

5. REQUISITOS PREVIOS

No existen unos requisitos previos para cursar la asignatura. Se ofrece un glosario como Anexo a esta Guía Didáctica para facilitar a los alumnos la comprensión de los términos técnicos.

Dado que los alumnos tendrán diferentes niveles de conocimiento y experiencia sobre la asignatura, convendrá que el Profesor Tutor explore los intereses de los participantes, para adaptar la materia a las expectativas concretas de sus alumnos.

6. MEDIOS

Para la preparación de la materia a lo largo del curso, el alumno podrá utilizar los siguientes medios, que estarán a su disposición en su Centro Asociado:

- Asistencia a la clases presenciales impartidas por el Profesor Tutor, en las condiciones y periodicidad que cada Centro Asociado determine. La asistencia a estas clases es el medio principal de que disponen los alumnos para el buen aprovechamiento de la asignatura.
- Asistencia a las proyecciones cinematográficas comentadas por el Profesor Tutor, y a las actividades grupales extraordinarias – asistencia a obras de Teatro o a proyecciones cinematográficas- que, en su caso, se organicen para los alumnos
- Lectura de la bibliografía recomendada, así como otras lecturas complementarias que pueda indicar el Profesor Tutor.
- Consultas con el Profesor Tutor, por los medios y en el horario establecido en cada Centro Asociado.
- Desarrollo de actividades de carácter complementario, conforme a lo indicado en el apartado 9 de esta Guía.

El Profesor-Tutor identificará los medios existentes en su Centro Asociado, así como los que puede aportar la zona territorial en donde se imparte la asignatura, y completará y adaptará la relación anterior en función de esas circunstancias.

7. CONTENIDOS

Los contenidos indicados a continuación tienen un carácter orientativo y habrán de ser desarrollados y adaptados por los Profesores Tutores según las características específicas de los alumnos participantes en cada Centro Asociado, teniendo en cuenta la limitación temporal del desarrollo del curso a 30 horas lectivas.

En la determinación de los contenidos concretos desarrollados, debe tenerse presente en todo caso que los contenidos aquí mencionados constituyen un todo integrado que permite la visión general de la materia y su estructura, y que es preciso vincularlos con la experiencia y la vida cotidiana, han de motivar el aprendizaje y permitir a los alumnos aprender participando.

Módulo 1: El teatro y el cine como lenguajes narrativos

1. Los sujetos de la narración: personajes, acciones y transcurso temporal
2. La estructura de la narración: planteamiento, nudo y desenlace
3. Tipos de narraciones: orales, escritas y dramatizadas
4. Semejanzas y diferencias entre el teatro y el cine como formas dramáticas de narración
5. Qué es el teatro: la representación y el escenario
6. Qué es el cine: arte, técnica, lenguaje e industria

Módulo 2: Historia del cine y de los géneros cinematográficos

1. Breve historia del cine: del cine mudo al cine de animación digital
2. Las “mecas” del cine: Hollywood, Europa y Bollywood
3. Los géneros cinematográficos: Epopeya, Histórico, *Western*, Tragedia, Drama, Comedia, Melodrama, Burlesco, Terror, Musical, Documental, Fantasía, Animación, Ciencia-ficción, *Thriller*, Acción, etc.

Módulo 3: Cómo se hace una película

1. Quiénes hacen una película: los profesionales del mundo del cine
2. Las fases temporales: preproducción – rodaje – postproducción
3. Aspectos técnicos de una película
 - 3.1. *Componente visual*
 - a. Las partes y los modos de transición entre ellas
 - b. Iluminación, color
 - c. Ambientación, vestuario y representación
 - 3.2. *Banda sonora*
 - a. Voz humana
 - b. Música y otros sonidos
 - d. Silencio
 - 3.3. *Elementos narratológicos*
 - a. Tiempo de la historia
 - b. Estructura de la narración

8. ORIENTACIONES BIBLIOGRÁFICAS

Se indican a continuación las obras básicas para el seguimiento de la asignatura, que serán objeto de adaptación por el Profesor Tutor a las características de su alumnado.

DE SANTIAGO, P. y ORTE, J., *El cine en 7 películas. Guía básica de lenguaje cinematográfico*, Cie Dossat, Madrid, 2002.

Los autores exponen los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico poniendo ejemplos concretos de Casablanca, El crepúsculo de los dioses, Psicosis, West Side Story, Grupo Salvaje, Blade Runner, y L.A. Confidential. El libro ofrece una buena selección de fotogramas de estas películas.

MARTÍN, M., *El lenguaje del cine*, Gedisa, Barcelona, 2002.

En esta obra se exponen los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico y su función expresiva.

Complementariamente, el Profesor-Tutor podrá utilizar como apoyo -o recomendar su consulta a los alumnos- los siguientes artículos:

GARCÍA AMILBURU, M., "Cine, narrativa y enseñanza de la filosofía. La

iniciación al ámbito filosófico en el Bachillerato”, en *Revista Española de Pedagogía*, n. 207 (1997), pp.303-316.

--- “La comprensión de la existencia humana. Ejemplos de la filosofía y del arte”, en *Themata Revista de Filosofía*, n. 23 (1999), pp. 421-426.

--- “Historias de hombres y mujeres en términos de luz”, en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. VII, n. 15 (2002), pp. 357-370.

--- “La contribución de la formación cinematográfica del profesorado a la formación integral de los alumnos. Una experiencia didáctica”, en *Flumen, Revista de Investigación*, vol. 2, n. 1, (2006), pp. 33-40.

--- “El matrimonio de conveniencia entre literatura y cine”, en *Communio* (Nueva época), n. 5, (2007), pp. 125-139.

--- y RUIZ CORBELLA, M., “Cine y (des)educación afectiva”, en VV.AA., *Cultivar los sentimientos. Propuestas desde la Filosofía de la Educación*, Dykinson, Madrid, 2005, pp. 165-193.

9. ACTIVIDADES

La actividad docente principal se centra en las clases presenciales, donde se desarrollarán explicaciones de la materia, y proyecciones de películas o sus fragmentos, para fomentar la asimilación de los contenidos y el debate entre los alumnos asistentes.

No obstante, a continuación se señalan con carácter indicativo diversas actividades complementarias -que el Profesor-Tutor concretará en función de las disponibilidades de su Centro Asociado y la zona donde se ubica, y de las características específicas del alumnado existente-, que podrá realizar el alumno a lo largo del curso, teniendo en cuenta que orienten el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Organización de asistencia a proyecciones cinematográficas o representaciones teatrales.

- Conferencias o coloquios con el profesorado de la Sede Central o con expertos en la materia del ámbito territorial donde se ubique el Centro Asociado.

- Sesiones de videoconferencias, consultas a la Biblioteca, accesos a Internet, etc. de acuerdo con los medios que la UNED pone a disposición de todos sus alumnos.

10. EVALUACIÓN

La asistencia y participación activa en las clases presenciales de la materia es el principal elemento que se tendrá en cuenta a la hora de la evaluación.

Además, con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos el Profesor Tutor podrá encargar a los alumnos la realización de actividades voluntarias, individuales o en grupo. Éstas podrán asumir formas variadas, a determinar en cada caso concreto por el Profesor Tutor, mencionándose ahora solo algunos ejemplos a título orientativo:

- Elaboración de fichas técnicas de películas
- Redacción de breves críticas de películas vistas recientemente
- Resolución de ejercicios prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos en relación con obras de teatro o películas vistas en clase.
- Elaboración de listados de clasificación de obras dramáticas según diversos criterios: género, tema, época, etc.

Paralelamente, el Profesor Tutor llevará a cabo un seguimiento continuo del aprendizaje de cada sujeto a lo largo del curso, para detectar los progresos y deficiencias que en el mismo experimente cada uno de ellos.

Asimismo, el Profesor Tutor detectará al final del curso el nivel de satisfacción de los alumnos con lo aprendido en la materia (por ejemplo, por medio de una encuesta anónima), a fin de realizar en su caso las oportunas modificaciones para futuras ediciones del curso.

11. GLOSARIO

AMBIENTACIÓN: Actividad que consiste en crear o reconstruir una realidad que conviene a los intereses del rodaje mediante la sintonía de elementos (fotografía, color, maquillaje, música, interpretación, decoración, vestuario, etc.).

ANGULACIÓN DE CÁMARA: Posición de la cámara con respecto al

sujeto que se va a fotografiar, la cual equivale a la posición del espectador. Se le acostumbra a llamar, según sea su nivel, *ángulo normal*, *ángulo alto* o *ángulo bajo*.

ATREZZO: Conjunto de instrumentos, aparatos, objetos y demás elementos que se utilizan en la decoración.

CAMPO: Espacio visto por la cámara y limitado por el encuadre. Varía en función del tamaño del plano: cuanto mayor es éste, mayor será el campo visual.

"CASTING": Sesión de pruebas que se realiza con los intérpretes con el fin de elegir los que mejor encarnarán los personajes de un film.

CLAQUETA: Pizarra con un listón de madera que gira sobre una pequeña bisagra y que se cierra de golpe con un ruido seco. Lleva escrito el número de la secuencia, el plano y la toma. El ruido produce una modulación muy acusada en la banda sonora, gracias a la cual el montador identifica el inicio de cada toma de imagen y de sonido, y así consigue la sincronía en la moviola.

CONTINUIDAD: Proceso de ordenar las secuencias en la sala de doblaje en el orden de la historia, sin llegar al montaje definitivo. También se denomina *raccord*, y *paso previo* al guión final.

CONTRACAMPO: Inverso simétrico al campo. Por ejemplo, en un diálogo entre dos intérpretes, lo que unos de ellos "ve" correspondería al campo y lo que "ve" el otro al contracampo, teniendo ambos, por lo general, el mismo tamaño de encuadre.

CONTRAPICADO: Es el ángulo de toma de la cámara de abajo hacia arriba, inverso simétrico al picado. Se usa para enfatizar el rostro de personaje, y se llama también *plano enfático*.

COPIÓN: Positivo de imagen utilizado solamente para el montaje.

CORTE: Paso o unión de un plano a otro mediante el enlace o empalme directo sin que haya otro plano intermedio o elemento de transición.

CRÉDITOS (TÍTULOS DE CRÉDITO): Lista de los técnicos e intérpretes que han participado en la elaboración de un film. Generalmente se

sitúan al final de la película.

DIRECTOR CINEMATOGRAFICO: Responsable último de la realización de un film. Dirige a los intérpretes, lleva a cabo la planificación, cuida de todos los aspectos estéticos y escenográficos, controla al equipo técnico, vigila el estilo y la unidad narrativa del film, etc. También suele llamarse *realizador* –sobre todo en televisión-, y es el que firma la obra filmica.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Técnico encargado de la iluminación del lugar de rodaje, ya sea exterior o interior. Decide el diafragma de la cámara en cada plano, la disposición de las luces, etc. con el director.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Técnico encargado de administrar y llevar a cabo los gastos previstos en el plan de producción; para ello, deberá saber controlar, sobre todo, el tiempo, que es lo más caro y preciado en todo el rodaje.

ELIPSIS: Espacio o tiempo que vemos simplemente sugerido, sin que se nos muestre de forma explícita.

ENCADENADO: Paso de un plano a otro, mediante una serie de fotogramas intermedios en los que las imágenes se superponen: mientras que unas desaparecen, surgen las otras hasta la fijación definitiva del nuevo plano.

ENCUADRE: Composición final de la imagen, que es decidida por el director y el segundo operador de cámara.

ESCENA: Espacio en el que tiene lugar una representación.

FILMAR: Acción de registrar imágenes en una película de un film. Profesionalmente, se emplea más el término *rodar*.

“FLASH-BACK”: Plano que nos sitúa en una acción de tiempo pasado en relación con el acontecimiento que se está narrando. Es un “volver atrás”. Generalmente, se emplea para expresar en imágenes un recuerdo o evocación.

“FLASH-FORWARD”: Salto hacia delante en el tiempo, que avanza aspectos de la trama y que se realiza insertando planos adecuados que corresponden a una acción futura. Es lo contrario al flash-back.

FOTOGRAMA: Cada una de las “fotografías” que se impresionan sobre el negativo de la película cinematográfica. A velocidad normal, el cine transcurre a 24 imágenes por segundo (*ips*), pero el vídeo y la televisión lo hacen a 25, de ahí la diferencia de duración de un film al ser emitido por televisión.

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

FUNDIDO EN NEGRO (o A NEGRO): Proceso por el que se pasa de la plena luminosidad de la imagen a su total oscuridad. Se usa generalmente como final de un plano o secuencia.

GUIÓN LITERARIO: Argumento y diálogos de un film. Lo escribe el/los guionista/s.

GUIÓN TÉCNICO: Anotaciones de tipo técnico y otras que se indican paralelamente al guión literario y que hacen referencia a la planificación, localización, iluminación, vestuario, etc.

LOCALIZACIÓN: Selección previa al rodaje de los exteriores o decorados interiores donde debe transcurrir la acción. En esta tarea intervienen el director, a menudo su ayudante, el productor, el decorador y el director de fotografía. Si el film se va a rodar con sonido directo, también el operador de sonido.

MONTAJE: Proceso cinematográfico de escoger, ordenar y empalmar los planos rodados, según un ritmo determinado. Esta tarea la realiza un especialista: el *montador*. En televisión y en vídeo este proceso se llama normalmente *edición*.

MONTAJE EN PARALELO: Forma de montaje que muestra alternativamente el desarrollo simultáneo de dos o más secuencias.

PANORÁMICA: Movimiento que consiste en el giro de la cámara a derecha o a izquierda sobre su eje vertical.

PICADO: Plano obtenido cuando la cámara está más alta que el objeto filmado y, por tanto, ésta se inclina hacia abajo. Se usa generalmente para empequeñecer al personaje en relación con el espacio cinematográfico

captado. Opuesto al contrapicado.

PLANO: Conjunto de fotogramas impresionados en una misma toma, es decir, desde que la cámara se pone en marcha hasta que se detiene. Los planos pueden ser estáticos o dinámicos, conservar una misma distancia respecto del objeto filmado o variarla, etc.

PLANO AMERICANO: Encuadre que presenta a los personajes principales cortados a la altura de las rodillas.

PLANO DE CONJUNTO: Encuadre en el que los personajes (de cuerpo entero) se equilibran con el fondo: ni el decorado ni los intérpretes son preeminentes, sino que quedan igualados en interés (En inglés se conoce como *long-shot*).

PLANO CORTO (o PRIMER PLANO): Encuadre desde el pecho o los hombros, hasta la cabeza del personaje.

PLANO DE DETALLE: Encuadre preciso de algún objeto o porción del decorado, que es una parte significativa dentro del conjunto de la acción.

PLANO GENERAL: Encuadre en el que el espacio filmado (decorado, exterior natural, interior, etc.) es más importante que los personajes que participan en la acción. Se usa generalmente para introducirnos en un decorado, o al final de una secuencia, e incluso al término de un film, como plano conclusivo.

PLANO MEDIO: Muy parecido, aunque algo más corto, al plano americano. En este encuadre las personas se cortan por encima de las rodillas.

PLANO-SECUENCIA: Plano único, sin cortes, que constituye una secuencia. Al ser de gran complejidad (una secuencia suele contener de promedio entre 10 y 20 planos), habitualmente se precisa de un *travelling*, una *dolly* o una grúa para contener en un solo movimiento toda la acción de la secuencia.

PLANO SUBJETIVO (VISIÓN SUBJETIVA): Plano, rodado habitualmente con la técnica de la cámara en mano, que muestra la visión desde el punto de mira del protagonista, como si la cámara ocupara el lugar de sus propios ojos.

POSTPRODUCCIÓN: Tercera y última fase de la elaboración de un film, durante la cual se llevan a cabo el montaje, la sonorización y el tiraje de copias.

PREPRODUCCIÓN: Primera fase de la elaboración del film, en la que se trabajan el guión literario y el técnico, se asegura el plan de filmación, y se realiza la preparación.

PRODUCCIÓN: Segunda fase de la elaboración del film en la que, esencialmente, se lleva a cabo el rodaje de las secuencias, los planos y las tomas necesarias.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Espacio existente entre el primer y el último término de la imagen que queda enfocada en un único encuadre.

REGIDOR: Persona que forma parte del equipo de producción y trabaja a las órdenes del responsable del *atrezzo* y que se encarga de proporcionar todos los objetos necesarios para el rodaje.

REPARTO: Es la distribución artística de los papeles del film entre los intérpretes elegidos después del *casting* correspondiente.

“SCRIPT”: Técnico al que corresponde anotar toda clase de detalles durante el rodaje de cada plano, para evitar así que cualquier distracción pueda alterar la continuidad de los movimientos, la situación, el vestuario o los objetos, en el paso de un plano al siguiente). Es, por lo tanto, responsable del *raccord*.

SECUENCIA: Unidad narrativa de espacio y tiempo. Cada vez que el guión cambia de espacio o de tiempo hay un cambio de secuencia. Una película de duración normal suele contener entre 50 y 100 secuencias.

“STORYBOARD”: Conjunto de dibujos en forma de viñetas que representan las secuencias –y a veces también los planos- de un film. Se usa preferentemente durante la preproducción para que los departamentos de escenografía, decoración, fotografía y vestuario simulen y discutan con el director sobre cómo ven ellos las secuencias. Ahora, gracias a la informática, algunos films se simulan previamente por ordenador.

TOMA: Fragmento de película impresionada que corresponde a un

plano. Durante el rodaje es normal hacer varias tomas de cada plano, bien por deseo del director, del operador de fotografía o del técnico de sonido, bien por razones artísticas, o bien por todas a la vez. El inicio de cada toma se numera por medio de la claqueta para su identificación durante el montaje.

“TRAVELLING”: Aparato empleado para rodar planos en los que se necesita un desplazamiento de la cámara paralelo, perpendicular u oblicuo a la acción. Consiste simplemente en una trama de carriles y una plataforma con ruedas sobre la que se sitúan la cámara y el operador. También se denomina así la imagen obtenida a través de dicho desplazamiento.

VOZ EN “OFF”: Ruido, efecto sonoro o diálogo que se produce fuera del campo visual del operador y, consecuentemente, fuera de la vista del público.

“ZOOM”: Efecto visual por el que gracias al movimiento de las lentes interiores de la cámara, permite un acercamiento o alejamiento de la acción sin necesidad de mover o desplazar la cámara.