

RUSSO Diccionario de términos cinematográficos:

CONTINUIDAD: sistema de organización en un film que dislumbra que al espectador que esta asistiendo a un desfile de fragmentos de espacio y tiempo, para sumergirlo en la ilusion de estar frente a una serie de acontecimientos en una continuidad temporal.

Pautas para armar un espacio haciendo invisible el corte de plano a plano (sutura). Es basicamente una estrategia que comienza por la puesta en escena y continua por el montaje.

CORTE: Forma de transición entre dos planos. El cut siempre tuvo una modalidad de transición siguiendo dos caminos:

- Invisibilidad: cortes inadvertidos. Predomina su valor funcional narrativo.
- Brusca Exposición: el espectador nota un corte y percibe un salto visual de alto grado de discontiuidad.

CUADRO: Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla. La pantalla suele guiar la experiencia donde el énfasis de la composicion deja la atencion por lo visible (lo puesto en pantalla como puesto en la mira). Tambien deja la construccion de un espacio imaginario que opera los bordes como ocultadores.

DIÉGESIS: Universo que abre el cine cuando comienza a funcionar como una máquina narrativa. Mundo imaginario creado por el cine, a menudo en confrontación con la realidad cotidiana. Posee sus propias reglas que se convieren en coherentes gracias a una elaboracion y zambullida imaginaria que integra al espectador.

DIRECTOR: Maxima figura de autoridad. Funciona como elemento aglutinante en el tramo decisivo del trabajo. Decide la ubicacion de la camara, el desplazamiento de actores, señala el comienzo y el fin de cada toma aunque delega amplias responsabilidades (como luz vestuario efectos) posee la utlima palabra en cuanto a decision final.

DOCUMENTAL: El documental tiene una intencionalidad y una funcion cultural, sirve como tratamiento creativo de la realidad. Utiliza la oma de lo que acontece o el ordenamiento registrado para narrar o comentar hechos reales donde los poderes ficcionales del cine parecen inclinarse ante el testimonio de la realidad, la sensacion de estar presenciando hechos al como han sido.

EDICIÓN: Se trata de la elaborada articulación entre planos. Es una combinatoria electrónica que consiste en monitorear y manipular el procesamiento digital de la imagen.

EFECTOS SONOROS: El sonido en el cine tiene la importancia de que suene e impresione, despegandose de lo natural para ser un producto artificial. Los tecnicos encargados de la toma de sonidos acuden a su ingenio o a las matematicas. Los sonidos son los principales promotores del contacto material con la pelicula: los espectadores cuentan de el para sentirla.

ENCUADRE: atiende al punto de vista de la cámara. El encuadre se trata de lo visto (la posicion, la inclinacion etc). Cada encuadre es una declaracion de principios una tarjeta personal.

FLASH-BACK: Plano o escena (o toda una pelicula) cuya acción se sitúa en un hipotético pasado narrativo. Parte de la memoria generalmente afecto a hurgar origenes y destinos de lo spersonajes. Es un recurso criticado

por “frenar el curso de los acontecimientos” pero el flashback da para mucho, por ejemplo para mostrar pasados traumáticos.

FUERA DE CAMPO: Cuando los bordes de la pantalla actúan como máscaras y pueden ocultar algo (zona encubierta). Es decisiva en el espacio del cine y se activa por su dimensión temporal redoblada por la acción del sonido de la imagen.

GÉNERO: son estilos de representación o estructuras narrativas que sirven para organizar las películas según la categoría de producción y reconocimiento.

GUIÓN LITERARIO: Instrumento con el que se trabaja en rodaje que tiene una descripción detallada de la acción y de los diálogos, escena por escena, sin la inclusión de datos técnicos (división por planos, movimientos de cámara, ángulos de toma, lentes etc). La destreza del guionista consiste en hacer visualizar la acción como si ya estuviera armandose con las imágenes en la cabeza del lector.

GUIÓN TÉCNICO: Su diagramación suele ser similar a la del guion literario, aunque el texto incluye todos los datos técnicos. Su redacción corre por cuenta del director. Es más común en la práctica del cine publicitario o de los efectos especiales. Aunque este último prefiera un despliegue de storyboards y animatics.

MONTAJE NARRATIVO: Clasifica distintos tipos de montaje de acuerdo con su función narrativa o expresiva. El montaje tiene la prioridad de privilegiar la continuidad narrativa de este modo el *mejor montaje* será aquel que menos se note como una sucesión de cortes. *El espectador es capturado por el relato, no advierte la discontinuidad de los planos, suturándolos uno con otro y convirtiendo el montaje en una operación invisible.*

MONTAJE PARALELO: refiere a una forma del montaje narrativo que pone en contacto dos acciones simultáneas y que ocurren en espacios diferentes. Construye el clímax mediante el contraste de enmascaramiento de planos.

POSTPRODUCCIÓN: Comienza en la misma etapa de producción, el montajista e integrantes del equipo de edición de sonido ya están contratados y simultáneamente al rodaje visionan, clasifican y ensayan soluciones para operar lo registrado. El montajista examina el copión (las tomas) con el director para advertir problemas de foco, iluminación etc.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Zona que abarca desde el objeto más cercano al más lejano tomado por la cámara con igual nitidez. Avanza a medida que se entra en el terreno.

PUNTO DE VISTA: Sitio donde se ejerce la visión de un espacio, tiene varios sentidos:

- Lato: punto de vista óptico que en el cine agrega efecto de superficie de profundidad.
- **Narrativo:** en relación del lugar desde donde se asiste la acción.
- Metafórico: remite a una visión del mundo para aludir a la posición, la actitud intelectual, afectiva, ética o política que manifiesta la película.

SECUENCIA: Unidad narrativa que relata desde el comienzo al fin un acontecimiento, aravesando varios lugares y momentos diferentes. Posee un inicio, un transcurso y una conclusión narrativa. A diferencia de la escena, la secuencia obedece patrones ligados a la estructura del relato. *Una persecución puede atravesar distintos lugares, siendo narrada en un lapso menor: inicio y cierra con el perseguidor alcanzando al perseguido.*

SINOPSIS: En la industria se llama así a la muy breve narración de un film: resumen narrado en presente, debe cumplir con la sabia dosificación de información sobre lo que cuenta la película. Es el instrumento inicial con el que se tienta a los productores.

TOMA: Lo que se origina durante el tiempo de *luz, cámara, acción!* hasta el *corte!*. No debe ser confundida con el plano que en un rodaje siempre es una entidad virtual. Es común hacer varias tomas de cada plano.

Citizen Kane

● _____ Un grupo de periodistas están tratando de descifrar el significado de la última palabra (Capullo de rosa) pronunciada por Charles Foster Kane un millonario dueño de un periódico.

● _____ Basada en entrevistas a personas que lo conocían a él, con flashbacks contando su vida. Entrevistan al contador, su amigo socio, su última mujer, etc.

Charles Foster Kane

Bernstein: amigo de Kane y empleado que permanece fiel a él hasta el final.)

Bertha Anderson: encargada de la biblioteca

Blow out

● _____ 1981

● _____ El protagonista, Jack Terry, es un talentoso sonidista de películas que una noche de casualidad graba evidencia que prueba que un accidente de auto en realidad es un asesinato, poniéndose en una situación de grave peligro.

The 5 obstructions

The film is conceived as a documentary but incorporates lengthy sections of experimental films produced by the filmmakers.

● _____ The premise is that von Trier has created a challenge for his friend and mentor

● _____ Trier's favorite film is Leth's *The Perfect Human*, and von Trier gives Leth the task of remaking *The Perfect Human* five times, each time with a different "obstruction"

Lars von Trier

Jefe: Jørgen Leth

RAFAEL SANCHEZ

Montaje cinematográfico: Proceso íntimo de la creación artística.

Fenómeno artístico: es un hecho y una operación interior del hombre entero. Se manifiesta.

Estética: es un producto subjetivo de la sensación, que se ocupa de la belleza.

La materia prima:

Arte en griego es realizar, elaborar. Todo artista debe sacar algo nuevo de una materia. Unas son sustancias minerales (polvos de color, aceites, piedra, mármol) como las usadas por los pintores, escultores, y arquitectos, otras son sonidos (la música, cinematografía) otras movimiento corporal (la danza, el mimo) y otras son palabras (como en la poesía).

Son del todo secundarias en la creación artística. La materia prima fundamental son las imágenes de la Fantasía.

Facultad imaginativa

La imaginación es una facultad humana. El artista es el hombre que se mueve, que siente que intuye y que se expresa a través de las imágenes.

Aristóteles dijo que el poeta baja de lo general-abstracto a lo particular-concreto, asignar nombres propios a las generalidades.

Imagen: abarca toda la gama de datos sensoriales que se acumulan en la memoria imaginativa, lo que recordamos esta revestido de colores, volúmenes, luces, sombras, asperezas, rugosidades, amargura, dulzura, etc.

Los psicólogos dicen que resulta imposible pensar sin alguna imagen que lo acompañe.

La imagen esta ligada a las emociones y sentimientos nobles e innobles.

El artista vive siente y se expresa a través de las imágenes sensoriales y afectivas.

Fondo y forma:

Fondo se le ha dado al contenido representado por las obras de arte. Lo representado, el fondo, es secundario si se lo abstrae de su forma. Para analizar una obra nunca hay que procurar dividir la forma y el fondo. Todas las acciones narradas no tienen su propio valor fuera de la obra.

Estilización: es constituir algo a través de la forma con que el artista ve las cosas, sin importarle demasiado como sean las cosas realmente, allá fuera de su percepción y sensibilidad. La estilización no suele darse en todos los niveles simultáneamente. En el Cine el Montaje con su tratamiento irreal de espacio-tiempo y con su proceso selectivo de los factores narrativos, es una deformación intencionada de la realidad.

La abstracción: Toda creación artística es fruto de un orden y de una armonía que emanan de la inteligencia. Abstracción es quitar algo, despojarse de lo accesorio y quedarse con lo que interesa más. Nuestro mecanismo cognitivo funciona de manera que: nada conocemos si no ha penetrado a través de nuestros sentidos primero. Es así como todos tenemos la imagen de un león africano sin jamás haber visto uno.

Este mágico poder de nuestra imaginación tiene origen la posibilidad de toda invención artística.

La resonancia afectiva:

La expresión artística es la unión entre las facultades humanas de alma cuerpo, espíritu y materia etc.

El artista es de una sensibilidad extrema, es el que posee estas facultades y las usa para expresarse mediante obras. La característica del alma-artista es la capacidad de admirarse. Admiración es el sobresalto interior que produce lo bello al hacer su entrada sorpresiva en el conocimiento del hombre.

En el caso de un músico, ellos no improvisan en el sentido estricto del termino, sino que ponen en el instrumento experiencia acumulada durante una vida entera, esta dirigido por una clara inteligencia ordenatriz.

La idea artística, belleza montaje:

Durante el proceso creativo de una obra, la forma de aquella es un concepto-imagen por el mero hecho de no representar nada mas que la belleza de esos sonidos, exige para aquel trabajo de la inteligencia un nombre específico: idea artística.

El objeto intelectual para un matemático es abstracto, el de un artista es siempre abstracto-concreto. El tema es lo menos importante, la forma lo es.

Toda obra debe fundar su belleza en las ideas artísticas con que están armonizados, ordenados, ritmados sus elementos, por lo tanto, es aquel conocimiento intelectual cuyo único objetivo es la forma bella. Si en el cine la forma-pura radica en el Montaje, no se podrá hablar de arte cinematográfico donde no haya montaje. Es importante prestar atención a el movimiento creado por el montaje. El valor de la forma propia de el arte es por lo cual se analizara el valor intrínseco de una obra.

Los principios fundamentales de la forma artística:

Comienzan con la unidad que se refiere a la obra total. Para analizar un film se estudia primero la Unidad argumental, sus temas principales. Luego la fotografía, la luz y la sombra, el contraste no contraste. Finalmente, la Unidad rítmica, que sería el montaje. En cada capa podemos descubrir la importancia que logra la Unidad de estilo con que han sido tratados:

- REPETICIÓN UNIFICANTE para UNIDAD TEMÁTICA: Si un elemento aparece un cierto tiempo y se lo puede reconocer como el mismo, está unificado por el hecho de repetir su aparición. *Ejemplo: Documental del hambre en Latinoamérica, primera toma, niño desnutrido, segunda niño desnutrido toma del brazo al reportero, tercera niño estira el brazo y pide comida. La idea se ha repetido y con la repetición se ha manifestado la unidad temática.*

- RITMO TEMÁTICO (idea universal): Si un elemento se repite cada cierta cantidad igual de tiempo, crea un ritmo (repetición constante de un mismo elemento). La percepción del ritmo temático es fruto de una abstracción intelectual por parte del espectador, pues se capta una idea universal. Mientras que la percepción del ritmo temporal es de un orden más sensitivo, más perceptible.

- LA VARIEDAD (monotonía): Si la repetición es desordenada, no habrá ritmo, si es constante y nos *cansamos* de recibir un elemento demasiado repetido, se produce la monotonía. Se debe evitar caer en la monotonía, excepto en los casos que lo exige el personaje para tener una co-experiencia en la que sufre. Frente a este problema aparece la variedad. El hecho de mostrar la idea temática revestida de modos diferentes, evitar el hartazgo, y penetrar más hondo en su significado.

- CONTRASTE (evita monotonía): Evitar la monotonía agregando un segundo tema diverso al primero. No es una variación del primero, es otro. Se podría acudir a la sorpresa, en muchos casos es útil, pero corre grave peligro de atentar contra la unidad temática.

- EL DESARROLLO PROGRESIVO (interés): Significa ascensión de interés. El interés de la obra general debe ir en constante progreso, en cambio, a diferencia del interés en las diversas partes. La obra artística opera por períodos y ciclos.

- EL CICLO TOTAL: El mejor modelo para el Cine emana del Plan Dramático de las tragedias griegas y consta de 4 partes: presentación, Desarrollo, culminación, y Desenlace.

PROCESO SELECTIVO:

Durante la concepción y la ejecución de una obra de arte, al mismo tiempo que las facultades psíquicas del creador, y sus facultades artesanales, se opera un proceso de búsqueda, revisión y examen de rechazo o aceptación para ajustar cuanto cosa pase por frente a su fantasía.

Los criterios para aceptar o rechazar un material son dos:

- a) Si esta de acuerdo con el estilo total de la pieza
- b) Si puede encajar en el sitio preciso que se le ha asignado

La fértil imaginación del artista le ofrece a cada paso, cientos y miles de posibles maneras de continuar, detener, de volver, de relacionar un acontecimiento. La elección del creador se va haciendo mas certero, seguro y rápido a medida que el dominio de su oficio es mayor. El principiante habrá de pasar años dudando.

ESTILIZACION:

La necesidad que experimenta todo artista de entregar el contenido exterior en una manera desformada. Obedece a dos razones:

- a) Por componer libremente los elementos, rasgos y datos según una forma estética propia

b) Por acentuar los aspectos que sirven al desarrollo de su idea central.

ESPACIO TIEMPO + Ritmo

Gran parte de las artes de espacio también son de tiempo (drama, danza, cine, etc)

El tiempo es una convención que nos ha sido dada como algo real y externo, que no existe sino en nosotros por una mera relación entre movimientos diversos todos ellos referidos al cambio de luz solar.

El ritmo, como orden del tiempo, es igualmente el orden del espacio. Para el artista plástico el tiempo sigue viviendo en sus cuadros y esculturas desde el momento que expresaron allí el movimiento. La quietud de la naturaleza ofrece simultaneidad una infinita gama de movimientos y ritmos.

El cinematografista deberá crear en los dos planos del tiempo y espacio.

MONTAJE SOBRE FICCIÓN DE LA REALIDAD: Tarea del cinematografista, momento del montaje

Realidad: todo elemento que existe fuera del creador del cine, que puede ser captado como materia prima para su obra fílmica.

Tres categorías: imágenes visuales, sonidos e ideas.

I. Imágenes pueden ser naturales (paisajes, personas, ciudades)

II. Sonidos, también naturales o de arte.

III. Ideas pueden ser producto de otras personas y argumentos de obras literarias dramáticas o filosóficas.

El cinematografista observa la realidad como posible materia prima, y comienza a encajarla en un espacio y tiempo diversos, le empieza a dar una forma diversa a las cosas reales, transforma la naturaleza misma de aquellos seres.

El cinematografista realiza el siguiente proceso: capta imágenes de diversos personajes de la realidad, y luego en su mente les imprime una relación argumental, un destino común hacia un conflicto que él ha imaginado. En ese momento se crea un Montaje cinematográfico en el interior del artista; cuando el artista comenzó a ver la realidad como trozos, planos o tomas que a través de una selección que se fueron convirtiendo en un film.

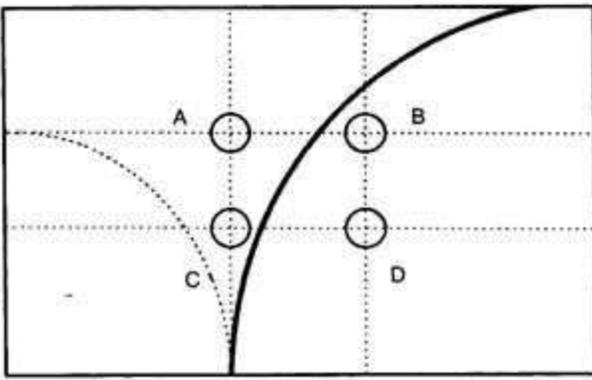
MONTAJE SOBRE DOCUMENTO DE LA REALIDAD, Pasos:

Paso uno el artista tiene que captar la realidad y buscar la manera más acertada de transmitirla. El autor deberá elegir y determinar el sujeto de acción, que ligue, unifique el discurso fílmico y haga sencilla la explicación del asunto. **Paso dos**, selección y determinación de cada imagen para captar con la cámara. Teniendo en mente dos principios: ubicación geográfica y continuidad. La ubicación geográfica se refiere a que la cámara deberá ser cuidadosamente colocada en sitios o puntos de vista que orientan al espectador. *Ejemplo: fabrica, hacer un film mostrando las etapas del armado de los equipos. Hay que intercalar planos extensos, para mostrar el taller etc y para mostrar el producto.*

EQUILIBRIO: Variedad

Papel importante en la Composición: evitar que el sujeto de máximo interés quede al centro del cuadro. El desplazamiento hacia un costado o arriba o abajo no puede ser exagerado porque pierde importancia y desequilibrado. Fue así como se llegó a la creación de LA SECCION AUREA (estudio de las proporciones-bellas)

LOS CUATRO PUNTOS FUERTES



TOMAS DE DEFENSA: Close-ups de personajes con distintas expresiones sin una ubicación en el armado, pero indispensables para constituir material de *backup* para posibles errores o discontinuidades. Ejemplo: errores de los actores en medio de una toma larga y difícil.

INSERT: es la toma de un objetivo que no entra directamente en la acción. Suelen venir descriptos en el guion técnico, y cumplen un fin en el desarrollo argumental, *ejemplo, closeup reloj en la pared una bandera flameando.*

CUT AWAY: es un plano de algo fuera de cuadro, de un personaje no incluido en la toma anterior, dejado de lado por un momento en el desarrollo de la escena. Nunca son parte de la acción principal se los debe mostrar con su correcta dirección de mirada para ajustar su posición off screen en relación a los actores principales. *Por ejemplo: sirviente sirve la comida, familia discute, escena principal es la discusión. Se escucha más agitación y el sirviente lo escucha de la cocina. Madre que teje alejada del grupo de nenes.*

CUT IN: De un grupo de nenes, se hace un cut-in close-up de la nena.

CORTE EN UN MOVIMIENTO FILMADO EN TOMA

Cámaras que captan un mismo movimiento desde dos puntos de vista diversos. EL actor debe repetir la acción en ambas tomas. El compaginador está preocupado por dejar una transición suave, que se vea la continuidad de la acción. (*Matrix*) Una de las técnicas más eficientes para dar suavidad a un corte es hacerlo durante el movimiento para cambiar de plano o punto de vista.

CONTINUIDAD MULTIPLE

La continuidad es la meta de una buena Compaginación.

Existen dos motivos para hacer el fraccionamiento:

- a) Se ha logrado concentrar la atención del espectador sobre el trozo de acción que más interesaba (**MAGNIFICACIÓN**). Hace una abstracción con respecto al resto del escenario, es sustraído.
- b) Se ha logrado imprimir un movimiento nuevo a la acción real: el movimiento de cortes. (**MOVIMIENTO**)

CONTINUIDAD FILMICA

Cuando una escena entera es reducida en tiempo, y aparece como una síntesis compuesta por trozos insignificantes. Aunque el espacio y tiempo han sido mutilados veremos al Compaginador buscando la continuidad en los cortes, no podemos pensar en una continuidad real, sino una fílmica

CONTINUIDAD TEMATICA

Centenar de tomas de un mismo lugar, o que comparten una temática, y hay que armar una secuencia con cierta lógica. Una continuidad temática cuya validez no puede descansar solamente en ideas, sino que también necesita cierta lógica en el discurso. 5

GALASSE:

El director se encuentra con personas, dificultades y problemas que tiene que organizar, informar, convencer e interpretar. Debe pensar como articular la narración. Cada integrante del equipo tiene su versión y aporte de como debe ser cada cosa. El director debe por eso saber organizar, informar, interpretar y convencer teniendo en cuenta a los demás artesanos orgullosos de su tarea. *“Un hombre que combina sensibilidad con autoridad”*

Luego toda posible decisión de edición deberá ser dejada al editor, quien no es necesariamente un director pero siente con precisión el desempeño de todo el armado y ritmo que la película le requiere. En la sala de edición se dice que debe estar la presencia del director porque es allí donde surge su propia visión. El montaje coordina planos ya fijados y estructura con ellos el organismo vivo de la película. Para eso el montajista mantiene con el director una relación profesional y será el miembro que lo acompañe hasta el final (la sala de estreno). Su fundamental tarea es de acompañamiento y aportar creatividad o una visión no contaminada por antecedentes; es comprender el estilo del director y ubicarse en la idea para ayudar a llevarla a un buen fin. Ambos unen sus capacidades intentando crecer aquella idea que originó el proyecto.