



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA
CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA



SERVICIO DE
FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

MULTIMEDIA. INTRODUCCIÓN

LENGUAJE DE IMAGEN

EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

Los primeros operadores cinematográficos, fascinados por la capacidad de registrar el movimiento, se limitaban a filmar situaciones cotidianas como llegadas de trenes y barcos y salidas de fábricas. Adoptaban un punto de vista permanente e inmóvil, manteniendo una distancia fija a lo que se filmaba. Su manera de representar estaba heredada de otras artes como la pintura y el teatro. El cine era como una puesta en escena fotografiada como si se tratase de una representación teatral.



El cine empieza a desarrollar un lenguaje específico cuando la cámara cambia de emplazamiento dando planos de diferentes tamaños, desde diferentes puntos de vista o moviéndose.

En el desarrollo del cine como medio expresivo, con un lenguaje propio, hay una serie de momentos:

- Méliès introduce la ***puesta en escena*** y el trucaje, frente al mero registro de lo que sucede ante la cámara filmando por primera vez un primer plano.
- La escuela de Brighton, en sus reportajes, toma ***planos desde distintos puntos de vista dentro de una misma escena***.
- En Francia Ferdinand Zecca comienza a elaborar historias de ficción que anticipan el ***empleo del guión*** divididas en escenas relacionadas entre sí.
- En Estados Unidos, Porter, recogiendo las aportaciones de Méliès, la "escuela de Brighton" y Zecca realiza una serie de películas:
- "Vida de un bombero americano" (1902), en la que se crea una situación de suspense mediante el desarrollo de dos acciones paralelas.

"Asalto y robo de un tren" (1903), el primer western, donde se desarrolla un argumento más complejo mediante acciones paralelas.

- También en estados unidos, a partir de 1908, **Griffith elaborará definitivamente la gramática de un lenguaje cinematográfico, independiente de las convenciones teatrales**, reflejados en "El nacimiento de una nación" (1915) e "Intolerancia" (1916), donde emplea una serie de recursos ya existentes, pero utilizados al servicio de la narración cinematográfica y la expresión dramática, logrando una nueva forma de expresión:
 - **Cambiando el punto de vista de la cámara dentro de una misma escena**, con el fin de conducir la atención del espectador.
 - Moviendo la cámara que describirá **panorámicas** y **travellings** para

poner en relación elementos diversos.

- **Alterando la continuidad temporal y lineal del relato**, con acciones paralelas e introduciendo **saltos hacia atrás en el tiempo**, a modo de recuerdos (flash backs)
- Empleando el **montaje paralelo** de acciones situadas en diversos momentos.

EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

En la comunicación audiovisual percibimos imágenes seleccionadas y recortadas de un **espacio** continuo, que tienen una duración determinada, que producen la ilusión de representar el **movimiento** y que suelen ir acompañadas de **sonidos**. Para conocer estas convenciones expresivas se deben estudiar estos elementos:

- El espacio
- El tiempo
- El movimiento
- El sonido

EL ESPACIO

Cuando se graba con una cámara, la primera decisión es la elección del **punto de vista** desde el que se tomarán las imágenes. También habrá que elegir las posibilidades de aislar un imagen de la realidad mediante el **encuadre** y estudiar la **composición** del mismo.

EL PUNTO DE VISTA

Es el lugar donde se coloca la cámara para tomar la imagen. La angulación va ligada a la noción de altura. Si uno se encuentra a la misma altura que el objeto que quiere grabar, el ángulo de la toma se denomina **normal**. Si se encuentra a un nivel por encima del objeto, habrá que inclinar la cámara hacia abajo para registrar su imagen y esta inclinación aumentará a medida que nos acerquemos al mismo. Este tipo de ángulo se denomina **picado**. Cuando ocurre a la inversa, inclinando la cámara hacia arriba para poder grabar al objeto, el ángulo es un **contrapicado**.

Ángulo normal

La cámara se encuentra a la altura de los ojos del personaje.



Transmite: Naturalidad. Forma más usual de filmar.

Picado

La cámara se sitúa sobre la línea de visión de la persona



Transmite: Inferioridad del personaje, angustia, soledad, mirada desde lo alto.

Contrapicado

La cámara se sitúa por debajo de la línea de visión.



Transmite: Grandiosidad, soberbia, poderío, mirada desde abajo.

[Pincha aquí para ver un ejemplo de uso del plano contrapicado](#)

Existen otros tres tipos de ángulo particulares:

- **Nadir:** contrapicado absoluto.
- **Cenital:** picado máximo.
- **Aberrante:** que se toma con la cámara inclinada lateralmente.

Cuando el punto de vista de la cámara se puede identificar con el de alguno de los personajes que intervienen en la acción, se habla de **plano subjetivo** o **cámara subjetiva**. Cuando no sucede así se habla de **plano objetivo** o **cámara objetiva**.

EL ENCUADRE COMO SELECCIÓN DE LA REALIDAD.

Encuadrar consiste en seleccionar la forma en que se va a recortar la imagen registrada de acuerdo con un determinado formato que, en el caso del vídeo, el formato es un rectángulo de proporción 4:3.



La selección de un fragmento espacial con una duración determinada es lo que se denomina plano. Los planos se han catalogado, según el modo en que queda representada la figura humana.

Tipos de planos:

Plano General.

Espacio: (PG) Plano que recoge el escenario completo, quedando los personajes con algo de "aire" por arriba y por abajo.



Abarca: Un gran espacio alejado de la cámara. La figura humana aparece muy reducida.

Transmite: Información general sobre un espacio, un ambiente, una situación. Información evocadora.

Denota: Relación del personaje con su entorno. Un comienzo o un final. Una simple narración o paso narrativo.

Uso: Descriptivo. Narrativo. A veces dramático y psicológico.

Plano entero

Espacio: (PE) El plano entero incluye la figura entera del personaje y algo de fondo.



Transmite: Información del personaje.

Denota: Narración.

Plano Americano

Espacio: (PA 3/4) Plano de una parte de la escena y de la figura humana. Abarca los tres cuartos de la figura desde la rodilla aproximadamente, hacia arriba.



Transmite: Información del personaje y comienzo de un diálogo.

Denota: El personaje como centro.

Plano medio

Espacio: (PM) Plano que recoge parte de la escena y la figura está vista desde el pecho o desde la cintura para arriba.



Transmite: Iniciación de un diálogo. Información cercana sobre el contorno y el lugar de la acción del personaje.

Denota: Transición. Relación, intercomunicación. Acción humana.

Uso: Mostrar las relaciones entre personajes.

Primer plano

Espacio: (PP) Plano de la cabeza humana o de un objeto en detalle. En el primer caso el mejor corte es justo por debajo de las axilas.



Transmite: Información intimista, psicológica.

Denota: Intimidad, expectación, vida interior, detalle, cercanía. Profundización psicológica.

Plano detalle

Espacio: (PD) Encuadra una parte del rostro humano o detalle de un objeto muy cercano.



Transmite: Importancia de un objeto, persona, expresión.

Denota: Tensión.

Uso: Para enfatizar convenientemente un punto crítico de una acción dramática. Para revelar de modo claro o acentuado, caracteres, intenciones actitudes.

[Pincha aquí para ver un ejemplo de uso del plano detalle.\(Ciudadano Kane\)](#)

LA COMPOSICIÓN DENTRO DEL PLANO

La composición en el cine al igual que en el vídeo parte de los mismos principios que los de la imagen fotográfica.

Como normas generales:

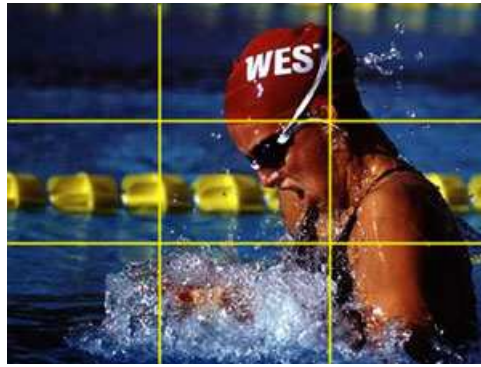
- Se debe aprovechar el encuadre. Se debe cuidar el "**aire**" o espacio sobrante por encima de las cabezas de los personajes. Este será tanto mas pequeño cuanto más restringido sea el plano. El espacio "vacío" debe dejarse en el encuadre en **dirección hacia donde mire el personaje**.



- Cuando una figura se encuentre en movimiento no sólo no se debe centrar, sino que el espacio sobrante debe situarse en la dirección a la que se mueva esta.



- Al distribuir los elementos dentro del espacio encuadrado hay que tener en cuenta la llamada "regla de los tercios". Consiste en imaginar que el encuadre se halla dividido en tercios por líneas verticales y horizontales. Las intersecciones de estas líneas determinan los llamados "puntos fuertes", colocar los elementos principales en estos puntos hace que la imagen esté bien estructurada.



- La profundidad de campo mantiene nítidos los objetos y personajes que se encuentran dentro del encuadre en distintos planos, los de primer término y los más alejados. Un ejemplo claro de **profundidad de campo** se encuentra en esta escena de "Ciudadano Kane" de Orson Welles.

[Pincha aquí para ver un ejemplo de profundidad de campo](#)

EL TIEMPO

Los relatos audiovisuales se desarrollan en el tiempo: el tiempo de la acción que se cuenta y el tiempo que dura la narración de esa acción.

Plano y Toma:

El plano selecciona la realidad espacial mediante la cámara. Esta selección implica, a su vez, la creación de un espacio dentro del cuadro y otro fuera de él (campo / fuera de campo). Una Toma se refiere a todo el material grabado, o filmado, desde que la cámara se pone en marcha hasta que se detiene

La Escena:

La escena se desarrolla en un **mismo espacio o decorado** y tiene una unidad de significado dentro de la totalidad del discurso. Una escena puede estar resuelta con uno o varios planos. Cuando se resuelve con un solo plano estamos ante el denominado **plano-secuencia**.

La Secuencia:

Ordena diferentes escenas breves en función de su significado. A diferencia de la escena, puede presentar pequeñas elipsis. La secuencia, pues, incluye diferentes escenarios siempre que se mantenga una **unidad de significado**. También puede estar resuelta en un

único plano, el llamado plano-secuencia anteriormente mencionado.

El plano-secuencia:

Tiene, al igual que la secuencia, una unidad de sentido, pero se diferencia de ella en que no existe fragmentación en planos, la cámara realiza toda la secuencia en una misma toma. En los vídeos educativos, muchas veces es obligado utilizarlo, siempre que se quiera describir un determinado proceso en su totalidad manteniendo el mismo punto de vista.

Plano Master:

Es un plano grabado en continuidad como el anterior, pero con la intención de efectuar posteriormente insertos sobre él a la hora del montaje. Por ejemplo, podemos grabar el plano master de un químico agregando determinados reactivos (plano master) y luego grabar planos detalle de las reacciones, las cuales a la hora del montaje utilizaremos como insertos. De esta manera, tendremos un continuo de la acción y unos insertos que servirán como aclaración de determinadas partes de la misma.

Campo y fuera de campo

De entre los conceptos acuñados por la terminología cinematográfica, la noción campo es clave y fundamental para la comprensión del lenguaje narrativo en imágenes, ya sea en cine o en vídeo.



Se utiliza el término **campo** para referirse al espacio visible encuadrado en un instante determinado. Todo elemento observable en el interior del encuadre se dice que "**está en campo**" y todo aquello que no aparece en cuadro pero que conforma el contorno escénico, está "**fuera de campo**".

El fuera de campo no es sólo lo que está a los lados del encuadre; es también lo que no vemos por estar oculto al campo y, también lo que hay detrás de la cámara.

El Tiempo Fílmico

El espacio y el tiempo son los materiales en bruto que maneja el creador de imágenes. El rodaje de un plano, por ejemplo, supone una doble elección: qué se va a mostrar y cuánto va a durar. Lo espacial y lo temporal no son aspectos aislados en el lenguaje de las imágenes.

Hay, si se observa detenidamente, una correspondencia directa entre el tamaño de un plano y su duración.



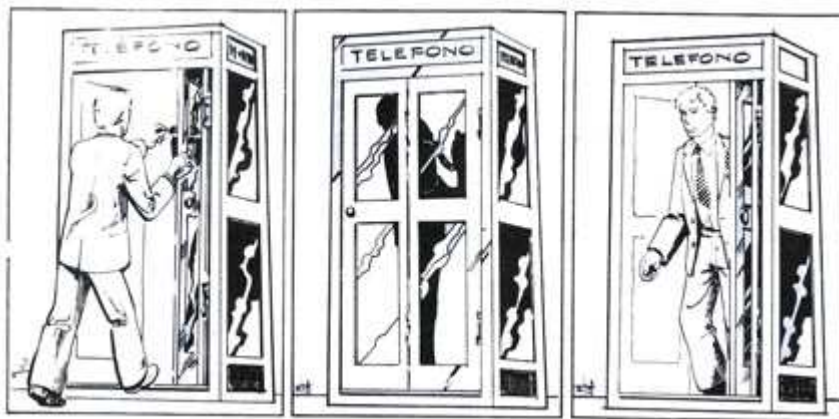
Más duración



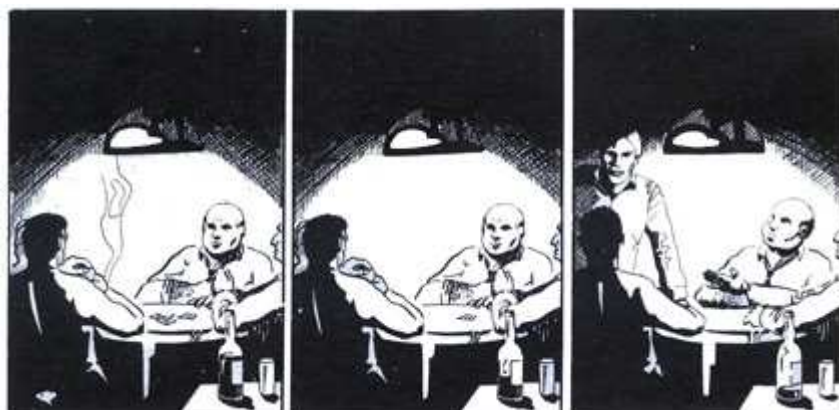
Menos duración

En el montaje es donde toma forma la integración del espacio y el tiempo, es donde las imágenes se ordenan con su ritmo definitivo.

Adecuación: (tiempo real)



Reducción: (elipsis)



Para sugerir el tiempo de la realidad, el montaje se vale de recursos convencionales a los que nos hemos ido acostumbrando casi sin darnos cuenta. Más allá de esta primera función, el lenguaje de la imagen ha elaborado otros procedimientos que modifican el tiempo real: lo alargan, lo condensan, lo trastocan secuencialmente. Son procesos que afectan, de forma definitiva, a la realización y posterior lectura de las imágenes. Lo normal es que el tiempo cinematográfico sea inferior al real. En esta escena de "Ciudadano Kane" queda reflejado el **paso del tiempo** con los diálogos y el cambio producido en los dos personajes.

[Pincha aquí para ver un ejemplo de elipsis cinematográfica \(paso del tiempo\)](#)

El tiempo puede ser tratado de manera lineal o no lineal. En los comienzos del cine el tiempo se desarrollaba en una progresión continua, aparecen la elipsis y las acciones paralelas que cambian la narración temporal (Griffith). La **vuelta atrás en el tiempo** (flash-back), a modo de recuerdo o evocación de una situación, y el cambio de un tiempo a otro posterior, para, a continuación, regresar al mismo. El salto hacia delante en el tiempo se denomina "flash-forward" .

EL MOVIMIENTO

En los comienzos del cine la cámara permanecía estática y se producía el movimiento dentro del encuadre único e inmóvil, donde evolucionaban los personajes. Con el paso del tiempo, también la cámara empezó a moverse y los planos fijos comenzaron a alternarse con planos en movimiento.

- **El movimiento en el plano**

Los planos pueden ser estáticos o dinámicos. Si el plano permanece fijo (la cámara no se mueve), se deben tener en cuenta los movimientos de los personajes para que no se salgan del encuadre antes de tiempo; y si la cámara se mueve siguiendo al personaje (plano dinámico), se debe dejar espacio en la dirección de movimiento del mismo. Cuando un personaje sale del encuadre por un lado y vuelve a aparecer en el plano siguiente debe hacerlo por el lado opuesto.

- **El movimiento de la cámara en el espacio**

Los planos no sólo pueden ser catalogados en cuanto a su tamaño, tal como hemos visto, sino que pueden ser tomados también en cuanto al movimiento efectuado por la cámara en el momento de la toma de la imagen. De esta manera tendremos:

- **Panorámica:** es el movimiento de rotación de la cámara sobre su propio eje en sentido horizontal (**panorámica horizontal** a izquierda o derecha), o vertical (**panorámica vertical** hacia arriba o hacia abajo).

[Pincha aquí para ver un ejemplo de panorámica vertical](#)

Panorámica descriptiva: consiste en un desplazamiento de la cámara para abarcar un escenario, para poderlo contemplar por entero.

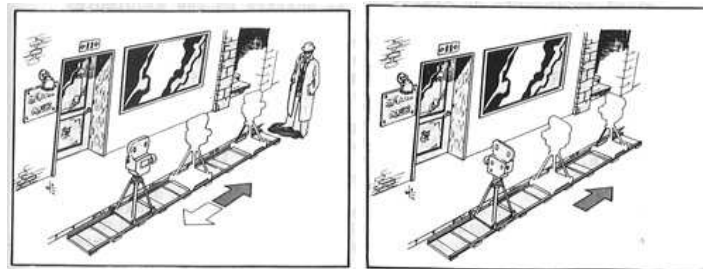
Panorámica de acompañamiento: cuando el movimiento se justifica por la acción de algún personaje al que se va siguiendo.

[Pincha aquí para ver un ejemplo de panorámica de acompañamiento](#)

Panorámica de relación: establece un vínculo entre dos o más elementos visuales de interés. Cuando la panorámica se hace de una manera brusca, sin que podamos fijarnos en los detalles de los objetos, entonces se denomina **barrido**.

Travelling: cuando se desplaza toda la cámara al mismo tiempo que se hace posible

la ejecución de panorámicas. El travelling también puede ser descriptivo, de acompañamiento o de relación. En cualquier caso, el travelling puede ser lateral, de avance o de retroceso.



Pincha aquí para ver un ejemplo de Travelling

El movimiento de travelling puede llegar a confundirse con el efecto de zoom pero el resultado visual es en ambos casos muy distintos. Con el zoom la cámara no se mueve. El alejamiento o el acercamiento se produce al desplazar las lentes del objetivo, al variar la distancia focal. La cámara en travelling sí se desplaza físicamente hacia atrás o hacia adelante. El travelling nos aproxima o nos aleja del sujeto. El zoom acerca los objetos sin variar la composición; en el travelling, ésta se altera constantemente por el cambio paulatino del punto de vista. El zoom manipula la perspectiva. El travelling respeta el espacio real.

La grúa: permite el desplazamiento simultáneo de la cámara en las tres dimensiones del espacio.

Los nuevos hallazgos en la maquinaria de rodaje y grabación permiten realizar movimientos de gran rapidez y perfecta estabilidad, incluso para salvar escaleras y zonas de difícil acceso. A este sistema de amortiguación se denomina *Steady-Cam*.

EL MONTAJE

El montaje es uno de los elementos más importantes del lenguaje audiovisual. El registro de las imágenes y sonidos es únicamente la puesta en escena de una historia. Para crear un relato audiovisual las tomas han de ser ordenadas en el proceso de montaje, con el fin de conseguir el efecto dramático que se perseguía en el guión o en la mente del realizador.

Si en el proceso de filmación o grabación se analiza la realidad visual, durante el montaje se elabora una síntesis de esta. La sucesión de escenas y secuencias debe seguir un esquema narrativo, pero intentando representar los momentos importantes de la acción, evitando los innecesarios. El tiempo que dura una narración es, generalmente, mucho más extenso que el tiempo en el que ésta es representada; eso es debido a que se seleccionan los momentos significativos para el relato. La eliminación de desplazamientos y acciones no significativas tiene tanta importancia como el ensamblaje de una escena con otra.

Con el montaje se crea una estructura temporal distinta, se rompe el hilo contemporáneo del relato para intercalar una acción ya ocurrida, del pasado, o por ocurrir, del futuro. Esos

recuerdos insertos en la historia reciben el nombre de **flash-back**. Los adelantos de lo que acontecerá en el futuro se llaman **flash-forwards**. La acción simultánea es otra forma de alterar el tiempo. En este caso se trata de presentar a la vez, en un mismo encuadre, dos o más sucesos que transcurren en lugares o épocas diferentes.

Para llevar a la práctica la unión entre diferentes escenas, existen recursos con valores expresivos diversos. A estos recursos se les suele denominar "**signos de puntuación**" o "**transiciones elípticas**", las más utilizadas son:

El **corte** es la transición elíptica más sencilla, un plano unido al siguiente. El corte imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su fuerza expresiva radica en su instantaneidad.

El **encadenado** es cuando un plano va desvaneciéndose gradualmente a medida que el siguiente va apareciendo. Durante un momento, ambas escenas se hallan mezcladas o sobre impregnadas, la transición es mucho más dulce. Suele utilizarse para sugerir que a pesar de haber transcurrido cierto tiempo entre las dos secuencias, existe un nexo o una fuerte conexión narrativa entre ambas.

Pincha aquí para ver un ejemplo de planos encadenados

En el fundido sencillo, la imagen se va oscureciendo hasta el negro total "**fundido en negro**" o de cierre. Si la toma siguiente comienza en negro y se ilumina gradualmente estaremos ante un "**fundido de apertura**". Aunque ésta es una norma quebrantada en infinidad de ocasiones, lo cierto es que el fundido en negro da una sensación de salto temporal más acusada que el **encadenado**. Enlace por **desenfoque** es cuando la última imagen se va haciendo borrosa y la siguiente va apareciendo y perfilándose hasta alcanzar toda su nitidez. Este efecto puede cumplir la misma función que el encadenado.

La Continuidad

Cada plano debe ser contemplado como un fragmento de una única continuidad que facilite al espectador la captación de las partes fundamentales de cada escena y la posibilidad de relacionarlas con las claves presentadas en otras escenas. La continuidad entre los planos facilita la fluidez narrativa. La falta de dicha continuidad ocasionará distracción y en suma, falta de comprensión.

La continuidad de **tamaño y posición de los objetos**, también denominado "**raccord**", consiste en la continuidad en los elementos que forman la imagen. Es decir, que en una imagen aparezcan los mismos elementos que en la precedente (un bolígrafo, un florero, idéntica situación, etc.)

Continuidad en la Luz: cuando se graba con luz natural, los problemas de continuidad se acumulan. La luz es muy variable: la dirección depende de la hora del día, hay imprevisibles nublados, etc. A pesar de estas dificultades, hay que tratar de mantener en cada escena una luz uniforme. No es admisible que entre plano y plano de una misma acción se advierta un cambio luminoso brusco.

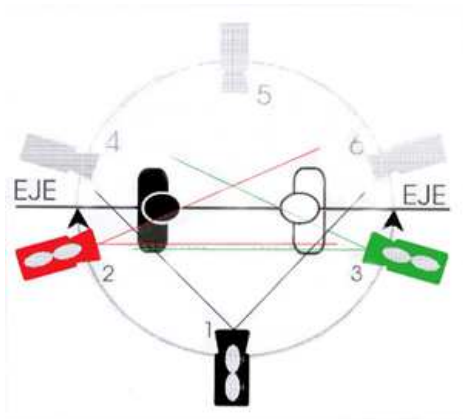
Existe asimismo una **continuidad óptica**. Si se quiere preservar esta continuidad habrá que utilizar siempre el objetivo apropiado. Cada plano tiene una gama de objetivos que le son afines. Cuando un objetivo se emplea para un plano distinto al que en principio está reservado, alteraremos la continuidad óptica.

El salto proporcional en la escala de planos: pasar de un plano general de un personaje a

un plano general algo más corto del mismo personaje es incorrecto. Son planos de tamaño muy parecido. El montaje de ambos produce un choque visual innecesario. Tampoco conviene pasar de un plano a otro tan diferente por lo alejado en la escala que no se puedan relacionar entre sí. Eso ocurriría si se montara un plano general y seguido un plano detalle. Al pasar, sin embargo, de un plano general a uno medio se garantiza la continuidad. Se trata siempre de establecer un sistema armónico de paso de un plano a otro.

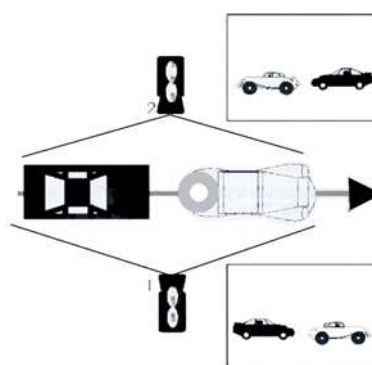
Quizá el punto más relevante en la consecución de la continuidad se halla en la lógica de las **direcciones de movimiento y miradas**. Para ello hay que fijar la idea de eje de acción. Este eje es definido por la situación de los personajes, por la dirección de sus miradas, por su desplazamiento o, incluso por su enfrentamiento.

Entre la cámara y el sujeto se establece una relación en torno a una línea imaginaria que relaciona a los personajes. Esta línea es el **eje de acción**. Al grabar desde las posiciones 1, 2 y 3 de la cámara, se asegura la continuidad en el montaje de los planos obtenidos. La discontinuidad o "**salto de eje**" se produce cuando se intenta montar los planos obtenidos desde las posiciones 2 y 4 ó 3 y 4. Esta discontinuidad espacial desorientaría al espectador.

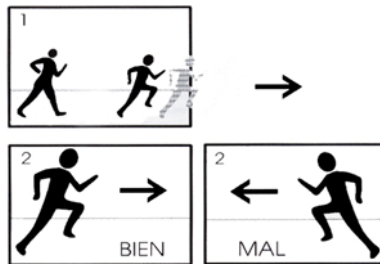


Plano-contraplano, ejemplo de filmación desde un lado del eje de acción.

El movimiento del personaje crea un eje de dirección que es necesario respetar. Cuando la cámara (1) salta al otro lado (2), el sentido del movimiento se invierte.



Para mantener la continuidad en la dirección hay que tener en cuenta las salidas y entradas en cuadro, un personaje que sale de cuadro por la derecha (1), en el siguiente plano ha de entrar por la izquierda (2), de esta forma mantenemos la dirección del movimiento.



EL SONIDO

La incorporación del sonido sincronizado a la película se debió al desarrollo de la tecnología de fotografiar las oscilaciones sonoras, que quedaban registradas en la película, en una banda de "sonido óptico" paralela a las imágenes. La banda de sonido de una película está compuesta por tres elementos: diálogos, música y efectos sonoros. Las bandas de música y efectos constituyen lo que se llama la international sound-track (banda de sonido internacional), que se halla separada de la de los diálogos para el doblaje de la película a otros idiomas. La incorporación del sonido aportó:

Una reducción del número de planos necesarios para explicar una acción, al incorporarse a la narración cinematográfica sonidos de elementos fuera del encuadre que antes necesitaban ser visualizados. Nuevas y más complejas posibilidades narrativas, al trabajar sobre historias en la que las palabras explicaban situaciones, emociones y tramas que sólo con la imagen resultarían incomprensibles.

Nuevas y más complejas sensaciones dramáticas, que se sugerían ahora mediante la música, el tono de los diálogos o los ruidos, de modo más eficiente que únicamente a través del encuadre, la iluminación y las relaciones entre planos.

El sonido se puede utilizar con fines realistas, como los ruidos de fondo que apoyan la sensación espacial de la imagen. Este es el caso de las películas en las que se toma el sonido directo o se reconstruye su efecto en el montaje. Pero el sonido también es susceptible de ser empleado como contrapunto de la imagen, de una manera subjetiva o para crear efectos. Ejemplo: en muchas escenas el sonido es el responsable de la mayor parte de las sensaciones que recibe el espectador. Piénsese en la siguiente escena de la película de "Psicosis", si se elimina la banda sonora, su impacto se aminora.

Prueba a reproducir el vídeo con sonido y sin sonido.

Uno de los aspectos más importantes del sonido dentro del mensaje audiovisual es el referente a la **recreación de los ambientes o espacios sonoros**, cuya aplicación más inmediata es la percepción de los llamados **planos sonoros**. Los sonidos, según sus características, nos informan de la proximidad o lejanía de su fuente al espectador. Cabe así hablar de planos generales o de primeros planos sonoros. La reproducción de estas sensaciones acústicas es fundamental para crear la sensación de "**profundidad audiovisual**" en la narración.

BIBLIOGRAFÍA

El Lenguaje del Cine

Unas sugerencias para el profesor interesado. Desde teóricos hasta manuales básicos y un diccionario de términos.

- ROMAGUERA, Joaquin, **El lenguaje cinematográfico**. Gramática, géneros, estilos y materiales, Madrid, Ed. de la Torre, 1999
Un manual bastante claro y didáctico. Indispensable para el profesor de Comunicación Audiovisual y los que queráis familiarizaros de forma rápida con el lenguaje (y tiene bastantes sugerencias, aunque algo desordenadas, para trabajar con cine).
- FERNÁNDEZ, Carlos, **Iniciación al lenguaje del cine**, Madrid, Ministerio de Cultura, 1979
- MARTIN, Marcel, **El lenguaje del cine**, Barcelona, Gedisa, 1990
- CHALLIER, Marion y JEUNET, Lou, **Erase una vez el cine**, Madrid, SM (Biblioteca interactiva Mundo maravilloso), 1994
Un precioso libro para niños que podéis regalar (o regalaros).
- RUSSO, Eduardo, A. **Diccionario de cine**, Buenos Aires, Paidós, 1998
Un diccionario que combina rigor con amenidad y cierto sentido del humor.
- BERGONDO, Eladio. **La imagen en movimiento**. Proyecto Mentor. PNTIC.1995
Tercer módulo formativo del curso Ocio y Medios Audiovisuales.
- CNICE. **El Cine, un recurso didáctico**.