

FU-14-89

N. Bau

CINE TRUCOS Y EFECTOS ESPECIALES

*CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL FILM
DE 8, 9,5 y 16 mm*



R. 13273

FOTO BIBLIOTECA
EDICIONES OMEGA, S. A.
Casanova, 220-BARCELONA

La edición original de esta obra ha sido publicada en francés
por PUBLICATIONS PAUL MONTEL, de París, con el título
CINÉ TRUCAGES ET EFFETS SPÉCIAUX

Copyright by
Ediciones Omega, S. A.
Barcelona, 1956



Casa Provincial de Caridad : Imprenta-Escuela : Montalegre, 5 : Barcelona

ÍNDICE DE MATERIAS

	<u>Páginas</u>
Para rodar bien	5
Para tomar bien	6
Velocidades variables.	7
Enfoque rápido	8
Tablas de profundidad de campo	9
Filtros de color.	10
Equivalencias de las escalas de sensibilidad	12
Los diferentes planos	13
El fotómetro.	14
Trucajes y efectos especiales:	
I. Con el objetivo	16
II. Con la arandela de enfoque	17
III. Accesorios colocados ante el objetivo	18
IV. Sistemas situados delante del objetivo	20
V. Efectos ópticos producidos por el objetivo	21
VI. Efectos ópticos por inclinación del aparato	22
VII. Efectos conseguidos invirtiendo la cámara	23
VIII. Efectos conseguidos con los filtros de color	24
IX. Efectos obtenidos con filtros especiales	25
X. Regulaciones del motor	26
XI. Efectos con el motor. Marcha atrás	27
XII. Empleo de la marcha atrás	28
XIII. Sobre la película	30
XIV. Durante la proyección.	32
XV. Acción sobre el proyector	33

PARA RODAR BIEN...

1. ATENCIÓN. — Cargar rápidamente el aparato, siempre en la sombra, lejos del polvo y de la luz fuerte.
2. DETERMINAR EL DIAFRAGMA CORRECTO, sirviéndose del fotómetro.
 - a) Si es para *luz incidente*, cubrir la célula con el capuchón de material translúcido y dirigirla hacia la cámara.
 - b) Si es un modelo para *luz reflejada*, apuntar la célula hacia el sujeto, resguardándola tanto como sea posible de la influencia del cielo o de las partes cercanas muy iluminadas.
3. REGULAR EL OBJETIVO, según las indicaciones del fotómetro y según la separación del sujeto (véanse en la página 9, las tablas de profundidad de campo simplificadas para regulaciones rápidas).
4. RODAR teniendo la cámara *bien fija*, dirigida hacia el sujeto y contando 21, 22, 23, 24... hasta 30.
5. CADA ESCENA, tomada en un plano determinado, no debe durar más de diez segundos. Y si debe durar más...
6. VARIAR DE PLANO, acercándose o alejándose del sujeto. No se olvide dar cuerda después de cada escena.

PARA TOMAR BIEN...

1. **UNA PANORÁMICA.** — Dar cuerda a fondo y poner con preferencia la velocidad de 24 imágenes por segundo. Empezar, si es posible, con un primer plano y desplazar muy lentamente la cámara sin saltos ni sacudidas. No volver nunca atrás ni realizar movimientos de ida y vuelta.

2. **UN PRIMER PLANO.** — Emplear, con preferencia, una iluminación de poco contraste. Determinar con cuidado la distancia y el diafragma. Mucha atención al encuadre y a la paralaje.

No se olvide poner inmediatamente después el objetivo a la distancia normal.

3. **UN SUJETO DE DESPLAZAMIENTO RÁPIDO.** — Emplear una cadencia superior a las 16 imágenes por segundo. La dirección de la toma de vista debe estar en ángulo muy agudo con la trayectoria del sujeto.

4. **DESDE UN VEHÍCULO EN MOVIMIENTO.** — Emplear una cadencia superior a la normal. No apoyar la cámara en ningún saliente.

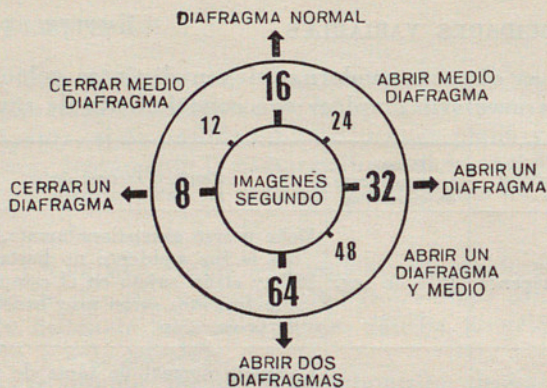
5. **EN COLORES.** — Determinar con mucho cuidado el diafragma correcto. Si es posible, arreglar las cosas de manera que pueda tenerse una iluminación uniforme y de poco contraste. Buscar, ante todo, la armonía de los colores.

6. **ADOPTAR LA BUENA COSTUMBRE** de emplear correctamente el fotómetro en cada escena.

7. **UN FILTRO DE COLOR** amarillo o anaranjado, usado en buenas condiciones de luz, mejora el contraste de la imagen.

Las cámaras modernas tienen distintas velocidades que es necesario emplear con conocimiento de causa:

Velocidad	Tiempo correspondiente de exposición	Empleos recomendados
8 imágenes	1/16 de seg.	Debe usarse excepcionalmente, cuando la luz ambiente no basta. Si hay algún sujeto en el campo, sus movimientos serán muy bruscos en la proyección.
16 imágenes	1/32 de seg.	Cadencia normal de toma de vistas. En la práctica, es recomendable que esta cadencia sea de 18 imágenes por segundo.
24 imágenes	1/48 de seg.	Cadencia normal para película sonora. Es la recomendada para sujetos de movimientos bastante rápidos, para rodar desde un vehículo en marcha, para las panorámicas y para teleobjetivo.
32 imágenes	1/64 de seg.	Efecto de símilralentí. Cadencia recomendada para sujetos deportivos y de desplazamiento muy rápido.
64 imágenes	1/128 de seg.	Efecto de verdadero ralenti. No emplear esta cadencia largo rato, para evitar los posibles «enredos». Recomendada para el estudio de los movimientos.
Imagen por imagen	1/20-1/25 de segundo	Trucajes: Efectos de aparición y desaparición. Títulos animados. Animación de objetos inanimados. Estudio acelerado de los movimientos muy lentos.



A cada cambio de cadencia debe modificarse el diafragma; el diafragma debe estar más *abierto* cuando la cadencia es superior a 16 imágenes por segundo, y más *cerrado* cuando sea inferior a la velocidad normal.

ENFOQUE RÁPIDO

CONSEJOS PRÁCTICOS

CUÁNDO PUEDE EMPLEARSE. — Si la luz ambiente permite operar a $f/5,6$ ó a menos abertura, es interesante dejar la arandela de enfoque a una distancia determinada (números destacados de la tabla que sigue) y no preocuparse más del enfoque.

LÍMITES DE SU EMPLEO. — La regla anterior, que simplifica el enfoque, sólo puede emplearse cuando se opera en plano general. En primeros planos puede recurrirse a la profundidad de campo del objetivo, pero es necesario regular la arandela de enfoque según la distancia del sujeto.

CONSEJOS PRÁCTICOS. — Elegir en la tabla que sigue la distancia de enfoque que dé la mayor profundidad de campo para un diafragma medio (números destacados).

Llenar con lápiz de color o con acuarela los surcos de los números grabados.

TABLAS SIMPLIFICADAS DE PROFUNDIDAD DE CAMPO

Distancia de enfoque	F/2,8	F/4	F/5,6	F/8	F/11
8 mm <i>Objetivo de 12,5 mm de distancia focal</i>					
3 m. . .	1,28-∞	1-∞	0,82-∞	0,63-∞	0,35-∞
1 m. . .	0,69-1,4	0,61-2,75	0,53-9,50	0,44-∞	0,37-∞
9,5 mm <i>Objetivo de 20 mm de distancia focal</i>					
8 m. . .	3,3-∞	2,7-∞	2,1-∞	1,6-∞	1,2-∞
3 m. . .	2-6,3	1,7-12	1,5-∞	1,2-∞	1-∞
1,6 m. .	1,2-2	1,1-2,4	1,6-3,1	0,9-5,7	0,8-∞
16 mm <i>Objetivo de 25 mm de distancia focal</i>					
6 m. . .	3,60-∞	3,5-∞	2,50-∞	2,00-∞	1,67-∞
3 m. . .	2,25-4,50	2,00-5,75	1,80-9,1	1,54-∞	1,31-∞
2 m. . .	1,64-2,50	1,52-2,93	1,40-3,6	1,23-5,5	1,08-∞

NOTA. — Todos estos valores tienen prácticamente una aproximación bastante para que pueda conseguirse una buena profundidad de campo.

EMPLEO DE LOS FILTROS DE COLOR

Sujetos	Color del filtro	Resultados probables
Paisaje con lejanías, cielo azul, nubes blancas.	Sin filtro . . .	Cielo blanco, casi sin nubes.
	Filtro amarillo .	Nubes bien visibles.
	Filtro verde . .	Falta de vigor en la imagen.
	Filtro anaranj. .	Cielo tormentoso, contrastes acentuados.
Paisajes sin lejanías, con masas de verde y cielo azul con nubes.	Filtro rojo . . .	Lejanías muy visibles, cielo muy oscuro; los verdes se traducen por negros.
	Sin filtro. . . .	Cielo blanco y verde oscuros.
	Filtro amarillo .	El mismo resultado en los verdes, pero el cielo más oscuro.
	Filtro verde . .	Verdes de un gris claro y nubes visibles sobre cielo oscuro.
Persona rubia, cielo azul, vestido de distintos colores.	Filtro anaranj. .	Verdes en gris oscuro, igual que el cielo.
	Filtro rojo . . .	No debe usarse.
	Sin filtro	Cielo blanco, cabellos oscuros.
	Filtro amarillo .	Cabellos naturales destacando sobre un fondo oscuro.
Retrato en primer plano, persona rubia con vestido de distintos colores.	Filtro verde . .	Prueba falta de vigor, con colores falsos.
	Filtro anaranj. .	Efecto de mucho contraste, cabellos casi blancos destacando sobre un cielo negro.
	Filtro rojo . . .	No debe usarse.
	Sin filtro. . . .	Cabellos oscuros.
Nieve y cielo azul.	Filtro amarillo .	Reproducción más natural de los colores, cabellos muy claros y mucho contraste en el vestido.
	Filtros verde, anaranjado y rojo	Carecen de interés.
	Sin filtro	Todo blanco, sin interés.
	Filtro amarillo .	Cielo oscuro, nieve modelada.
	Filtro verde . .	No tiene interés.
	Filtro anaranj. .	Cielo negro; nieve sucia.
	Filtro rojo. . .	No debe usarse.

Sujetos	Color del filtro	Resultados probables
Orillas del mar, arena, agua y cielo.	Sin filtro. . . .	Falta de modelado.
	Filtro amarillo . . .	Modelado de la arena, cielo bien reproducido, destacándose del agua.
	Filtro verde . . .	Imagen demasiado suave, poco agradable.
	Filtro anaranjado	Arena con modelado acentuado, cielo negro.
Monumentos al sol.	Sin filtro. . . .	Efecto de una postal.
	Filtro amarillo . . .	Poca mejora.
	Filtro verde . . .	Imagen poco vigorosa y plana.
	Filtro anaranjado	Acentuación de los contrastes y detalles acentuados.
	Filtro rojo. . . .	Desaparición de los detalles en las sombras, pero con creación de nuevos efectos.
Trigales con cielo azul y nubes.	Sin filtro. . . .	El azul parece gris, destacándose sobre cielo blanco.
	Filtro amarillo . . .	El trigo tiene su aspecto normal, destacándose sobre un cielo obscuro.
	Filtro verde . . .	Sin interés.
	Filtro anaranj. . .	El trigo es aún más claro, destacando sobre un cielo tormentoso.
	Filtro rojo. . . .	Dando subexposición se consigue un hermoso efecto de claro de luna.
Masas de agua, de verde y rayos del sol.	Sin filtro	Fotografías que no tienen prácticamente interés.
	Filtro amarillo . . .	Obscurece la escena, sin mejorarla.
	Filtro verde . . .	Los verdes quedan más claros, pero atenúan los contrastes.
	Filtro anaranj. . .	Hermoso efecto de claro de luna.
	Filtro rojo. . . .	Efecto de noche.

CORRECCIÓN DEL DIAFRAGMA

Filtro amarillo, ABRIR un punto.

Filtro verde, ABRIR un punto y medio.

Filtro anaranjado, ABRIR dos puntos como mínimo.

Filtro rojo, ABRIR tres puntos como mínimo.

EQUIVALENCIAS DE LAS ESCALAS DE SENSIBILIDAD

Algunos fotómetros, como el Sixtus C y el Eumig (montado en el aparato) no llevan los mismos signos convencionales que los demás aparatos. Las sensibilidades de las películas van expresadas por letras, cuya significación es la que sigue:

Eumig-C	Sixtus-C	A.S.A	Scheiner	D.I.N.	Weston
A	3	17°	7/10	2,5
B	6	20°	10/10	5
		8	21°	11/10	6
	D	10	22°	12/10	8
C	12	23°	13/10	10
	C	16	24°	14/10	12
		20	25°	15/10	16
D	25	26°	16/10	20
		32	27°	17/10	24
		40	28°	18/10	32
E	B	50	29°	19/10	40
		64	30°	20/10	50
		80	31°	21/10	64
		100	32°	22/10	80

LOS DIFERENTES PLANOS

SU DISTANCIA

La tabla que sigue da las indicaciones de:

a) Separación del sujeto, para corregir eventualmente la paralaje.

b) Un sistema muy sencillo, pero suficiente, para determinar la separación del sujeto según la imagen que se vea en el visor. Valores correspondientes a una persona de mediana altura.



Tamaño	Distancia focal normal	Plano primerísimo Sólo cabeza	Primer plano Cabeza y espaldas del sujeto	Plano medio Sujeto hasta medio cuerpo	Plano general Sujeto entero
		<i>Distancia aproximada del sujeto</i>			
8	12,5 mm	0,60 m	1,00 m	2,00 m	5 m
9,5	20 mm	0,80 m	1,25 m	2,50 m	6 m
16	25 mm	1,00 m	1,50 m	3,00 m	7 m

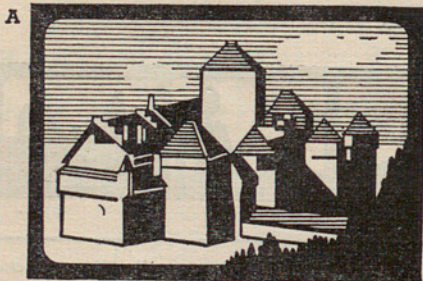
EL FOTÓMETRO

EMPLEO PRÁCTICO

A) LEJANÍAS. — Sujetos muy luminosos que reflejan mucha luz.

Fotómetro de luz incidente: dirigido hacia el cielo: abrir un diafragma más.

Fotómetro de luz reflejada: dirigido horizontalmente: abrir un diafragma más.



B) SUJETOS CORRIENTES con muy buena luz.

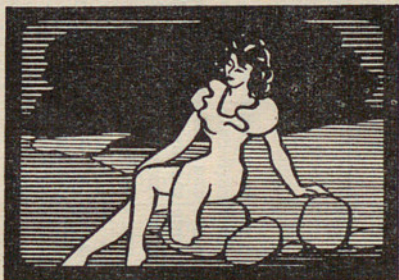
Empleo directo, sin ninguna corrección, con los dos tipos de fotómetros, de luz incidente y de luz reflejada.



C) SUJETOS FÁCILMENTE ACCESIBLES. — PLANOS MEDIOS.

Fotómetro de luz incidente: Dirigir la célula del fotómetro, cubierta con su capuchón, hacia la cámara. Lectura directa sin corrección.

Fotómetro de luz reflejada: Llevar el fotómetro lo más cerca posible del sujeto. Abrir entonces un diafragma más.



D) PRIMEROS PLANOS con buena luz. — Evitar los contrastes exagerados, especialmente con el color.

Fotómetro de luz incidente: Lectura directa.

Fotómetro de luz reflejada: Abrir un diafragma más.



TRUCAJES Y EFECTOS ESPECIALES

I. — CON EL DIAFRAGMA

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Fundido de entrada	La escena empieza con un fondo muy oscuro que va aclarándose gradualmente hasta llegar a la densidad normal.	Se principia la toma con el diafragma más pequeño de que se disponga, abriéndolo gradualmente hasta llegar al normal.	Para que el efecto sea correcto, es necesaria una diferencia, por lo menos, de 3 a 4 diafragmas, a causa del revelado compensador.
Fundido de salida	La imagen normal aumenta gradualmente de densidad hasta quedar muy oscura.	Al final de la escena en curso se va cerrando progresivamente el diafragma hasta llegar al mínimo.	Las mismas precauciones que anteriormente.
Fundido encadenado	Va desapareciendo gradualmente la primera escena mientras aparece la segunda.	Se acaba la primera escena con un fundido de salida. Después de tapar el objetivo se vuelve atrás toda la película correspondiente al fundido. Destapar el objetivo y empezar con un fundido de entrada.	Sólo es posible con una cámara provista de marcha atrás. El aparato debe estar sobre trípode. Efecto muy curioso sobre la pantalla, pero que se anula a veces por el revelado compensador.



Fundido de entrada

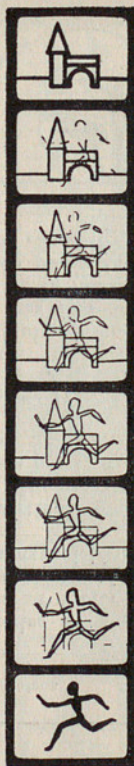


Fundido de salida

II. — CON LA ARANDELA DE ENFOQUE

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Aparición	Al principio no hay ninguna imagen en la pantalla. La imagen va formándose y aumentando de nitidez hasta llegar al máximo.	Empezar la escena con la arandela de enfoque puesta a la distancia mínima; 50 cm, por ejemplo. A medida que pasa la película se va girando la arandela de enfoque, hasta llegar a la distancia a que se halle el sujeto.	Se logra el mejor efecto con primeros planos. Es muy fácil de conseguir y no se compensa por el revelado.
Desaparición	La imagen normal va esfumándose. Al final todo está confuso.	Al final de la escena, desenfocar gradualmente hasta llegar a la mínima distancia de enfoque. Parar entonces el motor.	Pueden combinarse ambos efectos para hacer, por ejemplo, la presentación de los diferentes personajes que intervengan.

Fundido encadenado



III. — ACCESORIOS COLOCADOS ANTE EL OBJETIVO

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Claro de luna Efecto de noche	Un verdadero claro de luna, imposible de conseguir de noche.	Empleo de un filtro anaranjado o rojo y dando mucha subexposición. Elegir planos de agua con reflejos solares.	Efectos muy fáciles de lograr. Permiten variar el efecto de un paisaje. No olvidar la subexposición.
Multipli- cación de las imágenes	Un mismo sujeto, tomado preferentemente en primer plano, se ve en dos, tres o cinco imágenes idénticas que hacen los mismos gestos. Figs. 1 y 2	Basta con colocar ante el objetivo una lentilla prismática de dos, tres o cinco facetas. Estas lentillas pueden estar girando con una montura especial.	Efectos muy divertidos, que se recomiendan después de una buena comida o a la salida de visitar algunas cavas célebres. Se recomienda abrir 1/2 diafragma.
Efectos de neblina y de niebla	Imagen del sujeto algodonsa, pareciendo que está en la neblina o inmerso en la niebla.	Usar filtros especiales, llamados «de efecto de neblina». Elegir con cuidado el ambiente. No subexponer nunca, sino, por el contrario, sobreexponer medio diafragma.	Prácticamente resulta imposible conseguir una imagen correcta dentro de la neblina. El efecto sólo puede lograrse con filtros especiales.



Fig. 3

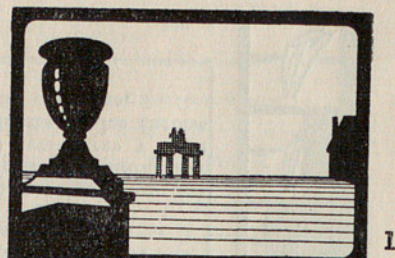
Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Efectos de «transparencia»	El sujeto se mueve en un ambiente en el que nunca estuvo realmente.	El fondo está constituido por una fotografía de pequeño tamaño y el sujeto actúa ante un fondo negro. La «mezcla» se hace ópticamente y se registra directamente sobre la película.	Efecto muy celebrado por los espectadores. Pero requiere accesorios especiales, algo caros y no corrientes.
Efectos de «cortinilla»	Una zona opaca va invadiendo gradualmente la pantalla hasta tapar toda la imagen. A la inversa, la zona negra va separándose y deja ver toda la imagen. Figs. 4 y 5	Se trata de una cortina o tapa (formada por cualquier cuerpo opaco) que se va corriendo gradualmente ante el objetivo. Puede tapar o destapar en cualquier sentido.	Otra de las variantes de «transición» para pasar de una escena a otra. Esta forma de transición no es modificada por el revelado, como ocurre con los fundidos hechos por medio del diafragma.
Encuadre de parte de la imagen (viñetas)	Un recuadro negro enmarca la imagen como si, por ejemplo, se mirara a través de unos gemelos. Fig. 3	A cierta distancia del objetivo, y unida al mismo por un parasol de fuelle, se dispone una reserva con la forma adecuada.	Se consiguen así los efectos de «mirar por la cerradura» y otras viñetas de las formas que convenga.

Fig. 4

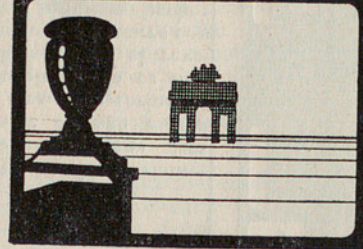
Fig. 5

IV. — SISTEMAS SITUADOS DELANTE DEL OBJETIVO

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue
Efectos de gran angular (aumento del campo del objetivo).	La imagen comprende un campo dos veces mayor que el del objetivo de distancia focal normal.	Adición al objetivo del sistema óptico Hyperciner, que da un campo dos veces más ancho. No hay que variar el diafragma.
Efectos de teleobjetivo. Reducción del campo, pero con ampliación.	Efectos comparables a los conseguidos con un teleobjetivo de una distancia focal dos veces superior a la normal del sujeto.	Adición al objetivo del sistema óptico Amplicinor, que da un aumento de $\times 2$, reduciendo el campo de toma de vista en relación proporcional.
Efectos de travelling.	Parece que la cámara se aproxime o aleje del sujeto. La imagen del sujeto se agranda o empequeñece gradualmente.	Adopción de un objetivo especial de distancia focal variable: El Pan-Cinor SQM-Berthiot.



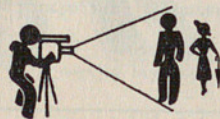
1



2



3



4

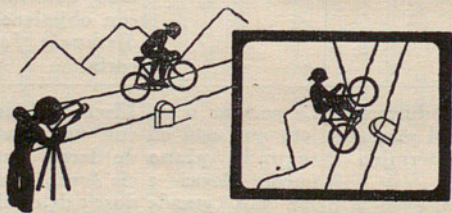
V. — EFECTOS ÓPTICOS PRODUCIDOS POR EL OBJETIVO

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Ampliación aparente del campo	El espacio que hay ante el objetivo parece muy amplio.	Empleo de un objetivo de distancia focal corta.	Útil en los interiores cuando no puede retrocederse. También para tomar calles estrechas.
Modificación del primer plano Fig. 3	La persona o sujeto situado cerca del objetivo parece excesivamente alto.	Con un objetivo normal, situar el sujeto muy cerca de la cámara. El efecto es aún más acentuado con objetivos de distancia focal corta.	Este efecto óptico se emplea para compensar la diferencia de estatura entre dos personas; la más pequeña estará en primer plano.
Modificación del segundo término Fig. 4	La persona o sujeto que está en segundo plano puede llegar a ser tan grande como el primer plano.	Efecto obtenido con un objetivo de larga distancia focal, situándose a determinada distancia del primer plano.	Operación muy delicada a causa del enfoque y de la profundidad de campo. El primer plano debe ser nítido.

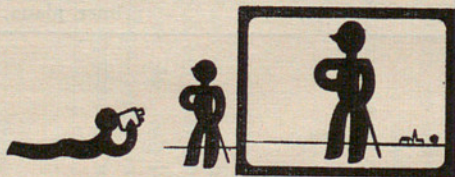
VI. — EFECTOS ÓPTICOS POR INCLINACIÓN DEL APARATO

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue
Pendiente empinada	Parece que el sujeto escale una cuesta inaccesible.	Modificando el ángulo de toma de vista, poniendo el aparato casi en posición horizontal.
Aumento de estatura exagerado	El sujeto parece mayor (en altura) de lo que realmente es.	Hacer la toma desde un punto bajo, apuntando hacia arriba.
Disminución de estatura	El sujeto parece más bajo de lo que realmente es.	Tomarlo desde un punto alto; de arriba a abajo.

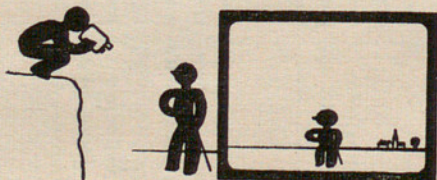
Pendiente empinada



Aumento de estatura exagerado



Disminución de estatura



VII. -- EFECTOS CONSEGUIDOS INVIRTIENDO LA CÁMARA

OBSERVACIÓN. — Los efectos conseguidos invirtiendo la cámara (que funciona cabeza abajo) son numerosos. Al proceder al montaje, esta escena debe cortarse para empalmarla en el mismo sentido que el resto. No puede hacerse con la película de 8 mm.

Algunos ejemplos	Cómo se toman	Observaciones
El nadador que vuelve al trampolín desde el agua.	<p>a) Tomar una escena corta antes del salto.</p> <p>b) Tomar el salto con la cámara invertida.</p> <p>c) Acabar con una escena normal.</p>	Es necesario que este truco venga a continuación de una escena normal de saltos.
El plátano que se come y vuelve a crecer.	<p>a) Tomar primero una escena normal: se come el plátano.</p> <p>b) Tomar otra escena, pero trucada, con la cámara invertida.</p>	Efecto cómico asegurado.
Hacer que, a voluntad, un vehículo (autobús, tren) vuelva atrás.	<p>a) Empezar con una escena normal: el vehículo parte, dejando al rezagado.</p> <p>b) El rezagado da la orden.</p> <p>c) Retroceso del vehículo por inversión de la cámara.</p> <p>d) Subida definitiva del rezagado.</p>	El efecto será tanto más divertido si hay algo que impida el retroceso.

VIII. — EFECTOS CONSEGUIDOS CON LOS FILTROS DE COLOR

Los filtros de color para efectos de contraste pueden servir para producir efectos de aparición y desaparición.

Fundamento. — Un filtro del mismo color que el sujeto hará desaparecer este último, pero, en cambio, hará que destaquen los colores complementarios.

Ejemplo. — Sabemos los efectos que se consiguen con un filtro amarillo medio sobre el azul del cielo. El filtro amarillo traduce el azul del cielo por un gris más o menos obscuro, haciendo destacar las nubes.

El filtro que conviene en nuestro caso es un filtro rectangular de cristal, amarillo con degradación, que se presenta en forma de una placa rectangular, cuya coloración va del blanco al amarillo. Se empieza la toma con la parte clara del filtro ante el objetivo y se va deslizando progresivamente el filtro, haciendo que la parte colorada sea la que cubra el objetivo. En la proyección veremos cómo el cielo va cubriéndose poco a poco de nubes.

Consejos prácticos. — Para hacer que desaparezca un color, bastará consultar el cuadro que sigue, empleando un filtro del mismo color. Y para acentuarlo, se tomará un filtro del color complementario.

Filtros usados	Efecto conseguido sobre los:			
	Azules	Verdes	Amarillos	Rojos
Azul $\times 2$	Claro	Gris	Obscuro	Obscuro
Verde $\times 2,5$	Gris	Claro	Gris	Gris obscuro
Amarillo $\times 2$	Obscuro	Obscuro	Claro	Gris
Anaranjado $\times 4$	Obscuro	Obscuro	Claro	Claro
Rojo $\times 6, \times 8$	Obscuro	Obscuro	Gris	Claro

Nota. — La traducción de los colores depende a la vez del filtro empleado y del coeficiente que se da a la exposición.

normal. Déjese el espacio necesario para la segunda imagen.

Tapando el objetivo, vuélvase atrás la película en la longitud conveniente. (Determinése con el contador de imágenes que lleva adaptado la marcha atrás).

Tómese la escena que debe sobreimpresionarse, ubicándola en el espacio a ella destinado. El diafragma debe estar siempre un punto más cerrado.

Doble exposición. — Se ve la misma persona frente a frente, como si fueran dos.

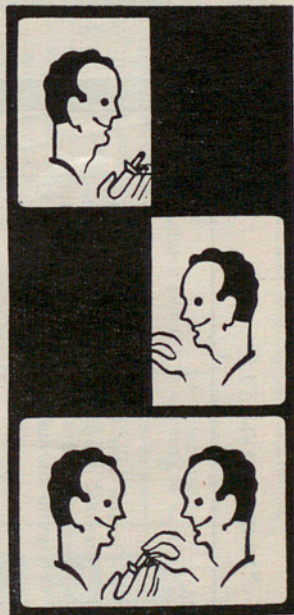
Realización. — Esta operación se realiza fácilmente con un aparato que permita montar reservas o viñetas junto a la ventanilla.

También puede conseguirse este efecto con reservas colocadas ante el objetivo y a cierta distancia del mismo.

Primero se toma la mitad del campo, con la persona sosteniendo una conversación imaginaria con otra.

Volver la película hacia atrás en la longitud deseada (y que permita la cámara).

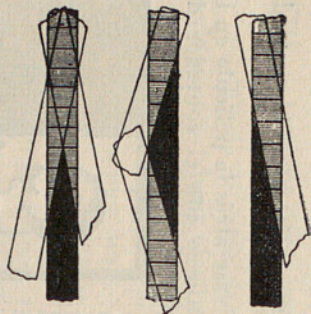
Se toma después la escena complementaria, tapando la primera mitad del campo. La misma persona ocupa ahora el lugar de su interlocutor.



Efecto de trucaje por doble exposición, combinada con marcha atrás

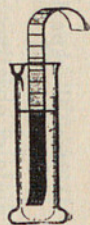
XIII. — SOBRE LA PELÍCULA

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Coloración de la película	Tinte azul : efectos de noche. Tinte rojo : efectos de puesta de sol.	Tinción con mordientes, que se da después del tratamiento normal.	Son operaciones muy delicadas, pero que dan efectos muy bonitos. El sujeto debe prestarse a ello.
Fundido químico	Efectos de fundido (de entrada y de salida) de mejor rendimiento que con el empleo del diafragma.	Empleando un colorante negro. Se inmergen gradualmente y centímetro a centímetro dentro del colorante los extremos de la película. Cuanto mayor sea el tiempo que se halle ésta inmergida, más opaca será aquella parte.	Es necesaria una limpieza absoluta. Este sistema económico consiente disponer fundidos donde se crea conveniente.

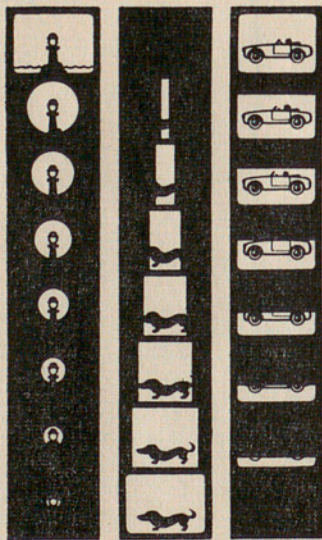


1

Efecto de cortinilla simple y de cortinilla doble por medio de tinte y de tiras de celofana engomada



Fundido químico por tinte 2



Efectos de viñetas y cortinillas

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Efectos de cortinilla por acción química	Los mismos efectos anteriores de cortinilla, pero hechos a voluntad sobre la película ya impresionada y revelada.	Se dispone sobre la película una tira de celulosa adhesiva, previamente recortada. Se cubre entonces la película con una tintura negra. Quitando seguidamente las tiras de celulosa, la película sólo quedará recubierta en las partes no protegidas.	El tinte se aplica a pincel. La operación es así más limpia.
Efectos de cortinilla con tiras de celofana engomada	Efectos muy buenos para pasar de una escena a otra.	Las tiras de celofana engomada tienen diferentes formas y dibujos. Se aplican en frío en los puntos convenientes.	Es el mejor sistema para conseguir cortinillas en una película impresionada y revelada. Fácil de realizar y de duración indefinida.

XIV. — DURANTE LA PROYECCIÓN

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Coloración de la imagen	La imagen toma diferentes colores.	Colocando delante del objetivo filtros de colores.	No debe usarse mucho, especialmente desde que existen las películas en color.
Sujeto que vuelve atrás	Saltador que vuelve a su punto de partida, por ejemplo.	Dando marcha atrás si el proyector lo permite.	No se presta a todos los sujetos. Se emplea de cuando en cuando para provocar la hilaridad del público.
Agrandamiento de la imagen	La imagen aumenta de superficie, como en los grandes cinematógrafos.	Empleo temporal de un objetivo de proyección especial (Duhé).	No se presta a todos los sujetos. Útil en las escenas de masas, multitudes...

XV. — ACCIÓN SOBRE EL PROYECTOR

Nombre	Efecto conseguido en la proyección	Cómo se consigue	Consejos prácticos
Sujeto que se mueve rápidamente o con lentitud	Efectos de acelerado a semirapido.	Sea aumentando o bien disminuyendo la velocidad del aparato.	Si el proyector lleva obturador de palas regulables, es mejor usar el sector más pequeño.
Inmovilización momentánea del sujeto	La imagen queda parada durante cierto tiempo.	Accionar el dispositivo de paro de imagen. Rectificar el enfoque si es preciso.	Párese de preferencia en un primer plano. Cuidado con la película, que puede arder si rápida y automáticamente no se pone el filtro antialóxico.
Efectos de cortinilla o de fundido	Los mismos efectos en la imagen que con los medios corrientes que se emplean en la toma.	Poner delante del objetivo un diafragma iris grande o un sistema mecánico de cortinillas. Accionar estos dispositivos en los momentos oportunos.	Es conveniente el marcar con tinta blanca la película en los puntos que deba realizarse el efecto.

CINEMATOGRAFÍA

TÉCNICA Y ESTÉTICA DE LA CINEMATOGRAFÍA AMATEUR

EL LIBRO DEL CINEÍSTA AMATEUR, 8 mm., 9,5 mm., 16 mm. *Técnica, práctica y estética, por PIERRE Y SUZANNE MONIER.*

Los autores explican el empleo de todos los aparatos relacionados con la cinematografía de tamaño amateur, ofreciendo un verdadero tratado muy útil para el cineísta.

Un volumen 18 × 25 cm., 456 páginas, con 315 ilustraciones y esquemas.

LA PRÁCTICA DEL CINEMA DE 8 mm. *De la toma de vistas a la proyección, por N. BAU.*

Cada día son en mayor número los aficionados al 8 mm. La baratura del material es un aliciente considerable para el aficionado. Esta obra constituye una guía para la adquisición del aparato y el material, y conocer sus posibilidades que, explotadas convenientemente, nos llevarán a la consecución de resultados satisfactorios en nuestros trabajos.

Un volumen 16 × 25 cm., 150 páginas, con 112 ilustraciones.

CINE CÁMARA BOLEX. *Filmando con la Bolex H. 16, H. 8 y L. 8, por A. S. SURGENOR.*

La cámara Bolex representa un avance considerable en la realización del cinema amateur y es, sin duda, una de las cámaras que mayor difusión han alcanzado en todo el mundo. Por eso creemos que los aficionados que manejan la Bolex nos agradecerán que pongamos a su disposición una guía clara y de fácil lectura que les permita aumentar las grandes posibilidades que les ofrece su aparato.

Un volumen 12 × 17 cm., 140 páginas, con 25 diagramas, 16 ilustraciones y numerosas tablas.

MANUAL DEL CAMERAMAN, *para el profesional y el aficionado, por JACKSON J. ROSE.*

Este libro, publicado en Estados Unidos, contiene la más reciente información sobre cinematografía en todos sus aspectos prácticos; este manual resulta imprescindible para todo operador, incluso el interesado en televisión y fotografía submarina.

Un volumen de 300 páginas con ilustraciones.

LA PROYECCIÓN DE PELÍCULAS SONORAS, *por F. W. CABELL.*

Instalación, manejo, conservación, reparación de averías. Reforzadores de sonido en salas de espectáculos e instalaciones de altavoces en oficinas y en locales públicos.

Un volumen 17 × 24 cm., 284 páginas, con 170 ilustraciones.

PEQUEÑOS MANUALES CINEMATOGRAFICOS

VOLUMENES TAMAÑO 12 × 17 cm.

1. CINE TABLAS. 8, 9,5 y 16 mm., por PIERRE MONIER.
2. CINE MONTAJE. *Preparación y montaje de una película*, por PIERRE MOUCHON.
3. CINE TRUCOS Y EFECTOS ESPECIALES. *Consejos prácticos para el 8, 9,5 y 16 mm.*, por N. BAU.
4. CINE TÍTULOS. 8, 9,5 y 16 mm. P. MONIER.

OTROS TÍTULOS EN PREPARACIÓN

5. CÓMO FILMAR. Por G. WAIN.
6. CÓMO ESCRIBIR UN GUIÓN. Por O. BLAKESTON.
7. CÓMO DIRIGIR UN FILM AMATEUR. Por T. ROSE.

FU
14
89