

DOSSIER PARA EL ALUMNO



Dossier pedagógico realizado por Danièle Saint-Amans y Laura Sol
XVII ème Festival du Cinéma Espagnol, CINESPAÑA 2012

FICHA TÉCNICA

Dirección: Kike Maíllo

Guión: Sergi Belbel, Cristina Clemente, Martí Roca, Aintza Serra

Producción: Escándalo Films S.L.

Fotografía: Arnau Valls Colomer

Música: Sacha Galperine, Eugeni Galperine

Montaje: Elena Ruiz

Año: 2011

Duración: 1h34

Reparto: Daniel Brühl, Marta Etura, Alberto Ammann, Claudia Vega, Anne Canovas, Lluís Homar, Sara Rosa Losilla, Jordi Díaz

Sinopsis

Año 2041. Un futuro cercano, donde los seres humanos viven acompañados de criaturas mecánicas. Álex, un reputado ingeniero cibernético, regresa a Santa Irene con un encargo muy específico de la Facultad de Robótica: la creación de un niño robot. En estos diez años de ausencia, la vida ha seguido su curso para su hermano David y para Lana que, tras la marcha de Álex, ha rehecho su vida. La rutina de Álex se verá alterada de forma casual e inesperada por Eva, la increíble hija de Lana y David, una niña especial, magnética, que desde el primer momento establece una relación de complicidad con Álex. Juntos emprenderán un viaje que les precipitará a un final revelador.

Premios

Premios Goya: Mejor director novel, Mejor actor secundario y Mejores efectos especiales.

Festival de Sitges: Mejores efectos especiales.

BIOFILMOGRAFÍA DEL DIRECTOR

Autobiografía del director

He sido un excelente estudiante. Soy un chico de ciencias apasionado por las artes. Mi primera opción universitaria fue Matemáticas, la segunda Bellas Artes. Entré a cursar Ciencias Matemáticas en 1993. En 1994 se crean los primeros estudios universitarios estatales de cinematografía, nace la ESCAC (Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya) y yo entro a formar parte de su primera promoción. Curso cuatro años, especializándome de dirección y realización. Mi trabajo de graduación es el cortometraje "Las Cabras de Freud". Premio FAD 1999. Gracias a este trabajo he viajado a los festivales de Guadalajara (México), Camerimage (Torun, Polonia), Tel-Aviv, La Habana, Caracas y a los festivales españoles de cortometraje más importantes (Málaga, Alcalá de Henares, Zaragoza, Lorca,...) En octubre de 1999, y coincidiendo con mi graduación, entro a formar parte de la plantilla de la productora publicitaria ERRECERRE como ayudante de dirección de Xavier Rosselló. Allí planifico, dibujo Story Boards y preparo rodajes de spots para Fotoprix, Ford Focus, Milar, BBVA, Starlux, Maggi Ozøe, Papillas Nestlé, etc. Tras un año de trabajo decido dejar la ayudantía en ERRECERRE para dedicarme por entero a la dirección. Me inicio en el campo del videoclip musical realizando durante el 2001 trabajos para Fžnix (Ganador del Festival de Benidorm 2001), Pastora Soler y Raphael (el artista latino más grande del siglo), todos ellos con la productora DESASTRE DE CINE. Durante el primer trimestre de ese año diseñé y realicé la campaña publicitaria del festival de cortometrajes Curtficcions. Campaña que ha sido galardonada con dos Premios Dracs 2001: Drac de oro al mejor spot de ámbito catalán, y Drac de plata a la mejor realización.

Filmografía

1999: Cortometraje **Las cabras de Freud**

2003: Cortometraje **Los perros de Pavlov**

2011: Largometraje **Eva**

NOTAS DEL DIRECTOR

<http://www.filmin.es/blog/entrevista-sitges-2011-hablamos-con-kike-maillo/>

1. UNA VIDA DE CIENCIA FICCIÓN

"Cuando uno hace una película no tiene porque responder a una industria, también puede responder a una personalidad y en mi caso, yo me he criado con un cine en el que la fantasía y la ciencia ficción estaba muy presente. Siempre deseaba regresar al cine para volver a recorrer esos terrenos mágicos, e igual que yo había unos 300.000 chavales que disfrutaban con el mismo tipo de películas y les encantaba el mismo tipo de cine, por ello me parece raro que nadie lo haya intentado antes en un país culturalmente tan colonizado como España. Tarde o temprano tenía que pasar. Es verdad que uno crece y le interesan más los personajes pero en mi caso, sigo conectado con el niño que fui y decidí que si tenía suerte con mis títulos anteriores, mi segunda o tercera película podría ser de robots. Sin embargo, tuve la suerte de que una productora como Escándalo Film se cruzara en mi camino. Ellos hasta ahora habían rodado películas de menor dimensión y querían dar un golpe de timón rodando algo más de género, así que perfecto, nos juntamos el hambre con las ganas de comer y nació Eva"

2. EL TEASER ANTES QUE EL GUIÓN

"La industria es como es y evidentemente, teníamos esa inseguridad que en un principio te invade sobre la posibilidad de poder afrontar el diseño de producción y los efectos especiales. Estos miedos se convierten en un muro que debíamos tratar de superar como fuera y creímos que la mejor manera posible era la de echarnos directamente al barro, irnos a rodar una pequeña pieza que ya dispusiera de efectos y presentarla para poder lograr el apoyo financiero. Por suerte, la cosa salió bien."

3. UN MELODRAMA DE CIENCIA FICCIÓN

"En 'Eva' la ciencia ficción es un simple envoltorio que esconde un melodrama. Lo bueno del cine de género es que cuando afrontas su rodaje tienes tan claro lo que quieres hacer como lo que no. En este sentido, yo tenía claro que no quería rodar una peli americana con poco presupuesto, es decir, no iba hacer otra peli de acción en la cual hubiera thriller, acción o terror porque esto ya está hecho. Lo de ver a tíos corriendo delante de robots me mata. No digo que nunca vaya hacerlo sino que no estamos ni en el sitio ni en el momento indicado, ya que la propuesta europea puede ser una mirada que hable de emociones. A mi me interesaba hablar de como somos, como nos relacionamos, como es la naturaleza del amor, en definitiva, hablar de la condición humana sin pedantería alguna, y poniendo un robot aquí y otro allá, creo que la cosa entra mejor. Mi máxima premisa era hacerlo con originalidad, acercando un género como el melodrama al campo de la ciencia ficción."

4. NOVEDOSO CLASICISMO

"La película es deliveradamente intimista. Normalmente siempre se presentan robots en mundos muy alejados. Nadie se ha preguntado que pasa si pones un robot en una casa de campo y creo que esta distancia es lo que impide que la gente pueda involucrarse y sentirse identificada por este mundo. En este sentido, Eva es una película muy pequeñita, que habla de los personajes, de las relaciones humanas y del amor con un corte muy clásico que recurre a la dramaturgia clásica."

5. REFERENCIAS CONSCIENTES

"No niego que en Eva hay claras referencias a maestros de la ciencia ficción. Hay un punto de Kubrick que es muy obvio en el momento que el robot mira. Se trata de un homenaje deliberado, pero quien

verdaderamente está siempre presente es Isaac Asimov. Sus tres leyes sobre la robótica las tuve siempre presentes antes del rodaje. Hay algo muy importante en la categoría del control que él crea cuando se refiere a que las máquinas están para servir al hombre sin hacerle daño y este es uno de los principales pilares en los que se sustenta Eva."

6. ASESORAMIENTO CIENTÍFICO

"En la fase de pre-rodaje distinguimos tres claras etapas. La primera es la de investigación. Nos reunimos con catedráticos, científicos especializados en la materia, acudimos a jornadas de robótica, recurrimos a internet. La conclusión de esta etapa es que aún estamos en la prehistoria de la robótica. Hay cosas que hemos tomado de la realidad pero sobre todo recurrimos a nuestra imaginación. La siguiente etapa era tener claro que tipo de robots quería para mi película. Podían ser robots mecánicos, simplemente serviciales que están a tu mera disposición, pero a mí lo que me interesaba era la posibilidad de concebir un robot social, un robot que consideras como igual, como un individuo. Un robot tiene que saber decir no para que lo consideres como un igual. Al fin y al cabo es como en la vida real, entre la gente que uno tiene más cercana, aquellos que son más serviciales, que siempre dicen sí, son al final los que menos acabas queriendo. En cambio, el amigo que te dice las cosas tal y como son, que te sabe decir no aunque moleste, es el que tienes cerca. Y la tercera fase es inventar. Hay un mundo que es el que hay y otro el que te gustaría que fuera o el que te imaginas que podría ser, y es ahí donde tratamos de llegar."

7. EN UN MUNDO MEJOR

"No queríamos presentar un futuro distópico. A mí me parece una forma poco honesta de ganarse la empatía del espectador y aunque dramáticamente resulte más arriesgado, yo quería jugar, de una forma más edulcorada, con un mundo algo mejor que en el que vivimos. En Eva hay nieve, pero además la ciudad es mucho más plana, tiene mucha más cohesión con el campo y está mucho menos contaminada. Pretendía pensar en lo que deseo, que es que lo hagamos un poquito mejor."

8. PRÓXIMO PROYECTO

"Si Eva funciona bien seguiremos incurriendo en la fantasía, pero primero habrá que ver que pasa"

LINKS DE INTERÉS

Críticas de la película

http://cultura.elpais.com/cultura/2011/09/07/actualidad/1315346404_850215.html

Crítica de la película - EL PAIS

<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/09/07/cultura/1315409197.html>

Crítica de la película - EL MUNDO

Comentarios de la película

<http://www.lahiguera.net/cinemanía/pelicula/5335/comentario.php>

Videos complementarios

<http://www.youtube.com/watch?v=LVdUq0iKmEA&feature=relmfu>

Video making-off sobre el retrofuturismo

<http://www.youtube.com/watch?v=yfe8rsVbE2o&feature=related>

Making off completo

ORIENTACIONES PARA EL PROFESOR

Una vez vista la película, los alumnos pueden expresarse sobre lo que han visto y entendido del mensaje de la película, sobre los personajes (describirles física y moralmente), las trayectorias personales de algunos de ellos, analizar momentos o frases concretas, describir los acontecimientos históricos que aparecen en la película.

Según el nivel escolar de los alumnos el profesor puede hacer que los jóvenes se expresen utilizando los tiempos del pasado, la concordancia de los tiempos al pasado, que desarrollen más o menos el contexto y los hechos históricos abordados en la película.

Para los alumnos con un nivel avanzado, se pueden proponer ejercicios que obliguen al uso de la hipótesis (por ejemplo: inventa un final diferente para la película), o el imperativo (tienes que ver la película porque...).

Son muchos los posibles ejercicios temáticos y gramaticales para trabajar esta película. Sólo proponemos algunas pistas de reflexión y análisis posibles para trabajar con los alumnos según su nivel, desde *collège* hasta *terminale*.

También se puede trabajar el aspecto cinematográfico de la película, a través de los análisis de algunas escenas y con la ayuda del vocabulario cinematográfico o los vídeos que se encuentran fácilmente en Internet. Actualmente vivimos en un mundo esencialmente audiovisual y el aprendizaje del lenguaje cinematográfico es esencial para formar espectadores críticos y conocedores del séptimo arte.

El estudio de la película se puede completar con lecturas de textos y novelas de ficción en torno a la misma temática:

En español

- **Yo, Robot** de Isaac Asimov. Colección Diamante, en cartoné (también colecciones Nebulae, Pocket y Pocket Cubierta Película). Barcelona: Editorial Edhasa.

- **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?** De Philip K Dick. Nueva traducción actualizada Miguel Antón. Tapa dura con sobrecubierta. Colección Edhasa Literaria. Barcelona: Editorial Edhasa.

En francés

- **La grande anthologie de la science-fiction** – Volume « Histoires de Robots » (Le Livre de Poche) pour la remarquable préface de Jacques Goimard.

ANTES DE VER LA PELÍCULA



Análisis del cartel

- Identifica y describe los principales elementos que aparecen en el póster.
- Observando los diferentes elementos que lo componen, ¿podemos imaginar qué tipo de historia vamos a ver? ¿Qué temas crees que va a tratar la película?
- “No se puede programar lo que sientes” es el eslogan que aparece en el cartel de la película, ¿Qué nos quieren decir con esta frase?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Análisis del fotograma

- Describe el fotograma de la película que tenemos aquí arriba: los personajes, el paisaje...
- ¿Podrías intentar imaginar de qué trata la historia?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

COMPRESIÓN GENERAL DE LA PELÍCULA

Responde a las preguntas brevemente

¿Se puede justificar el título? Te parece acertado?

.....
.....

En esta película, lo que más me agradó (o impresionó, sorprendió, desagradó) fue (los protagonistas, el tema, el tratamiento cinematográfico....)

.....
.....

¿Dónde crees que está ubicada la historia de Eva? ¿Por qué?

.....
.....

*¿Sabes qué es un *androide*? Haz una investigación y explícalo claramente.*

.....
.....

¿Qué papel desempeña la nieve en la película?

.....
.....

La mascota de Alex es un personaje más de la película. ¿Por qué crees que está tan presente? ¿Qué papel desempeña?

.....
.....

¿A qué tipo de género pertenece esta película? ¿Que características definen este género?

.....
.....

¿Qué otros géneros conoces? ¿Cuál te gusta más y por qué?

.....
.....

Marca la casilla de la respuesta correcta

La historia tiene lugar en:

- Santa Susana
- Santa Irene
- Santa Eulalia

Alex ha vuelto después de:

- 11 años ausente
- 9 años ausente
- 10 años ausente

Alex se aloja en casa de:

- Su abuelo
- Su tío
- Su padre

En caso de emergencia, para desactivar un robot hay que pronunciar una frase ¿Cuál?

- ¿Qué ves cuándo abres los ojos?
- ¿Qué ves cuándo cierras los ojos?
- ¿Qué ves con los dos ojos?

Alex Garel busca un niño divertido para:

- Que le sirva de modelo para crear el androide
- Que le ayude a crear el androide
- Que le haga compañía mientras crea el androide

Gris, el gato, es un robot...

- Doméstico
- Libre
- Nuevo

El nivel Emo regula...:

- La emotividad de los robots
- La sensibilidad de los robots
- La empatía de los robots

¿Por qué Lana no quiere que Eva trabaje con Alex?

- Porque no quiere que salga sola del pueblo en bici
- Porque no quiere que Alex descubra que Eva es un robot
- Porque es una niña y tiene que hacer cosas de niña

¿Por qué David le pega un puñetazo a Alex?

- Porque tiene envidia del robot que Alex está creando
- Porque ha besado a Lana
- Porque Alex le ha insultado

LOS PERSONAJES

Describe el físico y la personalidad de los personajes principales. Explica también qué relación existe entre ellos.



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

PROPUESTA DE EJERCICIOS

Vocabulario: Las emociones

Ayuda a Alex Garel a configurar el mapa emocional de un robot. Define con una palabra el estado de ánimo de los personajes de las siguientes fotografías

Alegre – Miedoso/a – Creativo/a – Receptivo/a – Contento/a – Enfadado/a – Sorprendido/a -
Cansado/a - Rabioso/a – Triste – Perspicaz – Satisfecho/a – Preocupado/a – Divertido/



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

-Y tú, ¿Cómo te definirías? Descubre tu personalidad, realiza el Emotest de la película:

* Realiza el Emo test en la página de www.evalapelicula.com

Más allá de la película

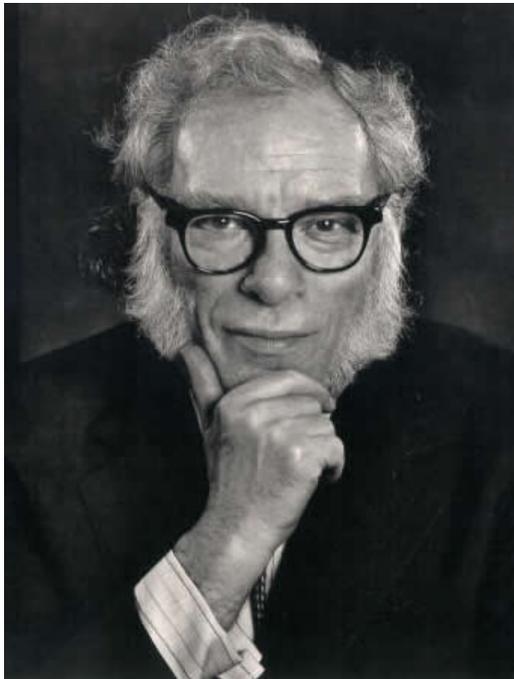
Kike Maillo ha dicho a la prensa:

"No niego que en *Eva* hay claras referencias a maestros de la ciencia ficción. Hay un punto de Kubrick que es muy obvio en el momento que el robot mira. Se trata de un homenaje deliberado, pero quien verdaderamente está siempre presente es Isaac Asimov. Sus tres leyes sobre la robótica las tuve siempre presentes antes del rodaje. Hay algo muy importante en la categoría del control que él crea cuando se refiere a que las máquinas están para servir al hombre sin hacerle daño y este es uno de los principales pilares en los que se sustenta *Eva*."



¿Sabes quién era Stanley Kubrick? ¿E Isaac Asimov? Busca más información en la red para descubrir su historia.

Completa esta biografía de Isaac Asimov conjugando los verbos que se encuentran entre paréntesis.



Isaac Asimov (nacer) en Petrovich (Rusia) entre finales de 1919 y principios de 1920. (ser) un escritor y bioquímico ruso, conocido por ser un exitoso y excepcionalmente prolífico autor de obras de ciencia ficción, historia y divulgación científica.

Asimov entró en contacto con la ciencia - ficción por las revistas que su padre (vender) en una tienda que tenían en Nueva York (empezar) a estudiar en 1925 en la escuela pública de Nueva York , y se graduó en 1930, más tarde se graduaría también en Química en la Universidad de Columbia en el año 1939.

Su primer relato publicado (ser) *Abandonados cerca de Vesta* el 10 de enero de 1939 en la revista *Amazing Stories. Razón y El círculo vicioso*, y *Embustero* publicada en 1940, (ser) las series de robots que le llevaron a la fama.

La serie *Yo, Robot*, (1940) y *Fundación* (1942 - 1944), se (convertir) en dos de las más grandes obras del género. Ha (escribir) casi 500 libros, por lo que ha llegado a ser el autor que más ha escrito del siglo XX. En sus obras trata temas como: ciencia-ficción, historia, química, robótica...

** Lee las tres leyes de la robótica de Asimov. ¿Estás de acuerdo? ¿Crees que se respetan en la película de Eva?*

En ciencia ficción las **tres leyes de la robótica** son un conjunto de normas escritas por Isaac Asimov, normas que la mayoría de los robots de sus novelas y cuentos están diseñados para cumplir. Aparecidas por primera vez en el relato Runaround (1942), establecen lo siguiente:

- Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
- Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la Primera Ley.
- Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

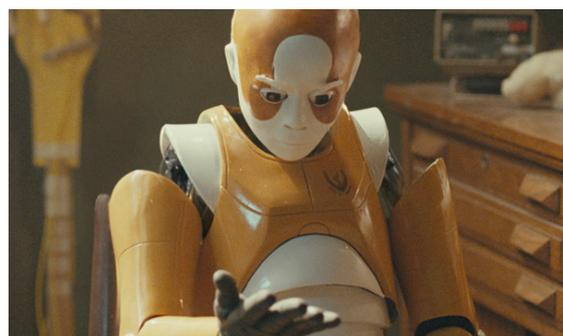
.....

.....

Debate

Tema: Relación entre humanos y máquinas

- ¿Es posible que los humanos nos lleguemos a sentir atraídos o tan próximos a las máquinas, por perfectas y por parecidas a nosotros? ¿Podemos llegar a establecer lazos emocionales tan poderosos como con otros humanos?



- ¿Se dará en algún momento, en un futuro cercano o lejano, la posibilidad de que nos podamos enamorar o querer a una máquina, aún sabiendo que se trata de un emulador?

- ¿Cómo afectarán esas “nuevas” relaciones a las “viejas” relaciones con humanos? ¿Crees que la manera que tenéis de relacionaros con la gente de vuestra edad ha cambiado en comparación con la de vuestros padres?

La película tiene lugar en el año 2041. ¿Estás de acuerdo con la visión del mundo que da el director Kike Maillo?

.....

.....

.....

¿Cómo imaginas el mundo dentro de 30 años? Utiliza el tiempo verbal futuro para expresarte.
¿Crees que será mejor o peor que ahora?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SABÍAS QUE...?

Progreso (Del lat. Progressus)

1.m. Acción de ir adelante.

2.m. Avance, adelanto, perfeccionamiento.

La idea de progreso es una idea polémica, ya que no todo el mundo comparte la concepción del progreso, ni tan siquiera si este se produce para el bien de la humanidad.

Al hablar de progreso no está muy claro, en principio, de qué estamos hablando: ¿de progreso científico, tecnológico, social, de la unión de los conceptos de justicia y progreso? Así, mientras unos consideran que el progreso es imposible, otros consideran que es inevitable.

El progreso es imposible / Friedrich Nietzsche. *Los seres humanos son iguales en todas las épocas por lo que, por mucho que cambien las cosas, no podemos hablar de auténtico progreso ya que los cambios que se producen son superficiales, la humanidad no evoluciona se transforma.*

El progreso es inevitable / Auguste Comte. *Considera que la humanidad progresa siguiendo un proceso establecido en tres etapas: el estado teológico, el estado metafísico y el estado positivo.*

Y tú, qué opinas? Háblalo con tus compañeros.



Observa atentamente la imagen superior. ¿Qué representan exactamente todos estos elementos que flotan en el aire? ¿En qué otro momento clave de la película aparecen estos elementos?

.....

.....

El director Kike Maillo dijo en una entrevista:

“Realizar una película fantástica implica crear un universo ajeno, distinto al que todos conocemos. Así que pronto tuvimos que empezar a imaginar como nos gustaría que fuera el mundo de EVA.”

Describe brevemente el mundo de Eva. A continuación, imagina un mundo a tu medida. ¿Cómo te gustaría que fuera?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



La película tiene una construcción particular, empieza por el final que retoma otra vez en la última parte . ¿Qué te parece este orden? ¿Estás de acuerdo con la manera de concluir el filme? Con otros compañeros imagina otro final para la historia de Eva.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lee este fragmento de un artículo de el diario *EL PAÍS* sobre la presencia de los robots en el cine, la literatura y los tebeos. Una vez hayas terminado, contesta las preguntas.

Si quieres leer el artículo completo clica aquí

http://cultura.elpais.com/cultura/2012/05/02/actualidad/1335989763_115123.html

La palabra *robot* proviene del teatro. El dramaturgo checo Karel Capek publicó en 1921 *R.U.R.*, la historia de una fábrica donde un científico crea un ser vivo, al que llamó *robot*, palabra del checo antiguo que significa esclavo. Este androide, construye a su vez otros seres para utilizarlos como mano de obra barata. Los robots acabaron sublevándose y declarando la guerra a la humanidad. En 1923 se tradujo al inglés y los robots pasaron a ser robots. Antes que estos seres, ya existieron autómatas desde el siglo XVIII y, en 1918, Mary Shelley creó el primer ser autónomo cuando publicó la historia de *Frankenstein o el moderno Prometeo*. En 1920 Paul Wegener dirigió y protagonizó *Golem*, un clásico del cine mudo alemán sobre una estatua dotada de vida. Después llegó la María de *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang; los robots de Asimov, que estableció las tres leyes de la robótica en 1942; el entrañable Robby, de *Planeta prohibido* (1956), los replicantes, copias de seres humanos, de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, palabra inventada en la película que no está presente en la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* en la que se basó este éxito del cine protagonizado por Harrison Ford; y los simpáticos C3P0 y R2D2, de la saga de *La guerra de las Galaxias*, de George Lucas (1977).

Son algunos de los robots, autómatas y androides más famosos de la literatura y del cine fantástico que, de una forma y otra, han repetido el esquema creado por Capek: Servir a quien te creo, aunque la mayoría de las veces acaban rebelándose. A la lista también se sumarían *Terminator*(1984), de James Cameron, *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven o *Inteligencia Artificial* (2011), de Spielberg.

La aparición de los robots en el mundo del cómic es paralela a la ficción de los años 20 y 30 del siglo XX. Por primera vez aparecen en el año 1928, en *Buck Rogers*, de la mano de Philip Francis Nowlan y en *Flash Gordon*, creado por Alex Raymond en 1934; y a partir de los años 50, se generalizan los dibujos en los que los robots aparecen en naves que vienen a la Tierra a invadirnos.

¿De dónde viene la palabra «robot»?

.....

Cita al menos 3 nombres de robots y precisa si se trata de un personaje literario o cinematográfico.

.....

.....

.....

Actividad

Lee este fragmento de *Robots Bestiajos* del dibujante de cómics Francisco Ibáñez.



→ Qué semejanza podrías encontrar entre este Robot y Eva?

VOCABULARIO CINEMATográfico

Primer plano: en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros.

Plano Medio: Es la distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas.

Plano General: presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Abarca gran parte del escenario natural o decorado. Integra a los personajes en su ambiente. Se utiliza para comenzar una escena o para situar una acción.

Panorámica: Movimiento de rotación de la cámara sobre su soporte. Puede ser horizontal, vertical, circular, de barrido.

Zoom: teleobjetivo especial, cuyo avance o retroceso permite acercar o alejar la imagen. **Plano picado:** Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Plano contrapicado: Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto. **Plano secuencia:** Secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación.

Crédito: se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

Voz en off: Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc.

Secuencia: Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella en tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Escena: Tal y como se llama en teatro, es la toma que coincide con la entrada y salida de actores del marco de filmación. Es una unidad de tiempo y de acción que viene reflejada en el guión cinematográfico. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. Ejemplo: Parque de atracciones. Exterior. Noche.

Productor. Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo.

Fundido. Es una transición entre planos, en la que desaparece progresivamente la imagen que se fundía en negro y se disuelve por completo antes de que otra imagen surja de la misma oscuridad. Oscurecimiento gradual de la pantalla hasta quedar totalmente negra (fundido en negro) o, excepcionalmente de otro color, abriéndose el siguiente. *Fade-in* se llama al que cierra y *fade-out* al que abre. Se usa para indicar el paso del tiempo o un cambio radical de escenario.