

# Película

Una **película** (del latín *pellicula*, diminutivo de *pellis*, «piel») es una serie de imágenes fijas que, cuando se proyectan en una pantalla de forma consecutiva en rápida sucesión, crean la ilusión óptica de imágenes en movimiento. El término normalmente se usa como sinónimo de obra cinematográfica,<sup>1</sup> es decir, una historia (ficticia o documental), registrada en un soporte (película flexible o contenedor digital) que se graba y lee mediante un mecanismo continuo o intermitente de sucesión de imágenes. Estas películas cinematográficas también reciben el nombre de **film**<sup>2</sup> o **filme**, así como la abreviatura **pelí**.



Rollo de película fotográfica utilizada en el cine.

El proceso de rodaje. Una película se puede crear fotografiando escenas reales con una cámara de imágenes en movimiento, fotografiando dibujos o modelos en miniatura utilizando técnicas de animación tradicional, por medio de imágenes generada por computadora o animación por computadora, o por una combinación de algunas o todas estas técnicas y otros efectos visuales.

Las películas se grababan originalmente en una película de plástico a través de un proceso fotoquímico y luego se mostraban a través de un proyector de películas en una pantalla grande. Las películas contemporáneas ahora a menudo son completamente digitales a lo largo de todo el proceso de producción, distribución y exhibición. Las películas grabadas en forma fotoquímica tradicionalmente incluían una banda sonora óptica análoga (una grabación gráfica de las palabras habladas, música y otros sonidos, que acompañan a las imágenes y que van a lo largo de una parte de la película reservada exclusivamente para ello, que no se proyecta).

Las imágenes individuales que componen una película se denominan fotogramas. En la proyección de las películas de celuloide tradicionales, un obturador giratorio provoca intervalos de oscuridad entre cada fotograma, que a su vez, se coloca en posición para proyectarse. El espectador no nota las interrupciones debido a un efecto conocido como persistencia de la visión, por el cual el ojo retiene una imagen visual durante una fracción de segundo después de que desaparece su fuente. La percepción del movimiento se debe a un efecto psicológico llamado fenómeno phi.

El nombre «película» se origina en el hecho de que la película fotográfica (también llamada película de cine) ha sido históricamente el medio para grabar y mostrar imágenes en movimiento.

## Índice

### Historia

- Precinematografía
- Primeras películas
- Aporte de color

### El material

### Evolución

**Teoría del cine**

Lenguaje

Montaje

**Industria**

**Véase también**

**Referencias**

**Bibliografía**

**Enlaces externos**

## Historia

---

La idea de capturar, crear y reproducir el movimiento por medios mecánicos es muy antigua, existieron antecedentes tales como la cámara oscura, o el taumatropo, la linterna mágica, el fusil fotográfico. La técnica para captar la realidad por medios luminosos había sido ya desarrollada por los inventores del daguerrotipo y la fotografía, a mediados del siglo XIX.

### Precinematografía

El cine fue producto de una lenta evolución experimental a lo largo de los siglos. El objetivo de miles de personas, inventores, fabricantes de juguetes o de comerciantes fue entretener al mundo mediante imágenes y fue además de un impulso una necesidad de la especie humana de expresarse mediante imágenes utilizando las técnicas y posibilidades de cada momento. La base del cine está en el desarrollo de la ciencia y la técnica, este incesante interés por encontrar nuevas salidas exigió la constante aplicación de la técnica y de la investigación sobre los nuevos descubrimientos.

Uno de los primeros avances científicos que llevó directamente al desarrollo del cine fueron las observaciones de Peter Mark Roget, que en 1824 publicó un importante trabajo científico con el título de Persistencia de la visión. En lo que afecta a los objetos en movimiento, en él se establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante. Este descubrimiento estimuló a varios científicos a investigar para demostrar el principio de la persistencia de la imagen en la retina. Concretamente, se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente también en un segundo, la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen en movimiento. Esta teoría fue más tarde sustituida por el fenómeno phi y ambas formarán parte de la base de la teoría del cine.

Entre tanto nace la fotografía y ya en 1852, las fotografías comenzaron a sustituir a los dibujos en los aparatos para ver imágenes animadas. En 1877 el fotógrafo Eadweard Muybridge empleó una batería de 24 cámaras para grabar el ciclo de movimientos del galope de un caballo. Posteriormente el cronofotógrafo portátil, una especie de fusil fotográfico, movía una única banda que permitía obtener doce imágenes en una placa giratoria que completaba su revolución en un segundo.

En 1890 Thomas Edison construyó un laboratorio en Nueva Jersey, que se convirtió en el primer estudio de cine del mundo. Su ayudante William K. L. Dickson está considerado por algunos como el diseñador de la primera máquina de cine, el kinetoscopio, aunque no era propiamente una máquina para grabar imágenes. Finalmente fue en Francia en 1895 cuando los hermanos Lumière llegaron al cinematógrafo, primer aparato que se puede calificar auténticamente de cine.

## Primeras películas

Véanse también: Cine mudo y Cine sonoro.

Las primeras películas fueron simplemente una toma estática que mostraba un evento o acción sin edición u otras técnicas cinematográficas. A finales del siglo xx, las películas comenzaron a agrupar varias escenas para contar una historia. Las escenas se dividieron más tarde en tomas múltiples fotografiadas desde diferentes ángulos y distancias. Otras técnicas, como el movimiento de la cámara, se desarrollaron como formas efectivas de contar una historia con una película.

Estas películas cinematográficas eran un arte puramente visual, puesto que en la película no se registraba sonido. Sin embargo, estas películas mudas era habitual proyectarlas en grandes teatros acompañadas de música en vivo, lo que servía de entretenimiento de masas. A principios de la década de 1920, la mayoría de las películas venían con una lista de partituras preparadas para este propósito y se compusieron partituras completas para las principales producciones.

El auge del cine europeo se vio interrumpido por el estallido de la Primera Guerra Mundial, mientras que la industria del cine en los Estados Unidos floreció con el auge de Hollywood. En abril de 1927, en Nueva York, se realizó la primera proyección comercial de cine sonoro completamente sincronizado, lo que supuso el despegue de esta tecnología.

## Aporte de color

Otro desarrollo tecnológico importante fue la introducción de la película en colores, que registraba fotográficamente el color natural de las imágenes en lugar de agregarse a las grabaciones en blanco y negro mediante el coloreado a mano, el coloreado de plantillas u otros procedimientos arbitrarios. La innovación más importante fue la introducción del Technicolor, utilizada por primera vez para dibujos animados en 1932 y posteriormente en películas de acción real en ella.

## El material

---

Originalmente las películas se grababan en una cinta de celuloide, un material plástico recubierto de una emulsión de sales de plata que, en presencia de la luz, hace una reacción fotoquímica. Esta tira de plástico, llamada también «película», es lo que ha dado nombre a la sucesión de imágenes que crean la ilusión óptica de imágenes en movimiento. Sin embargo, actualmente se imponen los soportes digitales, aunque se mantiene *película* como nombre para las grabaciones de imágenes en movimiento.

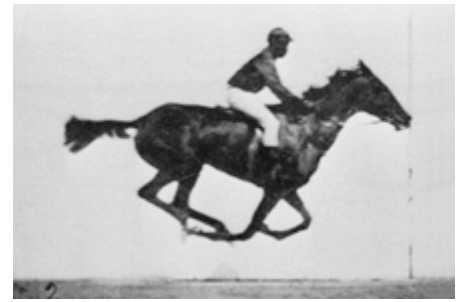


Un fragmento de película.

## Evolución

---

Desde su invención hasta el cine digital, siempre se ha buscado la manera de mejorar las películas, ya sea la relación de aspecto, el tamaño o los costes de producción. De este modo, según sus apariciones cronológicamente, los formatos que han aparecido se clasifican de la forma siguiente:<sup>3</sup>



El caballo en movimiento puede considerarse como el antepasado de todas las películas, pero el objetivo de su autor era suspender o detener el movimiento y no reproducirlo, una concepción científica y no de entretenimiento.

- **Película de 35 mm:** Fue creada por George Eastman en 1889 para utilizarse con el quinetoscopio de Thomas Edison y fue rápidamente estandarizado para el uso profesional, lo que se mantiene actualmente. Al principio, el tamaño del fotograma era de 24 mm x 18 mm, con 4 perforaciones en la cinta por fotograma y estaba destinado a reproducirse a 16 fps. Con la adición del sonido en la misma cinta, el espacio destinado al fotograma se tuvo que reducir a 22.05 mm x 16.03 mm con una franja de 2.54 mm de ancho para el sonido. Con el sonido, se aumentó la velocidad de filmación a 24 fps para mejorar la calidad de este. Actualmente, junto con las 4 perforaciones por fotograma, este es el sistema más utilizado. En 1931, después de la aparición del cine sonoro, se llega a un acuerdo en la relación de aspecto de las películas. Este acuerdo, que se mantuvo a lo largo de 20 años, obligaba a utilizar películas de 21 mm x 15.3 mm. Bajo estas medidas se grabaron películas como King Kong o Casablanca. También se intentó introducir otros formatos de cinta, como 56 mm, 63 mm o 70 mm, pero los altos costes de los cambios en las salas de proyección impidieron que triunfaran los nuevos formatos, excepto el de 70 mm.

Dentro de la película de 35 mm, aparecieron diferentes variaciones con la intención de conseguir una imagen más panorámica:

1. Cinerama: El cinerama (cine + panorama) consistía en tres películas de 35 mm que se rodaban simultáneamente con tres cámaras y exhibían con tres proyectores en una pantalla gigante de 146°. Este nuevo formato añadía 2 fotogramas más por segundo que el sistema estándar y tenía 6 perforaciones en lugar de 4. Además, tenía un sistema de sonido envolvente muy bueno. El alto coste, tanto de producción como de proyección, hicieron que este sistema no lograra prosperar.
2. Cinemascope: El estudio Twentieth Century Fox, en 1953, creó un sistema de lentes anamórficas para comprimir una imagen panorámica en el negativo de 35 mm sin pérdidas ni deformaciones. A la hora de proyectar la cinta se utilizaban lentes contrarias que descomprimen la imagen, logrando una proyección con ancho de imagen mayor. Al contrario que el cinerama, las salas de proyección se interesaron por la introducción de este formato.
3. VistaVision: Lanzado por Paramount en 1954. En este formato la cinta se movía horizontalmente en lugar de verticalmente. De esta manera el espacio utilizado por el fotograma era el doble del tamaño común y, por tanto, había más calidad. Sin embargo, debido a los altos costos que suponía el cambio, muchas salas de proyección decidieron no variar el sistema que ya utilizaban.
4. Todd-AO: Sistema creado por la American Optical y Michael Todd y utilizado por primera vez en la década de 1930. Utilizaba un negativo de 60 mm a 30 fps y 5 perforaciones laterales. El resultado era una imagen de excelente calidad y definición, sin necesidad de uso de lentes para la compresión o descompresión. Las proyecciones se realizaban en una pantalla curva de 128°. Un problema de este sistema era que no podía ser proyectado en las salas que no podían proyectar a 70 mm, debido a la imposibilidad de reducir la cinta a 35 mm. Por esta razón se rodaba con los dos formatos. En 1958 se reguló los fotogramas por segundo al estándar (24 fps) y la proyección en pantallas planas.
5. Ultra Panavision 70 o MGM Camera 65: El interés de la Metro-Goldwyn-Mayer para buscar nuevos formatos de rodaje y proyección le hicieron unirse con Panavision para crear este sistema, el cual consistía, a partir de lentes de compresión de imagen, en comprimir verticalmente el negativo de 65 mm en un 25%. La primera proyección de este formato fue Ben-Hur, en 1959. Posteriormente Panavision creó una versión mejorada: Super Panavision 70, sin lentes anamórficas. Películas como 2001: Odisea del espacio o Tron, utilizaron este formato. Las cintas podían ser proyectadas en salas equipadas para Todd-AO.
6. Technirama: Panavision y Technicolor, crearon el formato en 1957. Tenía un negativo horizontal de 8 perforaciones, a 24 fps, con una compresión del 50%. Las copias de este formato tenían una alta calidad, a la vez que eran ampliadas a 70 mm, y eran compatibles con el formato cinemascope.

7. **Techniscope**: También conocido como el "cinemascope de los pobres", nació como respuesta de algunos cineastas al uso de la pantalla ancha que no tenían posibilidades económicas para realizarlo. Este formato reducía el negativo de 35 mm a la mitad, lo que reducía los costes al mismo tiempo que la calidad de imagen.
- **Super 35 mm**: También conocido como Techniscope. Fue creado en 1983 por John Alcott bajo el nombre de *Superscope 235*. El formato no utilizaba lentes anamórficas y eliminaba el espacio reservado en la pista de sonido. Se hizo muy popular durante la década de 1990 gracias a la adaptación del formato por parte de casas de alquiler de cámaras y laboratorios. Fue muy aceptado como formato de producción, tanto de cine como de televisión, videoclips y publicidad.
  - **Película de 16 mm**: Gracias a Kodak, desde 1923 ya se había introducido la expresión "películas domésticas", de forma que la empresa introdujo este formato más económico como alternativa a la película de 35 mm. Con la llegada de la televisión, su uso aumentó gracias a la facilidad de transporte y los bajos costes, entre otras ventajas. Fue la BBC quien llevó el formato a un uso profesional, mientras trabajaba con Kodak para realizar reportajes de televisión, dando soluciones a producciones portátiles y aportando una gran calidad de imagen.
  - **Super 16 mm**: Fue una variación de la anterior. Utilizaba una franja de perforaciones a un lado de la película, otorgando así un espacio extra en el fotograma, con un ratio de 1,67. Las cámaras Super 16 tenían el obturador hacia la película y el espejo modificado por un marco más ancho. Desde que se ocupó la banda sonora de la película, estas podían ser ampliadas al formato de 35 mm para la proyección a través de la impresión óptica. Una variación del formato Super 16 fue el *DIY 16*, a partir de una cámara estándar de 16 mm.
  - **Película de 8 mm**: Lanzada por Eastman en 1932, a partir de la película de 16 mm. Tenía el objetivo de ser aún más accesible y económica, utilizando la propia cinta de 16 mm, pero solo la mitad. De esta manera se filmaba por una parte, se giraba la cinta, y se grababa por la otra. Las cintas venían en rollos de 7.5 m, de forma que el resultado final utilizable era de 15 m. El tamaño del fotograma era de 4.37 mm x 3.28 mm.
  - **Super 8 mm**: Con la intención de aumentar el tamaño del fotograma y la calidad de imagen respecto a la anterior, fue lanzada por Eastman en 1965. El principal cambio que presentaba era el cambio del tamaño de la perforación y, por tanto, el aumento del espacio destinado al fotograma casi un 50%. Por otra parte, también era más fácil cargar la cinta a la cámara. A partir de este formato, se estandarizó la película de 40 ASA, equilibrada para luz interior. Las perforaciones estaban situadas sólo a un lado y correspondía una por fotograma. El formato trabajaba inicialmente a 18 fps, hasta la adaptación a 24 fps.
  - **Doble Super 8**: También lanzado por Kodak, eran bobinas de 16 mm de ancho con las perforaciones laterales del tamaño de Super 8. Podían venir en cartucho, destinado a un uso doméstico y familiar, o en bobina, para grabaciones semi-profesionales.
  - **Single 8**: Fabricada por Fuji Photo Film en 1965, eran películas que en vez de utilizar una bobina de 16 mm de ancho, la utilizaban de 8 mm. Nació como contrapartida del Doble 8. La principal diferencia con el Super 8 era la forma de encartuchar la película: mientras que en el Super 8 funcionaba a partir de dos bobinas situadas una al lado de la otra, en el Single 8 se situaba una encima de la otra. Este hecho permitía al formato Single 8 cargar la película con más facilidad, aparte de la posibilidad de rebobinar y una mayor nitidez en las imágenes.
  - **Película de 9,5 mm**: Fue ideado por Pathé en 1922 para proyectar películas de forma doméstica, aunque al poco tiempo ya se fabricaron cámaras para utilizarlas para rodar. Fue la principal competencia del formato 8 mm. Como diferencia, las perforaciones estaban situadas en el centro, entre fotograma y fotograma, lo que permitía un tamaño considerablemente superior del fotograma. La anchura de 9.5 venía dada a partir de la división de la película tradicional de 35 mm en tres tiras.

## Teoría del cine

---

La «teoría del cine» busca desarrollar conceptos concisos y sistemáticos que se aplican al estudio del cine como arte. El concepto de la película como una forma de arte comenzó en 1911 con *El nacimiento del sexto arte* de Ricciotto Canudo. La teoría formalista, encabezada por Rudolf Arnheim, Béla Balázs y Siegfried Kracauer, enfatizaba cómo la película difería de la realidad y, por lo tanto, podía considerarse válido dentro de las bellas artes. André Bazin reaccionó contra esta teoría argumentando que la esencia artística del cine radica en su capacidad para reproducir mecánicamente la realidad, no en sus diferencias con la realidad, y esto dio lugar a una teoría realista. El análisis más reciente espoleaba el psicoanálisis de Jacques Lacan y la semiótica de Ferdinand de Saussure, que entre otras cosas ha dado pie a la teoría de cine psicoanalítico, la teoría del cine estructuralista, la teoría del cine feminista, y otras. Por otro lado, críticos de la tradición de la filosofía analítica, influenciados por Wittgenstein, intentan aclarar los conceptos erróneos utilizados en los estudios teóricos y realizan un análisis del vocabulario de una película y su vínculo con una forma de vida. Un ejemplo de teoría analítica aplicada al cine es el test de Bechdel, utilizado para evaluar el machismo en el cine.

## Lenguaje

Se considera que el cine tiene su propio lenguaje. James Monaco escribió un texto clásico sobre la teoría del cine titulado *Cómo leer una película*, que trata este tema. Un ejemplo de este lenguaje es una secuencia de ida y vuelta de imágenes del perfil izquierdo de un actor que habla, seguido por el perfil derecho de otro actor que habla, y una repetición de esto, lo que es entendido por la audiencia como una conversación. Esto describe otra teoría del cine, la regla de 180 grados, como un dispositivo de narración de historias visuales con la capacidad de colocar a un espectador en un contexto de estar psicológicamente presente mediante el uso de la composición y la edición visuales. El "estilo de Hollywood" incluye esta teoría narrativa, debido a la abrumadora práctica de la regla por parte de los estudios de cine ubicados en Hollywood durante la era del cine clásico. Otro ejemplo de lenguaje cinematográfico es tener una toma que se acerca al rostro de un actor con una expresión de reflexión silenciosa, que se corta a una toma de un actor más joven que se parece vagamente al primer actor, lo que indica que la primera persona está recordando su pasado; una edición de composiciones que provoca una transición temporal.

## Montaje

El montaje es la técnica mediante la cual se seleccionan, editan y luego se juntan piezas separadas de la película para formar la película final. Una escena podría mostrar a un hombre entrando en una batalla, con retornos a su juventud y su vida familiar y con efectos especiales adicionales colocados en la película después de que se completa la grabación. Como todas estas escenas se grabaron por separado, y quizás con diferentes actores, la versión final requiere del montaje. Los directores desarrollaron una teoría del montaje, comenzando con Serguéi Eisenstein y la compleja yuxtaposición de imágenes en su película *El acorazado Potemkin*. La incorporación del contrapunto musical y visual, el desarrollo de la escena a través de la puesta en escena y la edición, y los efectos visuales, han llevado a técnicas más complejas comparables a las utilizadas en ópera y ballet.

## Industria

---

La realización y proyección de imágenes en movimiento se convirtió en una fuente de ganancias casi tan pronto como se inventó el proceso. Al ver el éxito que tuvo su nueva invención y su producto en su Francia natal, los hermanos Lumière rápidamente comenzaron a recorrer el continente para exhibir las primeras películas de forma privada a la realeza y públicamente a las masas. En cada país, normalmente añadirían escenas locales nuevas a su catálogo y, con la suficiente rapidez, encontrarían empresarios locales en los diversos países de Europa para comprar sus equipos y fotografiar, exportar, importar y seleccionar productos adicionales comercialmente. Pronto siguieron otras imágenes, y las imágenes en movimiento se convirtieron

en una industria separada que eclipsó el mundo del vodevil. Salas de cine y compañías dedicadas se formaron específicamente para producir y distribuir películas, mientras que los actores cinematográficos se convirtieron en grandes celebridades y obtuvieron enormes honorarios por sus actuaciones. Para 1917, Charles Chaplin tenía un contrato que exigía un salario anual de un millón de dólares. Hasta 1956, la película fue también el único sistema de almacenamiento y reproducción de imágenes para la programación de televisión hasta la introducción de grabadoras de cintas de video.



Fundado en 1912, el Babelsberg Studio, cerca de Berlín, fue el primer estudio de cine a gran escala del mundo y el precursor de Hollywood. Todavía produce éxitos de taquilla globales cada año.

## Véase también

---

- Cine
- Crítica cinematográfica
- Cinematografía
- Lenguaje audiovisual
- Película de cine
- Película perdida

## Referencias

---

1. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «película» (<http://dle.rae.es/pel%C3%ADcula>). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189-7.
2. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «film» (<http://dle.rae.es/film>). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189-7.
3. Galeano Pérez, Andrés. *Cámaras de filmar*. ISBN 978-84-9928-207-7.

## Bibliografía

---




- CERAM, C. W.; PRUNERA, Donato (1965). *Arqueología del cine*. Barcelona: Destino.
- VOGEL, Amos (1974). *Film as a Subversive Art*. Nueva York: Random House. ISBN 0394490789.
- *Los Secretos del cine; [coordinador: Román Gubern]*. San Sebastián: Pala. 1974. ISBN 84-222-0002-3.
- BASTEN, Fred E. (1980). *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow*. Cranbury, NJ: AS Barnes & Company. ISBN 0498023176.
- DUDLEY, Andrew; THEVENET, Alsina (1981). Gustavo Gili, ed. *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona.
- CIRERA ZAPATERO, Mariano (1986). *Breve historia del cine*. Madrid: Alhambra. ISBN 84-205-1351-2.
- COSTA, Antonio (1986). *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós. ISBN 84-7509-489-9.
- GUBERN, Román (1993). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen. ISBN 84-264-1179-7.
- GUBERN, Román (1988). *Historia del cine*. Barcelona: Baber, DL. ISBN 84-85797-13-2.
- ACKER, Ally (1991). *Reel Women: Pioneers of the Cinema, 1896 to the Present* (<https://archive.org/details/reelwomenpioneer00acke>). Nueva York: Continuum. ISBN 0826404995.
- FERNÁNDEZ-TUBAU, Valentin (1994). *El cine en definiciones*. Barcelona: Ixia Llibres.



- ZUNZUNEGUI Díez, Santos (1994). *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid: Càtedra. ISBN 843761273X.
- AUMONT, Jacques (1995). *Historia general del cine*. Madrid: Càtedra. ISBN 8437613698.
- FERNÁNDEZ Díez, F.; ABADÍA, Martínez (1997). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós. ISBN 8475099726.
- HILL, John; GIBSON, Pamela Church (1998). *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford; Nueva York: Oxford University Press. ISBN 0198711247.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey (1999). *The Oxford History of World Cinema* (<https://archive.org/detail/s/oxfordhistoryofw00geof>). Oxford; New York: Oxford University Press. ISBN 0198742428.
- CASETTI, Francesco (1999). *Theories of Cinema, 1945-1995*. Austin, TX: University of Texas Press. ISBN 0292712073.
- MERRITT Greg (2000). *Celluloid Mavericks: A History of American Independent Film* (<https://archive.org/details/celluloidmaveric00merr>). Nueva York: Thunder's Mouth Press. ISBN 1560252324.
- ROCCHIO, Vincent F. (2000). *Reel Racism: Confronting Hollywood's Construction of Afro-American Culture*. Boulder, CO: Westview Press. ISBN 0813367107.
- BAZIN, André (2001). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- FABER, Liz, & Walters, Helen (2003). *Animation Unlimited: InNuevative Short Films Since 1940*. Londres: Laurence King, in association with Harper Design International. ISBN 1856693465.
- HAGENER, Malte; TÖTEBERG, Michael (2002). *Film: An International Bibliography*. Stuttgart: Metzler. ISBN 3476015238.
- KING, Geoff (2002). *New Hollywood Cinema: An Introduction* ([https://archive.org/details/newhollwwoodcine00king\\_0](https://archive.org/details/newhollwwoodcine00king_0)). Nueva York: Columbia University Press. ISBN 0231127596.
- LEDOUX, Trish; RANNEY, DOUG (1997). *Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory and Resource Guide*. Issaquah, WA: Tiger Mountain Press. ISBN 0964954257.
- THACKWAY, Melissa (2003). *Africa Shoots Back: Alternative Perspectives in Sub-Saharan Francophone African Film*. Bloomington, IL: Indiana University Press. ISBN 0852555768.
- RAMOS, Jesús; MARIMON, Joan (2003). *Diccionario incompleto del guion audiovisual*. Océano.
- GIROUX, Henry (2003). *Cine y entretenimiento: Elementos para una crítica política del film*. Paidós.
- RETAMAL, Christian (2004). *Melancolía y modernidad*. Universidad Andrés Bello.
- SEGER, Linda; WHETMORE, E. J. (2004). *Cómo se hace una película: Del guion a la pantalla*. Teià: Ma non troppo. ISBN 8496222063.
- RETAMAL, Christian (2005). *¿Por qué la vida no es en Cinemascope? tiré de El rapto de Europa*. Madrid.
- ZAVALA, Lauro (2005). *Cine clásico, moderno y posmoderno tiré de Razón y Palabra*. México.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2006). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza. ISBN 84-206-5792-1.
- COOK, Pam (2007). *The Cinema Book, Third Edition*. Londres: British Film Institute. ISBN 9781844571932.

## Enlaces externos

---

-  [Wikimedia Commons](#) alberga una galería multimedia sobre **películas**.
-  [Wikiquote](#) alberga frases célebres sobre **películas**.
-  [Wikcionario](#) tiene definiciones y otra información sobre **película**.



---

**Esta página se editó por última vez el 18 jun 2020 a las 14:47.**

El texto está disponible bajo la [Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0](#); pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted [acepta nuestros términos de uso](#) y [nuestra política de privacidad](#).  
Wikipedia® es una marca registrada de la [Fundación Wikimedia, Inc.](#), una organización sin ánimo de lucro.