



**Formación en Red**



# El cine como recurso didáctico

**6. Lenguaje cinematográfico: teorías**

## El cine como recurso didáctico

# Lenguaje cinematográfico: El lenguaje

En general, las teorías se preguntan qué es el cine, y las respuestas dependen del enfoque filosófico, psicológico, cultural, estético... y del período en el que surgen.

Al principio, los teóricos son formalistas, y luego, con la llegada del sonido, son realistas. Se forman así las teorías ontológicas: *la Formalista* y *la Realista*.

Después, estas teorías desaparecen y reaparecen o se mezclan o sirven de referencia para nuevos estudios. A partir de los años sesenta los teóricos emplean los métodos de investigación de otras ciencias o se aproximan más directamente al fenómeno cinematográfico, interpretando, debatiendo e intercambiando ideas. Aparecen así las *teorías de Campo* y las *Metodológicas*.

Teorías Ontológicas		Teorías de Campo y Metodológicas
Formalista(20s-30s)	H. Münsterberg	Una Ruptura (años 60)
	Arnheim	Cine y Psicología (50s-60s)
	Eisenstein	Cine y Sociología (60s)
	Balázs	Semiótica (60s-70s)
Realista(40s-60s)	Kracauer	Cine y Psicoanálisis (70s)
	Bazin	Teoría feminista (70s)
Síntesis (50s-60s)	Jean Mitry	Narratología (80s)

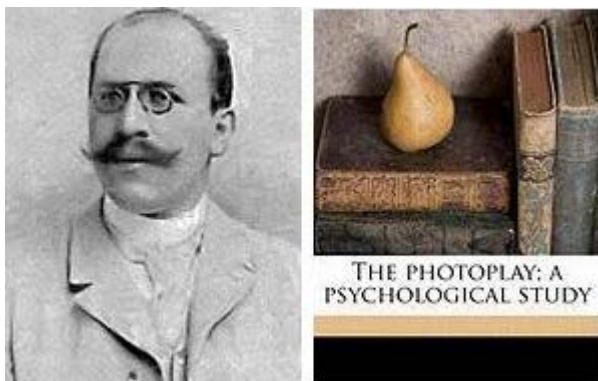
## Teorías Ontológicas

Las **teorías ontológicas** buscan conocer la esencia misma del cine. Francesco Casetti dice que en estas teorías, "más que descomponer y sopesar el fenómeno, se intenta descubrir los elementos que lo caracterizan o sus funciones decisivas; por tanto, más que una recensión o una enunciación, se apunta a una auténtica definición de la materia" (*Teorías del cine*, Cátedra, Madrid, 2000). En éstas, André Bazin, su principal exponente, se hace una pregunta que ha prevalecido a través de los años: ¿Qué es el cine? Esta sencilla pregunta es la modeladora de muchos de los métodos de lectura del cine y ha conducido a una gran cantidad de estudiosos a preguntarse qué lo compone y qué lugar tiene en la sociedad.

## Teoría Formalista

La **teoría Formalista** se preocupa de la técnica cinematográfica. Tuvo su relevancia entre 1920-1935. Después renació en los 60, junto con la Semiótica, y aún continúa influyendo en nuevas teorías. Sus máximos representantes son: Münsterberg, Arnheim, Eisenstein y Balázs.

## Hugo Münsterberg



**Hugo Münsterberg** (1836-1916)

Seguidor de la filosofía de Kant, este psicólogo alemán que trabajó en Harvard fue atraído por la capacidad narrativa del cine y plasmó sus ideas en *The Photoplay. A psychological study*, su última obra. Para Münsterberg el **cine es el arte de la mente**.

Una película, como fenómeno mental que es, coloca al espectador frente a una experiencia estética, superando el mundo exterior, el espacio y el tiempo; el espectador percibe estos elementos como objetos de contemplación, cobrando sentido en su mente al adaptarlos a su mundo interior. La validez estética de una película radica en su capacidad para transformar la realidad en objeto de imaginación, lo que se demuestra por la creación psicológica de la película en la mente.

Münsterberg descubre que el cine expande el plano visual del teatro hacia el fondo, como hace el ojo, y crea la ilusión de movimiento y de realidad. La mirada puede vagar y buscar con libertad y puede encontrar el devenir del mundo. Después, la memoria y la imaginación dan a los recursos de la imagen (tiempo, ritmo, montaje) un sentido personal.

A un nivel superior, las emociones dirigen la narración, como una experiencia mental fuera del mundo real. El espacio, el tiempo y los hechos en el cine son imaginarios y no actúan en nuestras vidas.

## Rudolf Arnheim



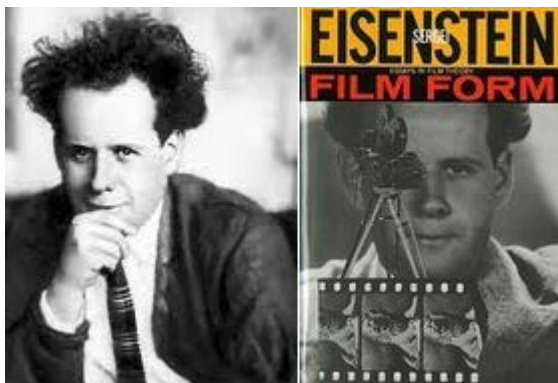
**Rudolf Arnheim** (1904-1997)

El alemán Arnheim era psicólogo gestaltista, una escuela que concibe la percepción como un conjunto de estímulos y respuestas en el que la mente es capaz de configurar la experiencia de la realidad. En Arnheim la reflexión sobre el cine es temprana, *El cine como arte* (1932), pero no demasiado central en su pensamiento.

Arnheim decía que el cine es un arte que produce una ilusión imperfecta de la realidad, porque es una imagen en dos dimensiones, con menos profundidad, sin color, con iluminación artificial, y que, además, altera la percepción con encuadres, movimientos de cámara y montaje. Por tanto, **el cine sólo será arte si crea buscando formas propias de expresión** (organizando la iluminación, el gesto y la composición) y no imitando la realidad.

Es partidario de las películas que muestran el modo particular de un autor que organiza sus percepciones en modelos creados por él, pero existiendo entendimiento con el mundo que le rodea. Arnheim creía que la incorporación del sonido iba en contra del medio, poniendo al cine al servicio del diálogo.

## Sergei M.Eisenstein



**Sergei M. Eisenstein** (1898-1948)

Eisenstein está influenciado por el constructivismo, el cubismo y el futurismo. Como en Lev Kuleshov, Vertov o Pudovkin, su teoría gira en torno al montaje. Concibe las películas como organismos con un alma, un tema. Para él, el cine es un arte con un conjunto calculado de atracciones para moldear la mente del espectador y conducir sus emociones. El espectador alcanzará una comprensión predeterminada por las metáforas y el montaje.

Eisenstein consideraba ineficaces las películas sobre hechos cotidianos que reproducían la realidad. Para él, el registro de la vida no es cinematográfico. El realizador no dirige significados sino que los crea.

Propone una tabla de **tipos de montaje** por categorías, basados en el choque de las atracciones-tomas:

- **métrico**, creando diferentes tempos en el relato, manipulando la longitud de las tomas.
- **rítmico**, relacionando el contenido y el movimiento que hay en las tomas, creando un tiempo superpuesto al real.
- **tonal**, considerando la dominante de las tomas (elementos formales, iluminación, líneas, movimiento, volumen, etc.)
- **armónico**, poniendo en conflicto fragmentos para crear elementos nuevos.
- **intelectual**, incorporando conceptos y las metáforas que interpelen la emoción del espectador, incluso rompiendo el orden narrativo.

Mientras que Arnheim afirma que el conjunto domina y da sentido a los fragmentos, Eisenstein dirige a partir del significado de los estímulos individuales. Así, las tomas se montan por yuxtaposición para producir ideas que reorientan el pensamiento del espectador, el cual sigue el proceso creativo del autor.

Y mientras que otro teórico como Pudovkin considera que la creación se produce en las tomas, que ya tienen una energía definida y que luego el director elige y organiza en busca de significados, Eisenstein considera **las tomas como material plástico para construir significados nuevos, no implícitos en ellas por separado**.

Cuando llega el sonido, repudia el uso natural que destruía sus ideas de montaje, y propone el uso del sonido como contrapunto, para potenciar la creación de imágenes visuales y sonoras.

Eisenstein no se limitó a la teoría formalista y siguió diversificando su investigación sobre la experiencia cinematográfica. Sus hallazgos están muy asumidos y sus estudios siguen generando nuevas ideas.

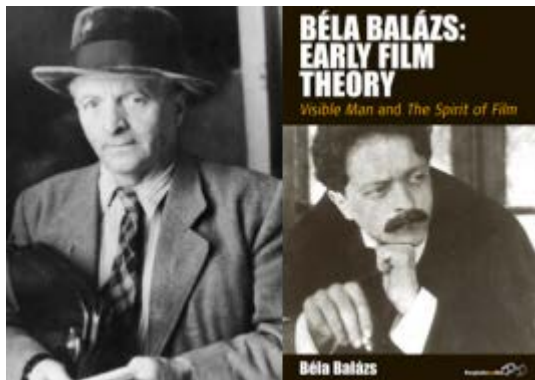


### Actividad 1. Lectura

Para conocer el rico pensamiento de Eisenstein nada mejor que leer su obra. Destaca *Reflexiones de un cineasta* (Lumen, Segunda edición, 1990).

Si no tenéis tiempo para tanto os podéis conformar con una excelente semblanza publicada en Revista de Artes *Eisenstein. Sus raíces culturales*. A partir de la obra de **Eisenstein, Sergio M.: Reflexiones de un cineasta**. Editorial Lumen, SA., Segunda edición: 1990. Barcelona. Spain.

## Bela Balázs



### *Bela Balázs (1884-1945)*

De origen húngaro pero profesor de la Escuela de Cine de Moscú, Balázs fue uno de los más importantes pensadores del *formalismo ruso*, junto a Eisenstein, Viktor Sklovsky, Tomashevsky y Jan Murakovsky, pero en algunos aspectos estableció puentes entre los formalistas y los ya próximos realistas. Le interesa el lenguaje-forma del cine.

Según él, el cine como arte sólo podría llegar a un nivel de calidad si escapaba de lo vulgar y de la rutina, era apoyado por un público exigente y se producía en un entorno de condiciones de negocio propicias. Le atraen las características que hacen del cine un arte independiente: el cambio de tamaño de la imagen, el encuadre, el montaje, y sobre todo el primer plano.

Como otros formalistas, propone una tabla de tipos de montaje. Renombra algunos tipos similares a los de Eisenstein, y nombra otros como **montaje poético**, **alegórico**, etc. Comparándolas con otras artes, las películas muestran otras cosas y de otra manera. **Los fragmentos se organizan en el montaje creando un espacio virtual en el que se coloca el espectador**. La distancia interior desaparece y el espectador siente una experiencia estética diferente, identificándose con personajes y situaciones de las películas.

Balázs dice que el cine no trabaja la realidad, sino el propio tema cinematográfico, y aconseja no llevar al cine obras maestras de la literatura, que ya están perfectamente adaptadas a su propio medio, sino malas o mediocres que permitan una transformación a partir de la experiencia del autor de cine. Con todo ello, Balázs no estaba de acuerdo con las películas de sólo técnica, de sólo apariencia, donde el artificio no ofrece formas significativas o narrativas con un tema humano interesante. De este modo se aproxima a la ya cercana teoría realista.

Se anticipó a las tesis de McLuhan al señalar el advenimiento del *hombre visible* que traerá la cultura visual, frente al *hombre legible* propio de la cultura escrita.

## Teorías Realistas

El cine se desarrolló bajo el influjo de la pintura, la literatura, la ciencia y la cultura popular, convirtiéndose en industria de entretenimiento. Los medios de comunicación se multiplicaron mientras que la libertad del arte era bastante limitada.

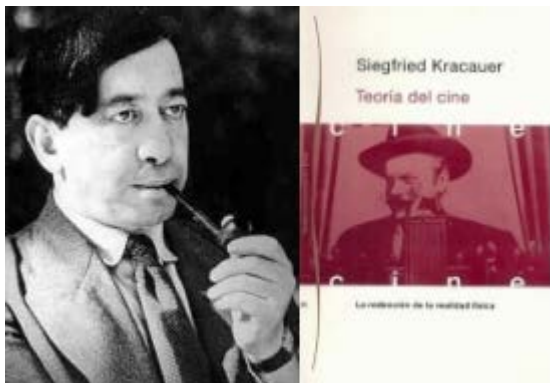
El cine podía seguir muchos caminos, pero se estandarizó y se institucionalizó, como hoy la TV, para unos espectadores que no se preocuparan demasiado por las imágenes y por su contenido.

Al margen del cine de entretenimiento de masas tenía que existir un cine auténtico que posibilitara comprender el mundo y nuestra situación en él. De estas preocupaciones surgen teóricos más interesados en el contenido de las películas, en la verdad y el compromiso.

El realismo fue una corriente subordinada al expresionismo-formalismo durante los primeros cuarenta años del cine, hasta que el Documentalismo Británico y el Neorealismo Italiano desarrollaron sus propias teorías (y prácticas). Durante su vigencia, años 40 y 50, fue más valorado por realizadores como Vertov, Vigo, Grieson, Rosellini, Zavattini.... que por los teóricos y estetas (numerosos movimientos cinematográficos han nacido como reacciones frente a la carga estética del cine-espectáculo). Los directores reaccionaban contra el abuso de los medios y buscaban una posición más ética.

Los teóricos realistas más importantes son: Kracauer y Bazin que, pese a sus diferencias, reivindican el realismo y un cine que reproduzca la realidad para ser reflejo del mundo.

## Siegfried Kracauer



**Siegfried Kracauer** (1889-1966)

Influido por Walter Benjamin, Lukács y la Escuela de Frankfurt, Kracauer se exilió a EE.UU. donde publicó su famoso ensayo *De Caligari a Hitler* (1947). Kracauer se preguntaba qué era cinematográfico. En *Teoría del Cine* (1960) contesta que importa más el contenido de una película, en sintonía con la realidad y presentando la vida como es, que su tratamiento o forma. Sin embargo, es evidente que hay que utilizar unos medios expresivos para mostrar un material estético, pero siempre que sean medios básicos vinculados al contenido, sin efectos ópticos ni predominio del montaje.

Kracauer aceptaba un equilibrio entre lo formalista y lo realista, siempre que lo realista fuera el principal interés de la obra. La técnica y la estética no debían aparecer sólo por sí mismas. El tema es el mundo y el flujo de la vida, que son los vehículos para transmitir emociones, ideas y valores.

De este modo, la atención del espectador es cautivada por la impresión de la realidad, incluso de las regiones ocultas de la realidad. Después, el espectador reacciona con una respuesta física y mental que le lleva al interior de la película, como en un sueño que le aporta emociones. Esta experiencia le pide interpretación y análisis.

Kracauer separa las películas en **experimentales** o de vanguardia, con mucha expresión y menos argumento, de aquellas que más le convencen, **las que registran la naturaleza y tienen argumento**.

Pero en estas últimas también establece categorías de peores a mejores: **teatrales**; **adaptaciones literarias**, más o menos cinematógicas; y **películas con argumento encontrado**, que se mueven entre el documental y la narración, su argumento surge del material de la realidad y su final es abierto.

Según Kracauer, la dispersión y la vaciedad de la vida conlleva la fragmentación de las ideologías y nos aboca a una cultura disgregada y sin creencias. El arte podría mejorar nuestra experiencia, pero también el arte se une al abstraccionismo de la cultura.

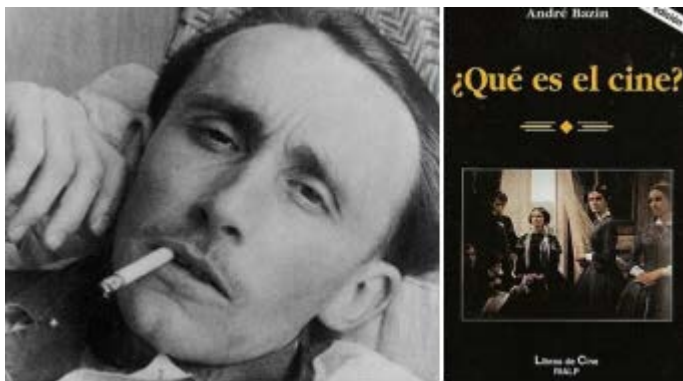


## Actividad 2. Lectura

Podéis ampliar vuestra visión leyendo *Siegfried Kracauer, La Redención de la Realidad física* de **Julián Madero Islas**.

También *Siegfried Kracauer y el cine como instrumento de conocimiento* de **Adrián Lastra** (haciendo click).

## André Bazin



**André Bazin** (1918-1958)

Bazin fundó en 1951 *Cahiers du Cinéma*, donde luego trabajaron Truffaut, Godard, Rohmer, Chabrol y Rivette. Estudiaba las películas y las agrupa según los valores y leyes que mostraban y, a partir de ahí, estableció su teoría que, pese a su muerte prematura, ha sido muy influyente. Sus artículos están en la antología *¿Qué es el cine?* (1953).

Para Bazin **el cine es el arte de lo real**. El cine puede mostrar formas de la realidad incluso sin recursos técnicos ni artísticos. La realidad no es igual a lo visible. Para él, el cine expone la verdad de lo real, mientras que para Kracauer sólo es la realidad de los hechos.

**El cine también es un lenguaje** que da forma a la imagen. Los trazos que la realidad deja en la imagen son materia prima de este lenguaje. Bazin es partidario de **las tomas largas, de la corrección de encuadre, de la profundidad de campo y de la unidad de espacio y tiempo de la realidad**. Con estos recursos, el espectador puede dirigir su atención con más libertad y poder de lectura, más allá de la realidad que se muestra, y puede percibir que se prolonga en el fuera de campo y en su mente.

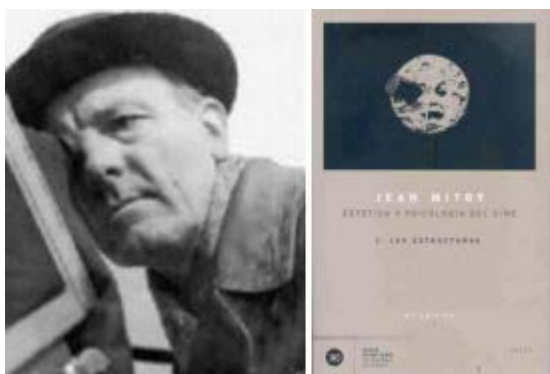
Bazin se opone al montaje psicológico, manipulador, que se utiliza en la mayoría de las películas para aportar ilusión de realidad, y con ello muestra su rechazo al cine dominante. En muchas películas, las tomas se hacen en tiempos y espacios organizados por razones financieras, y luego, con trucos, se manipulan las situaciones y las emociones de la realidad, pegando planos con imágenes poco verosímiles. En otras ocasiones se hace lo contrario, representando descarnadamente el sexo, el amor y la muerte, lo que también rechaza.

Bazin aconseja el uso preciso del montaje dentro de una línea narrativa, sin fragmentar el tiempo y el espacio. También aconseja un estilo basado en la mesura de la abstracción, de la significación, de la forma y del propio estilo, ya que un autor debe hacer una selección de la realidad pero no transformarla.

Así, defiende las películas de Flaherty, von Stroheim, Murnau, Renoir, Wyler, Welles y del Neorrealismo, todas ellas preocupadas por presentar el mundo con imágenes tomadas de la realidad y que rompen con las falsas apariencias oficiales. Además, son películas que ofrecen **la posibilidad de interpretar los hechos**, como hay que hacer a diario en la vida.

Pero Bazin también quería que aparecieran nuevos estilos para que el cine evolucionara hacia formas más variadas y personales y creía que el realismo lo haría progresar en esa búsqueda. Algunos estructuralistas y semióticos le han tildado de humanista e idealista, pero sigue siendo un teórico de referencia. Él vio la renovación, la necesidad de meterse en el flujo de la vida.

## Una Síntesis: Jean Mitry



**Jean Mitry** (1903-1988)

**Mitry** dedicó al cine toda su vida y, además de una monumental *Historia del Cine*, resumió sus teorías en *Estética y psicología del cine*

(1965). En él hay algo de fenomenología, teoría interior que se preocupa de la experiencia misma de presenciar el cine, pero esto será centro de interés de otros estudios que tienen más en cuenta la psicología. Mitry, completa la perspectiva estética con la psicológica y la lingüística y se acerca más al estructuralismo, **con un estudio interdisciplinar que hace una síntesis de todos los teóricos anteriores.**

**El cine es arte y también objeto lingüístico.** El cine es plural e incorpora toda clase de textos. Cada aspecto merece un estudio paciente y riguroso, y no la aplicación de una sola teoría o ideología. Mitry estudia la imagen, el montaje, las formas y el poder y el propósito que tiene el cine. De ello sostiene que el cine está basado en principios estéticos que son la aplicación formal de funciones lógicas y psicológicas. En estos estudios y conclusiones hay aspectos formalistas y realistas.

Mitry ve la pantalla como un marco para la estética de la planificación de planos y escenas. El resultado es una visión particular de la realidad. En este marco se puede percibir lo que se muestra, y también, sin velar la realidad con excesos artísticos, otro mundo compuesto por la mente del autor. Así, el espectador ve una película, y también concibe la película en su mente, comparando su forma de ver con la del autor.

Mitry plantea propuestas sobre el espacio, el tiempo, la composición y tipos de encuadre, y distingue entre **montaje interior** (creando significados con las imágenes que hay dentro de un plano y que sugieren un ritmo) y **montaje exterior** (uniendo planos para crear ese ritmo y no otro, ya que no se pueden crear ideas que no surjan de las imágenes iniciales). **Utilizando ambos montajes, las buenas películas encuentran soluciones poéticas que trascienden los argumentos y la realidad**, logran producir emoción y motivan la idea de un mundo nuevo psicológicamente real. Ningún otro arte hace esto.

Para Mitry, el cine expresa la vida con la vida misma y no se puede entender según las reglas y principios convencionales del arte. Desechaba las películas teatrales y las totalmente expresionistas o abstractas. Se acerca a Eisenstein más que a Bazin cuando dice que el **montaje reflexivo** está en las películas importantes, en las cuales existe tensión entre lo que se muestra y lo que se siente, y además trascienden el relato y ofrecen una experiencia.

Un autor que nombra es Dreyer, cuando dice que el autor goza de total libertad para combinar tomas, siempre que sean del mundo natural. Pero el único sentido natural del mundo es el que el autor da a sus percepciones, ya que la realidad sólo posee el sentido que le concedamos.

El cine muestra el drama del hombre frente al mundo que se organiza en una narrativa con forma estética y con códigos poéticos que permiten ver más allá otros significados.

Mitry también es idealista, ya que según él, el cine sigue dependiendo de formas de ver el mundo y de una lógica más allá del propio cine. Pero investigaba ya en terreno de la **semiótica**, si bien no estaba de acuerdo con explicar el cine solamente por sus rasgos lingüísticos.

## Teorías de Campo y Metodológicas

A partir la década de los 60 se abren paso nuevos estudios sobre el cine, cuando las universidades aceptan el cine como objeto de estudio y dejan de verlo como un mero entretenimiento. Estas teorías se denominan **Metodológicas** y se refieren a la revisión del cine desde el método científico, abordado a partir de la perspectiva de diversas ciencias, como es el caso de la psicología, la sociología, la semiótica, etcétera. La pregunta que determina este nuevo paradigma es "¿desde qué punto de vista hay que observar el cine y cómo se capta desde esta perspectiva?".

Por último, hacia finales de los 80' surgen las **Teorías de Campo**. En ellas, el cine es un fenómeno poseedor de causas y consecuencias. Esto quiere decir que el cine y sus películas tienen un lugar en la sociedad, y su existencia misma genera cambios y, a la vez, proviene de una realidad social. Entonces, cada película o conjunto de películas puede ser abordado desde diferentes perspectivas. Con ello, la cantidad de combinaciones y ángulos para analizar cada fenómeno se puede volver infinita

## Una ruptura. Nuevos cines

En los años 60, en varios países de Europa y América, aparecen movimientos autocalificados de *nuevo*, *libre (free)*, *independiente*, etc, sostenidos por **directores-teóricos**, con el deseo de romper con las formas tradicionales y buscando nuevas fórmulas expresivas y narrativas.

Los directores teóricos de la *Nouvelle Vague*, *Free Cinema*, *Cinema Nuovo*, *Tercer Cine*, *New American Cinema*, *Underground* y otros, son rebeldes, huyen de la conformidad y defienden un estilo personal, a la vez que se preocupan de la teoría y del arte buscando la verdad de las cosas, adquiriendo el compromiso con la realidad, y dando testimonio de su época y de la sociedad, e incluso de la cara oculta del mundo.



En sus trabajos hay intuición, improvisación y libertad creadora. Algunos realizan ejercicios experimentales, otros buscan ser de utilidad social. En todos se aúnan los hallazgos y teorías anteriores, en un intento de unir arte, lenguaje, imaginación, comunicación, imagen personal y experimentación.

## Cine y Psicología



**Edgar Morin**

Uno de los teóricos que reflexionó sobre el funcionamiento de lo imaginario y lo onírico en el cine fue **Edgar Morin** (1921). Para éste y otros teóricos como él, el cine es mezcla de psicología y de lingüística, y adquiere sentido por la participación afectiva del espectador. El cine es percepción, comprensión, memoria y participación. Una película existe en la imaginación del director, el cual con soluciones técnicas crea unos estímulos reales que producen efectos ilusorios en el espectador, que reconstruye la película en su mente. El espectador, situado en un entorno determinado, reconoce y descifra lo que ve, disfruta con la historia y se identifica con los personajes. El espectador puede ser más o menos consciente, intuyendo grados de realidad y de ilusión. De este modo asume una distancia psicológica, y puede participar con pasividad o con una actitud crítica.

## Cine y Sociología



**Pierre Sorlin**

Algunos estudios abordan los aspectos socioeconómicos, los rasgos de la realidad social, los procesos colectivos, y el mercado. El cine es representación social ya que toda película habla de la sociedad que la ha producido, dejando signos de su época y su cultura. En las películas subyace una visión particular de la historia y de la sociedad, de clases sociales, de grupos marginados y de poder, etc... **Marc Ferro** (Cine e Historia) y **Pierre Sorlin** (Sociología del cine) son algunos de los que más profundizaron en esta vía.

El estudio de la sociedad puede hacerse también a través de los estilos y de la interpretación de los relatos, que llevarán el sello que las singulariza. Incluso se puede rastrear en las películas lo oculto de las sociedades, lo que representan y el tratamiento de la realidad con sus convenciones.

## Semiótica



### **Semiótica. Christian Metz (1931-1993)**

Metz está cercano a la lingüística y al psicoanálisis y su artículo "*Cinéma: langue ou language?*" (1964) inaugura una nueva vía que rechaza la ontología y prima una metodología de estudio. Para él y otros semióticos el cine no es una lengua con un sistema de signos para la intercomunicación, es un lenguaje sin gramática que combina y organiza imágenes, trazos gráficos, palabras y sonido.

Christian Metz diferencia lo **fílmico** (técnica, industria, directores, censura, público, actores, etc.) de lo **cinematográfico** (estudio interno de la mecánica de las películas, aisladas de todo contexto, cómo se construyen y transmiten sentidos, y cómo una película, o un grupo de ellas, tiene significaciones especiales). Pues bien, lo fílmico, como no es estudio de la semiología, lo deja para otras disciplinas.

Estudia las películas con rigor metodológico, preguntándose con qué códigos, mensajes codificados, funciona el cine para transmitir significados al espectador.

El cine utiliza **códigos-mensaje**, como por ejemplo los movimientos de cámara, el flash-back, el claroscuro, los símbolos culturales y los tipos de montaje. Algunos códigos son comunes a todas las películas, otros pertenecen a un género, e incluso los hay propios de un autor. Los códigos se relacionan en un conjunto, en un texto, en una secuencia, en una película o en un grupo de películas, de tal modo que pueden sentirse y leerse como un todo.

**Para la semiótica, lo más cinematográfico es la utilización de los signos y cómo se montan los planos.**

El cine comunica **significados denotativos** (imágenes que muestran similitud entre significante y significado, y con las que se aproxima a la realidad), y **significados connotativos** ( que son más producto de la cultura, como las figuras retóricas de los planos que intentan transmitir ideas y convierten al cine en algo dinámico).

El cine ha sido más veces convencional que revolucionario en el uso de los códigos. Sin embargo, algunos directores fueron innovadores, por ejemplo Eisenstein, Antonioni y Resnais con la relación espacio-temporal. También, algunas obras muestran claramente sus códigos: las películas de Eisenstein utilizan símbolos, son conceptuales; las de Stenberg combinan iconos; las de Murnau, Renoir y Rosellini relacionan elementos naturales tomados de la realidad; Murnau introduce un buen número de recursos técnicos; Godard hace transparente el proceso de creación, en contra de la ilusión, y mezcla todas las innovaciones anteriores en un puzzle de signos.

La semiología se extiende en otras reflexiones y métodos, como el psicoanálisis, y proporciona un objetivo de estudio: el texto cinematográfico como espacio de estrategias de comunicación audiovisual. Metz continuó participando en nuevos debates entre cine, psicoanálisis y narratología.

## **Cine y Psicoanálisis**

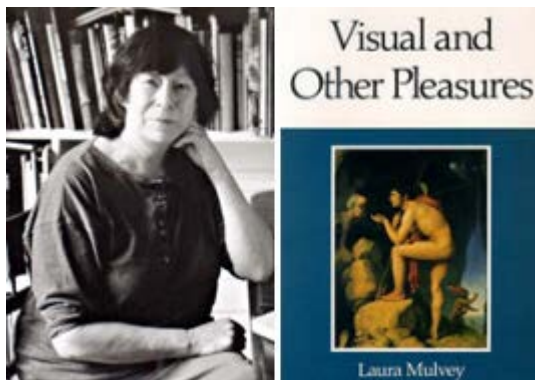


*Recuerda*

En los años 70, los teóricos influenciados por el psicoanálisis tratan de exponer los mensajes ocultos en las películas, analizando sus elementos como síntomas o ausencias de un director considerado como un paciente. Después, comparan las películas con los hechos procedentes del inconsciente y de los sueños.

El cine opera psíquicamente en un espacio imaginario, creando simulacros que satisfacen los deseos del autor y del espectador. Con el cine se quiere experimentar una realidad más allá de lo real, onírica, superponiendo percepción y representación. La mecánica del cine es la de los sueños.

## Teoría Feminista



**Laura Mulvey**

En los años 70 y 80 surgen cines independientes y hay un crecimiento del número de mujeres trabajando en todos los oficios del cine. Algunas directoras, investigadoras, críticas y teóricas se interesan en el papel de la mujer en el cine. También aparecen publicaciones y festivales preocupados en este centro de interés.

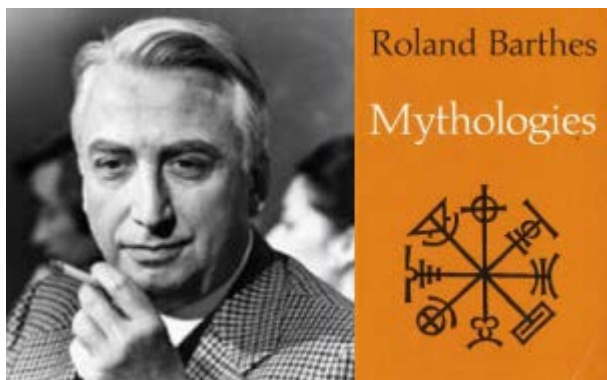
Se analiza el papel que se le ha atribuido a la mujer en el cine desde su presencia y desde su ausencia. Su situación es de marginalidad, su creatividad es reprimida, carece de personalidad y de identidad, y los personajes que representa son estereotipos: o marginados o glorificados. Se la presenta pasiva, como algo decorativo, un icono o estímulo de reclamo, o se muestra a la mujer mito, abstracta, no natural, fuera de toda realidad, época o lugar. En algunas películas es objeto amenazante, represor, en otras es objeto de culto, un fetiche. A veces se reviste de hombre, como símbolo de modernidad. Un trabajo de referencia fue el artículo de Laura Mulvey "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" (1975).

La mayoría de las películas no son de mujeres ni para mujeres. Sin embargo, paradójicamente, las mujeres son asiduas espectadoras, que sienten placer deseando lo que muestra el cine y se proyectan y se identifican con las situaciones que controlan los hombres como han señalado Claire Johnston o Mary Ann Doanne. Por todo ello se proponen nuevas orientaciones, modificando personajes y situaciones, y nuevos tratamientos del lenguaje y de la representación.

También surgen estudios sobre el papel de la mujer en el proceso de creación del cine, en relación con los diferentes oficios desempeñados a través de los años.

Al articular una teoría sobre una identidad, su método de estudio y sus conclusiones pueden aplicarse para otras áreas de trabajo, otros campos de la realidad que nos rodea (clases sociales, minorías, subculturas, etc.), porque el cine se ha construido al margen de muchos de ellos.

## Narratología



## Roland Barthes

En los años 80 y también posteriormente, los teóricos, como Roland Barthes, Deleuze, Umberto Eco, Alain Bergala, etc., opinan que el cine es algo más que signos y significados, expanden el espacio de sus estudios retomando todas las teorías cinematográficas anteriores y los trabajos de otros campos también considerados anteriormente, y añaden nuevas ciencias como la **hermenéutica** (el estudio de los textos).

La narratología estudia un conjunto de elementos cinematográficos y todos los aspectos que surgen al relacionarlos entre sí. Veamos:

En una película hay imagen, palabra, música...; esto es el objeto, el **relato**.

Luego, se necesita el acto que da cuerpo al relato, con unos recursos y reglas, y con un estilo para construir un espacio verosímil donde se desarrolla la acción; esto es el discurso, la enunciación, la **narración**.

Además, también es objeto de estudio:

- el proceso de construcción y el tipo de narración
- la actitud y la visión particular del director al seleccionar y organizar los hechos
- la sociedad que produce la película
- la época y el contexto en que se muestra
- la implicación del espectador, con sus recursos mentales y sus esquemas representativos, al tratar de sacar a la luz lo que muestra la película, tratando de compartir la obra con el autor, en un proceso de comprensión y de reconstrucción
- y también se pueden estudiar las estructuras que subyacen como comunicación oculta.

Todo este conjunto de elementos, y las relaciones entre ellos, es designado por unos u otros como la diégesis, la representación, la **narratividad**.

Según **Alain Bergala**, para que una película sea verosímil debe tener un contenido y unos recursos convencionales, establecidos por el género, la cultura y la moda a los que pertenece. Se debe integrar en un universo diegético.

La narratología valora un cine de trascendencia y de realidad. Su propuesta demanda un poco de esfuerzo para obtener más satisfacción y más beneficio intelectual. **Roland Barthes** propone **releer en contra de consumir**.



**Alain Bergala**



### Actividad 3

Recomienda una película que te guste especialmente destacando sus valores y elementos filmicos.

## Análisis Cinematográfico

Las películas objeto de análisis son *Blade Runner*, de la década de los 80, y *Pulp Fiction*, de los 90, dos filmes que tratan de renovar

estética y expresivamente desde el cine de género con distribución comercial.

## Blade Runner



Fotogramas de *Blade Runner*

"En la década de 1980, como en ninguna otra época anterior o posterior, los directores se preocuparon por los fundamentos de la estética cinematográfica y por la fuerza de los aspectos psíquicos y físicos de la mirada. Se propusieron hacer visible el propio acto de mirar. En la escena inicial de *Blade Runner*, **Ridley Scott** consigue formular, o mejor dicho, cumplir una aspiración central del cine de esta década: lograr que una película fuera más que meras imágenes, crear una realidad estética individual según leyes propias" (Jürgen Muller, *Cine en los noventa*, 2005)

A estas alturas, y con una perspectiva de treinta años, se puede afirmar que *Blade Runner* (1982) (1) es mucho más que la adaptación al cine de un relato de ciencia-ficción de **Philip K. Dick** (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, 1968) o un thriller futurista con una estética rompedora para su época. Algunos autores la sitúan dentro de ese selecto elenco de películas fundacionales del género como las míticas *Metrópolis* (1927) (2) de Fritz Lang, *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick o *Solaris* (2002) de Andrei Tarkovski. Es un filme de culto que ha inspirado miles de reflexiones, críticas y acercamientos y, sin ninguna duda, una de las películas que más ha influido en la estética posterior del cine.

Aunque hay numerosos homenajes en *Blade Runner* a las películas citadas de Lang, Kubrick y Tarkovski, y a otras muchas como *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) o *Blow Up* (Michelangelo Antonioni, 1966), la peculiar atmósfera de la película, con esa ciudad de Los Ángeles de tecnología futurista entre callejones abandonados, con fuegos que arden en lo alto de los edificios y siempre en sombras bajo la lluvia ácida, son obra del propio Ridley Scott y del artista Syd Mead. Ambos se inspiraron en las historietas del dibujante francés Moebius (alias de Jean Giraud), que declinó participar en la producción. El diseñador Lawrence G. Paull y el director artístico David Snyder fueron los responsables de llevar a los decorados ese universo diseñado por Mead y Scott, un universo que ha marcado buena parte del cine futurista posterior desde el Tim Burton de *Batman* (1989) hasta el Steven Spielberg de *Minority Report* (2002) -también basada en un relato de Dick-, pasando por el cine de Christopher Nolan, Park Chang-Wook o Alejandro Amenábar.



Fotogramas de *Blade Runner*

Para dar forma a su ciudad del futuro, Scott y sus colaboradores se inspiraron en elementos de las grandes civilizaciones del pasado como Egipto o los mayas y aztecas y en evidentes rasgos de la estética del Tercer Reich y de sus grandes eventos magistralmente llevados al cine por Lieni Riefenstahl. La ciudad de Los Ángeles del 2019 es una sociedad mestiza en la que viven gentes de todas las razas y se hablan varias lenguas aunque Scott toma muchos elementos visuales de las sociedades asiáticas y, de manera especial, del diseño industrial y de la estética urbana japoneses. Las figuras de *origami* (papiroflexia japonesa) marcan asimismo la relación entre dos de los personajes y nos avisan sobre la gran cantidad de símbolos y alegorías visuales que contiene la película.

Para potenciar esta atmósfera, toda la historia está fotografiada por **Jordan Cronenwerth** con un claroscuro acentuado, que raya en muchas escenas con el tenebrismo, en lo que es toda una reinterpretación en color de las obras maestras del expresionismo alemán de los años treinta (y que realizadores y técnicos que huyeron del nazismo llevaron al cine negro americano). En algunas secuencias personajes y objetos se fusionan con los espacios en planos que parecen medio velados. Scott alterna unos planos cortos con ángulos muy cerrados con los extraordinarios planos generales en exteriores deshumanizados, pese a la abundancia de huellas humanas, en los que los protagonistas vagan desamparados. La banda sonora de **Vangelis** no fue del gusto de Scott que, al parecer, contactó con otros compositores. Finalmente se introdujeron otros fragmentos y las relaciones entre el músico y el director no acabaron demasiado bien.

El argumento del filme es bien conocido. La acción se sitúa en un improbable 2019 en el que Rick Deckard (Harrison Ford) es un *blade runner* (cazarrecompensas) que debe eliminar a cuatro replicantes que intentan escapar a su programado final. Estos androides, además de su apariencia humana, están dotados de emociones gracias a que se les han implantado una batería de recuerdos falsos. En su periplo por la destaralada ciudad de Los Ángeles del futuro, el aparentemente frío Deckard estará auxiliado por Rachel, una bella replicante con la que mantendrá un idilio. Tras eliminar a los tres primeros fugitivos (dos mujeres y un hombre) Deckard se enfrentará al líder del grupo, Roy, en un edificio solitario. Tras esa lucha final, Deckard huye con Rachel.

Como en todas las grandes películas del género, en *Blade Runner* se plantea un viejo dilema moral ¿quién tiene derecho a decidir sobre la vida de los demás? Desde la estética del detective privado del cine negro, el protagonista de *Blade Runner* se enfrenta de forma individual a grandes poderes (las grandes empresas, la policía) en una trama que se cuestiona la ingeniería genética y sus límites. Pero, a pesar de la gran cantidad de temas filosóficos y científicos que se bordean, lo que da su toque especial a esta película, además de su atmósfera, es el giro final que pone en duda la humanidad del propio Deckard.



Fotogramas de *Blade Runner*

De hecho, las diferentes versiones de *Blade Runner* indican el enfrentamiento entre las ideas de Ridley Scott y los productores. Tras los diversos preestrenos en los que el público acogió la cinta con frialdad, los productores presionaron al director para que introdujese la voz en off -tan característica del cine negro-, eliminase algunas escenas violentas y añadiese un *happy end*. Años después Scott lanzó su "montaje del director" en el que eliminaba tanto la voz en off como el final añadido, cortando cuando Rachel y Deckard entran en el ascensor.

Ni que decir tiene que *Blade Runner* (3) fue una película incomprendida en su estreno. Lenta y con un argumento aparentemente confuso, apenas recaudó en EE.UU. la mitad de su presupuesto (28 millones de dólares de la época). Sin embargo, la cosa cambió en Europa dónde tuvo excelentes críticas y una buena recaudación. Su éxito posterior en vídeo y DVD, al convertirse en filme de culto, acabaron convirtiéndola en una de las películas más lucrativas de la Warner. Convertida en un icono de la postmodernidad *Blade Runner* nos sigue recordando cuando ya nos acercamos a 2019, en la era del cine digital, en 3-D y con todo tipo de nuevas tecnologías, que las buenas películas son algo más que técnica y efectos especiales.



Fotogramas de *Blade Runner*

Se atribuye a Woody Allen la frase de que para calibrar el prestigio de los Óscar basta repasar la lista de películas que nunca lo ganaron. *Blade Runner* sólo recibió dos nominaciones (dirección artística y efectos especiales) en una edición dominada por *Gandhi* (y en la que Garci se llevó el Óscar a la mejor película extranjera por *Volver a empezar*). Ese año aspiraban a diversos premios otras películas que se acercaban desde ópticas muy diferentes a la ciencia ficción como *E.T.*, *Poltergeist* o *Tron*.



### Para saber más

- (1) *Blade Runner*
- (2) *Metrópolis*
- (3) *Blade Runner*



## De película

Trailer de *Blade Runner*.

## Recomendación

visiona en el archivo de rtve el reportaje del programa **Días de cine**

- *El cine de Ciencia ficción 3: De los 80 a la actualidad*



## Actividad 4

Después de visionar *Blade Runner*:

- ¿Conocías ya la película o la has descubierto ahora?
- Señala sus aportaciones e influencias en el cine posterior y comenta si, en tu opinión, envejece bien o está muy pasada.

## Pulp Fiction

En *Pulp Fiction* (1994) se encuentran ejemplificadas algunas de las características comunes del cine postmoderno de finales del siglo XX y principios del XXI. Fundamentalmente se podrían citar la hibridación de géneros en cuanto a contenidos y la hibridación de estilos en cuanto a formas. Si tradicionalmente el cine, salvo excepciones, había fijado límites más o menos estrechos en ambos sentidos, desde los años 80 y 90 se produce una variación en los hábitos de consumo de cine. La globalización del mercado audiovisual y en consecuencia la elevada producción de cine y televisión provocaron que los espectadores se convirtieran en expertos devoradores de imágenes. Esto ha ido permitiendo un efecto de trasvase de códigos narrativos y formales entre unos géneros y otros.



*Pulp Fiction*

**Quentin Tarantino** incorpora en *Pulp Fiction*, film con fondo de cine negro, tanto en sus diálogos como en su acción, elementos tomados de la comedia e incluso del más puro costumbrismo americano. Las escenas de acción y violencia se mezclan con elementos cotidianos más elementales de la cultura americana y universal (hamburgueserías, cafeterías, cine de serie B, televisión, drogas...), sin que el resultado se vea afectado por la falta de credibilidad.

Formalmente, marca una distancia prudente con el cine negro clásico. No necesita una imagen de marca que le permita ser reconocida como cine negro. Desaparecen los claroscuros, las iluminaciones acusadas en las noches del hampa y en general casi todos los recursos marcadamente característicos del género.

En cuanto a transparencia, y esta es otra de las grandes características del cine de finales de siglo, desaparecen las barreras insalvables entre cine clásico y cine formalista. Ambas corrientes se integran en un único lenguaje. En *Pulp Fiction* (1), Tarantino se mueve entre estas dos aguas como pez experto. A veces utiliza recursos clásicos, invisibles, como ocurre en multitud de planificaciones

(diálogos, escenas de acción...), mientras que en otras ocasiones recurre a recursos más llamativos (encuadres forzados, ralentizados,...). Así se puede apreciar, por citar ejemplos, en secuencias que mantienen en un solo plano diálogos con los personajes de espaldas a cámara (diálogo entre Jules y Vincent antes de entrar al piso de los traficantes); en ralentizados para dramatizar momentos de especial intensidad (los violadores cierran la puerta antes de quedarse a solas con Marcelus); los flashes blancos que adornan los disparos de Jules y Vincent al recuperar el maletín de Marcelus); la utilización de primeros planos eternos (presentación del boxeador Butch, escuchando instrucciones).



*Pulp Fiction*

Ciertamente, la utilización de este y otros recursos confieren a la película un cierto tono de autoría intencionada, pero pocas veces hasta las películas de finales de siglo el cine había alcanzado una integración tan fértil de los estilos transparente y formalista, tradicionalmente contrapuestos y empleados en estado químicamente puro. En cierto modo, el espectador ya ha aprendido a decodificar cualquier mensaje, por complicado que sea, y a integrarlo en la narración de forma natural, sin que la continuidad diegética se vea afectada. Por eso Tarantino puede permitirse emplear recursos como la sobreimpresión de rótulos ("*9 minutos 37 segundos más tarde*" que homenajea también a los McGuffin de Hitchcock) e incluso juegos como la cuadrícula virtual dibujada por Mia al dirigirse a Vincent ("*no seas cuadrulado*"). Estos recursos, que muchos años antes hubiesen sido mal tolerados por el espectador, le permiten a Tarantino establecer guiños en la narración, además de homenajear visualmente a las revistas *Pulp*, fuente de donde arranca la película.

Al mismo nivel, sin embargo, se mantienen recursos clásicos empleados con maestría. La secuencia de montaje en la que se Vincent se prepara una dosis de heroína parece todo un homenaje, en cuanto a estilo, al cine clásico. Los montajes paralelos (Vincent bebiendo alcohol vs. Mia cortando coca; Vincent acelerando en el coche vs. Lance hundido en su sofá), funcionan magistralmente, con una sutileza en la conducción del espectador hacia los detalles (en las secuencias con drogas funcionan muy bien el contraste de los planos generales de los personajes con los primeros planos de los estupefacientes).

Pero quizá una de las mejores aportaciones de la película sea su disposición estructural. El argumento, que puede ser reconstruido sencillamente en una continuidad lineal de tres días, es presentado de forma desordenada. Así, Tarantino puede unir originalmente historias que casi son independientes, pero que se integran a la perfección gracias a esta disposición especial y al hecho de que existan personajes comunes en todas ellas. No es un recurso nuevo, pero sí que se emplea con una efectividad contundente.



*Pulp Fiction*

Quentin Tarantino, tras su exitosa dirección en *Reservoir Dogs* (1992) y su participación en los guiones de *Amor A Quemarropa* (*True Romance*, 1993) y *Asesinos Natos* (*Natural Born Killers*, 1994), se había convertido en una especie de "niño malo" dentro de Hollywood. Ya fuera una etiqueta industrial o una verdadera declaración de principios del director, el hecho es que estos precedentes crearon un idóneo clima de expectación ante *Pulp Fiction* (2). Como suele ocurrir en tales circunstancias, la película se llevó a un tiempo los mejores halagos y las diatribas más encendidas. Los detractores de la película argumentaron principalmente su actitud benevolente respecto a la droga y la violencia. Aun así, la película consiguió la Palma de Oro en Cannes y un Oscar al mejor guión original (tras 7 nominaciones), entre otros muchos premios.

La frescura de la película, patente en el toque mágico que el director imprime a todos sus elementos, desde los diálogos hasta la disposición estructural del argumento, pasando por la banda sonora, ha marcado toda una forma de hacer cine y ha creado algunos iconos que han pasado ya al universo audiovisual del nuevo siglo XXI (vestuario de los protagonistas, baile en el Jack's Rabbit Slim,...).

## Para saber más



(1) *Pulp Fiction*

(2) *Pulp Fiction*



## De película

Trailer de *Pulp fiction*.



## Actividad 5

Visiona (o revisa) *Pulp Fiction* y explica por que amas u odias esta película (o por qué te es indiferente).



## Actividad de ampliación

Puedes visionar en la web de rtve los siguientes reportajes de Días de Cine:

- *Cannes 1994: Tarantino da la sorpresa con 'Pulp Fiction'*
- *Tarantino: Entrevista tras su triunfo en Cannes*
- *Tarantino: Resumen ceremonia de los Oscar 1995*

Y puedes acceder a todos los reportajes sobre otras películas de Tarantino.

## Anexo

### *Cine, publicidad y televisión* por Alberto Ruiz Rojo

Los lenguajes audiovisuales provenientes de diferentes formatos, convergen y se relacionan dando origen a continuas e interesantes novedades formales. **Cine, publicidad y televisión se retroalimentan mutuamente en una incesante búsqueda de nuevos caminos.**



Fotogramas de spots: *Apple* (R.Scott), *Freixenet* (Bigas L.), *Levi's* (M.Gondry) y *Pikolín* (N.Vigalondo)

El contagio y flujo de ideas entre todas las artes y lenguajes ha sido siempre una base de la cultura. En el inmenso mundo de las ideas, la creatividad vive constantemente realimentada. Escribir es siempre reescribir e inventar es siempre reinventar. Shakespeare dijo que el teatro tenía la misión de ser el espejo del mundo, y, junto al referente de la vida misma, todos los lenguajes expresivos se nutren de otros en una incesante búsqueda de nuevas formas, nuevas ideas, nuevas combinaciones y nuevos puntos de vista.

¿Quién está a la cabeza en este camino en los lenguajes de los medios de comunicación de masas?

Normalmente entendemos al cine como el medio más personal, (vemos al comienzo de un film "una película de"). Realmente, tras las producciones cinematográficas y sus inmensos presupuestos están las grandes compañías y estudios que se mueven por un criterio comercial, el poder de muchos productores con gran influencia y finalmente las cadenas de televisión, cuyos derechos de antena permiten a menudo que un película pueda llevarse a cabo. En la publicidad, los creativos de las agencias tienen a su verdadero productor en el cliente. Éste a veces confía en los criterios de la agencia, pero otras muchas impone su criterio sobre la decisión final.

En las cadenas de televisión una larga lista de filtros sobre los guionistas y directores, dificulta que se puedan realizar opciones atrevidas tanto en el fondo como en la forma. Los miedos y demás fantasmas de productores ejecutivos, asesores, jefes de producción, jefes de área, directores de antena, programación, accionistas, gestores e inversores publicitarios terminan por repercutir, casi nunca favorablemente, en la calidad de los resultados.



Spots BMW (Ang Lee - Won Kar-wai - Guy Ritchie)

## Aspectos formales

Curiosamente, en cuanto a aspectos formales del lenguaje se refiere, quizá sea la publicidad la que se ha colocado en primer lugar en lo que significa innovación y ruptura. La explicación es sencilla. Los responsables de las agencias han convencido a sus clientes de que su primera misión para triunfar es diferenciarse, sorprender, captar la atención del espectador para que su mensaje llegue a buen fin. La publicidad es una especie de parásito que vive adosado al cine y la televisión. A diferencia de ellos, el espectador no ha elegido ver publicidad sino que se le cuelga como un virus. Esto obliga al lenguaje publicitario a una incesante lucha por la diferenciación que obliga a reciclar e innovar ideas constantemente. Existen dos factores fundamentales que ayudan a los creativos publicitarios en esta tarea: las altas dotaciones presupuestarias con que a menudo cuentan, lo que les permite ser los primeros en probar **nuevas técnicas de producción y post-producción**, y el reducido metraje de los spots (20 o 30 segundos), que les permite emplear opciones narrativas muy atrevidas, que en duraciones mayores producirían un cansancio terrible. Otras veces, esta escasez de metraje hace que la publicidad importe **el universo diegético de determinada película o programa de televisión** para facilitar la comprensión rápida de la historia o para apoyarse en el éxito de su predecesor (cuántos spots hemos visto herederos de films o programas de tv de éxito). Utilizar **una determinada música ya muy conocida** es otro de los reiterados recursos del lenguaje publicitario.

Junto a la publicidad, se encuentra abriendo brecha con fuerza el cine independiente, que arriesga en **la búsqueda e implantación de nuevos códigos**. Cuando estas nuevas fórmulas narrativas están ya muy asumidas por el espectador llegan al cine comercial y a la televisión. Últimamente el cine comercial se ha visto obligado a incorporar rápidamente nuevos estilos debido al ansia de innovación de su principal clientela: el público adolescente. Tristemente los contenidos de este cine no han sufrido el mismo desarrollo.

Un ejemplo fácil de cómo se generan todas estas rupturas de lenguaje sobre la narrativa audiovisual clásica se encierra en la consigna **"convertir un defecto en un efecto"**. Tras muchos años donde el cine y la publicidad han trabajado en depurar la narrativa clásica (mayor número de planos, más movimiento de cámara, cualidades de fotografía muy cuidadas, completa cobertura de encuadres), apareció en los 80 la necesidad de renovarse. Una vez que se había demostrado que se podía hacer todo "bien" había que empezar a hacer las cosas "mal", esto llamaría la atención.

**El lenguaje del incipiente video-clip y el redescubrimiento de las antiguas vanguardias cinematográficas, desde el expresionismo alemán, la nouvelle vague, el surrealismo y la conexión con otros lenguajes plásticos, producirían el comienzo de la renovación del lenguaje audiovisual.**

Una de las primeras rupturas que se asentó en el lenguaje publicitario fue el "plano que se mueve", invención ya presente en mucho **cine independiente filmado con cámara al hombro** y heredado del documental y los reportajes televisivos. Este movimiento involuntario de la cámara se tradujo en todo tipo de movimientos compulsivos y "meneos" (ahora si voluntarios), llamados a provocar cierta tensión. A partir de aquí se desarrollaron muchas variantes de defectos convertidos en efectos: encuadres torcidos, saturación de color, de-saturación, desenfoques, contrastes absolutos, montaje abrupto, fotogramas colados, flashes, imágenes quemadas, drop-outs, imitación de defectos o arrugas de cinta, interferencias, etc...



Spots Chanel (Scorsese - B.Luhrmann - J-P.Jeunet)

## Video-clips y TV

Junto a la publicidad ha habido otro gran explorador de códigos visuales que ha sido el video-clip. Este género que nace "cojo" de un lado fundamental del audiovisual al venir ya predeterminado el audio, hace que toda la creatividad se concentre en lo visual, en lo que ha sido y sigue siendo un campo abierto de vertiginosa experimentación de todos los recursos visuales posibles. Con presupuestos parecidos a los manejados por la publicidad, tienen respecto a ésta la ventaja de contar con más tiempo para contar las historias y una mayor libertad expresiva, ya que no necesitan incorporar un producto (el producto ya es la canción en sí).

La televisión, pese a su papel más conservador termina siendo el medio donde todas estas nuevas tendencias (a veces simplemente modas pasajeras) se afianzan y se fijan en la cultura audiovisual. Y aunque suele ser el último medio a donde llegan las novedades, si se convierte en ocasiones en inspiración para códigos que, trasplantados luego a otros medios, se convierten en elementos de vanguardia o ruptura (como el lenguaje del reportaje, o de cualquier género televisivo que se convierte, parodiado o sacado fuera de contexto, en base de una nueva forma de contar).

## Avances Tecnológicos

Desde siempre, **muchos de los avances en las formas de contar historias han venido conectados a avances tecnológicos**. Éstos eran incorporados por los creadores para generar nuevos códigos, nuevos estilos. La lista de ejemplos es interminable: el gran angular permite a Orson Welles y a su director de fotografía Greg Toland crear un nuevo estilo visual; las cámaras ligeras de cine en 16 mm y las emulsiones rápidas permiten a la nouvelle-vague ofrecer mayor verismo en las historias; el uso de steadycam en los 70 abre posibilidades importantísimas a la movilidad de la cámara; y por fin, en la era electrónica, nacen los primeros efectos de video con mezcladores analógicos, las experimentaciones con realimentaciones cámara-monitor, las colorizaciones y los cromas-keys. Más tarde aparecería la imagen digital, con inmensas posibilidades de procesamiento. Las cámaras remotas (cabezas calientes), y por último las infinitas posibilidades de los avanzados softwares (infografía y modelado en 3D) que permiten día a día pequeños y grandes avances.



Gregg Toland (Kane) - Truffaut - Von Trier - rodando

## Técnicas más simples

Este constante *feedback* entre técnica y creación es el verdadero pilar que sustenta el desarrollo del lenguaje audiovisual. No obstante, la existencia del condicionante factor presupuesto, obliga en muchas ocasiones a los creadores a buscar soluciones más baratas, pero igualmente "efectistas", con capacidad para provocar el impacto deseado en el espectador sin necesidad de elevadas inversiones. Así llevamos asistiendo en los últimos años a una corriente paralela que junto al trabajo por ordenador y tecnológico, pretende innovar con *técnicas más sencillas*, consistentes por ejemplo en mirar hacia lo "amateur", bien sea imitando el aspecto de una película casera de super-ocho o video doméstico, o bien buscando deliberadamente "el feísmo", disfrazando el discurso con una sugerente aspecto "underground", asimilado a conceptos tan atractivos como la juventud, la libertad etc.

Un ejemplo evidente sería "Dogma 95", una especie de reinención del "cinema verité" de los 60, donde la utilización de cámaras de video de formato doméstico (mini Dv) y la proclamación de un código de conducta en busca de una depuración contra el teórico efectismo del cine nos lleva a la aparición de otro efectismo: el de la aparente realidad construida por ese aspecto de reportaje. La propia ausencia de los efectos del cine (música subjetiva, iluminación artificial, travellings, grúas etc..) a los que estamos tan

acostumbrados, se convierte automáticamente en otro "efecto".

## Convergencia

Cada día las barreras entre medios de comunicación son más finas y la globalización y convergencia de sus lenguajes es imparable. Hoy no sería nada raro ver un video-clip que imita la estética de un spot, que se basa en el aspecto de una película que copia a otra película en blanco y negro de los 50 que buscaba parecerse a una determinada serie de televisión.

**Alberto Ruiz Rojo** es director de cine, series de televisión y publicidad.



### Actividad 6

Una vez leído el anexo "Cine, publicidad, televisión", expón brevemente tu criterio sobre este tema.

## Actividades



### Actividad 1. Lectura

Para conocer el rico pensamiento de Eisenstein nada mejor que leer su obra. Destaca *Reflexiones de un cineasta* (Lumen, Segunda edición, 1990).

Si no tenéis tiempo para tanto os podéis conformar con una excelente semblanza publicada en Revista de Artes *Eisenstein. Sus raíces culturales*.



### Actividad 2. Lectura

Podéis ampliar vuestra visión leyendo *Siegfried Kracauer, La Redención de la Realidad física* de **Julián Madero Islas**.

También *Siegfried Kracauer y el cine como instrumento de conocimiento* de **Adrián Lastra** (haciendo click).



### Actividad 3

Recomienda una película que te guste especialmente destacando sus valores y elementos fílmicos.



## Actividad 4

Después de visionar Blade Runner:

- ¿Conocías ya la película o la has descubierto ahora?
- Señala sus aportaciones e influencias en el cine posterior y comenta si, en tu opinión, envejece bien o está muy pasada.



## Actividad 5

Visiona (o revisa) *Pulp Fiction* y explica por que amas u odias esta película (o por qué te es indiferente).



## Actividad 6

Lee el anexo "Cine, publicidad, televisión" y expón brevemente tu criterio sobre este tema.

## Glosario de cine

En esta sección encontrarás una lista de definiciones de términos cinematográficos.

En cada apartado (A-B-C por ejemplo) podrás acceder a las definiciones, ordenadas alfabéticamente: A, B, C,...



### Importante

Todas las imágenes que encontrarás en este documento están bajo **dominio público** (public domain). En caso contrario se indica al pie **autor y licencia Creative Commons** utilizada.

## A-B-C

### -A-

**Acción.** Movimiento que se produce ante la cámara. Fuerza motriz que desarrollada por los personajes hace avanzar la narración.

**Adaptación.** Guión hecho a partir de una obra literaria.

**Angular (Gran angular).** Lente de distancia focal corta, (en 35 mm, de 18 a 35 mm). Por debajo de 16 mm se llama "ojo de pez", ya que se obtiene una imagen muy deformada. Permite encuadrar un campo visual más amplio que una lente normal y con gran profundidad de campo. Exagera las relaciones de espacio, expandiendo la distancia aparente entre lo cercano y lo distante.



*Ciudadano Kane en Wikipedia*

**Ángulo.** Inclinación del eje de la cámara respecto a lo que se quiere filmar (punto de vista). Puede ser **Normal** o neutro (paralelo al suelo), tomado desde arriba (**Picado**) o desde abajo (**Contrapicado**). Si es inclinado a derecha o izquierda de l eje vertical se llama **Aberrante**.

**Animación.** Dotar de movimiento a dibujos u objetos mediante procedimientos mecánicos o electrónicos. Descubierta por Méliès, la técnica inicial llamada **stop motion** consistía en imágenes dibujadas, maquetas, marionetas, etc., que se registraban fotograma a fotograma y que cobraban movimiento al ser proyectadas. Luego vendrán la pixelación, la rotoscopía, la animación de recortes (cut-out animation), la animación digital, el 3-D y 4-D.

**Anime.** Animación futurista y de ciencia ficción japonesa, conocida como **Japanese Animation**. La mayoría es una adaptación del manga (cómic japonés). Se diferencia del dibujo animado tradicional en sus temas, con historias de contenido más profundo y emocional. Otra diferencia es su técnica, se utilizan menos cuadros de animación por segundo (8 cuadros, frente a 24 o 12 en la animación occidental).



*Anime. Wikimedia Commons*

Autor: Fracco. Licencia CC-BY-SA 3.0

**Argumento o Trama.** Desarrollo de una idea o tema por medio de una historia (la acción narrada), esbozando personajes y situaciones.

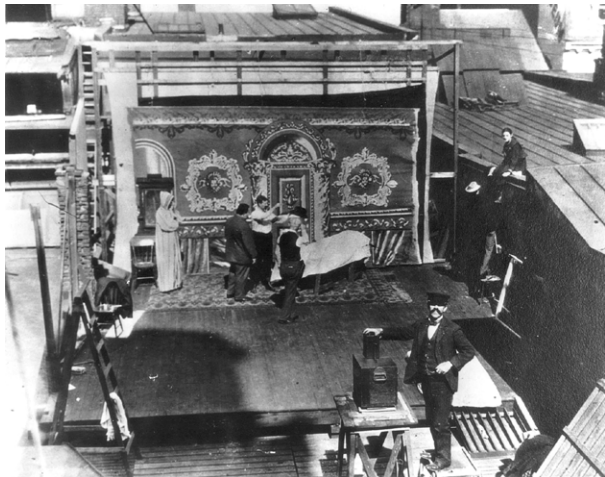
**Arte y Ensayo:** Salas que surgen en España tras una Orden Ministerial de 1967. Estuvieron destinadas a la exhibición de "obras de destacados valores cinematográficos"- en versión original íntegra y subtitulada. Sólo se permitían en ciudades de más de 50.000 habitantes y zonas turísticas especiales, con un aforo máximo de 500 espectadores. Por extensión se llama "cine de arte y ensayo" a películas con aspectos vanguardistas o planteamientos anti-comerciales.

**Atrezzo.** Conjunto de instrumentos, enseres, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la ambientación y decoración de una escena.

## -B-

**B (serie B).** Películas rodadas con muy poco presupuesto y escasas pretensiones artísticas, habitualmente de género (terror, policiaco, ciencia-ficción, etc.). Si el presupuesto es ínfimo se les llama de **serie Z**.

**Backstage:** Es el área donde se ubica el equipo técnico, las cámaras, el director, etc... Un espacio que el público no ve donde se desarrolla lo previo y lo posterior a la realización dentro del set. Actualmente, muchas películas traen como extras en los DVDs esa sección permitiendo ver cómo se filmó la película.



*Estudios en 1899. Wikipedia*

**Banda.** Cada uno de los soportes que contienen los elementos de una película; la **banda de imagen** (o película propiamente dicha) contiene las imágenes en los fotogramas. La **banda sonora**, el sonido: voces, efectos sonoros (ruidos) y música. Después se mezclan (**banda de mezclas**) y se incorporan en una sola. De forma incorrecta se llama banda sonora a la música de la película para su venta en soporte doméstico.

**Barrido.** Transición entre dos planos por medio de una imagen intermedia borrosa, a través de un movimiento rápido y seco de la cámara.

**Biopic.** (del inglés Biografic Picture) es un género cinematográfico que narra o adapta biografías. Algunos ejemplos serían *Gandhi*, *Amadeus* o *Una mente maravillosa*.

**Blockbuster.** Las películas más taquilleras, aunque el concepto ha evolucionado con el tiempo, las que logran las mejores taquillas en un tiempo récord. Las que sitúan el listón de ingresos más alto, a partir de una lista que se establece entre los estrenos de una semana o de un fin de semana.

**Bollywood.** Películas de la industria cinematográfica de la India. Específicamente son las películas comerciales realizadas por los estudios de Bombay. La palabra, acuñada en los setenta, juega con las palabras Bombay y Hollywood.



*Bollywood. Wikipedia*

Autor: Skip. CC.BY.SA.2.0

**Box Office.** Se refiere a los ingresos de taquilla de una película. Es la tabla en la que se clasifican por orden de ingresos las películas más taquilleras en exhibición. Puede ser internacional o por países.

**-C-**

**Cámara.** Aparato que se utiliza para la toma de imágenes en cine, televisión y fotografía.



Filmando. Wikipedia

**Cameo.** Aparición incidental de un actor o director (o cualquier personalidad externa al cine) en una película. Son célebres los de Hitchcock en sus propios filmes.



Cameo de Hitchcock. Wikimedia

**Campo.** Es el espacio en el que entran todos los personajes y objetos visibles en la pantalla. Lo que oímos o intuimos (pero no vemos) queda **fuera de campo**.

**Casting(prueba de reparto).** Selección del reparto de un filme, desde los papeles protagonistas y secundarios a los figurantes.

**Catch.** Artificio que deja en negro parte de la imagen.

**Caza de brujas.** Término acuñado en Hollywood cuando se inició la persecución de comunistas en el seno de la industria. Aunque la Comisión de Actividades Antiamericanas comenzó a actuar en 1938, no fue hasta 1947 cuando inicia una “caza de brujas” en la que se verían inmersos muchos guionistas, directores y actores, acusados todos de pertenecer o haber pertenecido al Partido Comunista. Esta campaña, conocida como “maccarthysmo”, finalizó en torno a 1954. Por extensión, persecución por ideas políticas.

**Censura.** Desde que el ser humano posee la capacidad de expresar ideas existe la censura. El censor justifica siempre sus actos esgrimiendo siempre el mismo argumento: el beneficio de la comunidad, la moral y las instituciones. En España fue instituida por el franquismo en 1939. En 1953 se ordenó la censura previa de guiones. Se suprimió en 1977.

**Chanbara.** Término genérico para las películas de samurais. Chanbara o **Ken-Geki** significa “teatro de espadas”. A diferencia del género chino **Wu Xia Pian**, en las Chanbara la fantasía no está tan presente y se recalcan los valores tradicionales de honor, valor, justicia,... (el **bushido**, el estricto código de los samurais) dentro de límites realistas. Las historias suelen desarrollarse en el Japón feudal o en la era Tokugawa.

**Cine-clubs.** En España surgieron durante la República y tenían como objeto desarrollar todo tipo de actividades cinematográficas, especialmente proyectar películas vanguardistas o minoritarias. Gracias a los cine-clubs muchos españoles tuvieron la oportunidad de acercarse a las grandes películas de la historia del cine. Estas asociaciones dispusieron de naturaleza jurídica por primera vez en 1957 y, bajo el franquismo, tuvieron un papel decisivo para conocer otro cine.

**Cine de autor.** A fines de los 50 en Francia surgió la **Nouvelle vague**, un grupo de jóvenes directores cinéfilos amparados por la revista **Cahiers du cinema**. Ellos reivindicaron la figura del director-autor frente al sistema de estrellas, de estudios o de productor. Se miraban en Orson Welles y Alfred Hitchcock. Desde entonces se llama cine de autor, por oposición al llamado cine comercial, al que se aleja de temas frívolos y experimenta con el lenguaje, en suma, en el que es posible reconocer la personalidad y estilo de quién dirige.



**Cine clásico.** El realizado en los EEUU durante los años 30-50, según el sistema de convenciones que constituyen la tradición cinematográfica. Fue definido por la producción del sistema de Estudios con películas totalmente controladas por el productor y protagonizadas por sus estrellas de plantilla y encuadradas por géneros. Formalmente su característica principal es la invisibilidad de la cámara: el público tiene la sensación de estar allí directamente.

**Cine negro.** El *cine negro* o *film noir* es un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos durante la década de 1940-50. Basado en las novelas policíacas, presenta la cara menos amable de la sociedad americana, tipos duros, corrupción..., con una iluminación generalmente expresionista, llena de luces y sombras.



*Fim Noir.* Wikipedia

**Cinemascope.** Formato panorámico de pantalla. Fue un cambio sustancial en la proyección y filmación de películas, al lograr una visión espectacular de situaciones y paisajes. La primera película fue *La túnica sagrada* (1953).

**Claqueta.** Pizarra articulada en la que se escribe antes de cada toma la información visual y sonora que permitirá localizar y sincronizar después esa toma.

**Clímax.** Punto culminante de la acción dramática. Momento de más alto interés o emoción en la acción del film, en especial de tono dramático o espectacular, que se crea antes del desenlac.

**Close-up.** Primer plano, toma de acercamiento. Generalmente se refiere a un acercamiento al rostro.

**Comedia.** es una película de humor o que intenta provocar la risa de la audiencia. Junto con el melodrama o la ciencia ficción, la comedia es uno de los géneros cinematográficos clásicos. Billy Wilder o Woody Allen son dos directores muy reconocidos en este género. Se distinguen subgeneros como la comedia musical, la comedia romántica, la comedia negra, el vodevil, las parodias, la sátira política,...

**Continuidad.** Vd. **Raccord**

**Contracampo.** Espacio visual simétrico al campo, o sea, el campo contrario. Se usa en escenas entre dos personajes.

**Coproducción.** Sistema de financiación de una película compartido entre dos o más países. Se comparten actores, locaciones y personal técnico. Busca atraer al público de ambos países y reducir costos de producción.

**Coral (Película coral).** Cine que rompe la estructura clásica del cine con protagonistas principales mediante una trama con muchos personajes o la acumulación de pequeñas historias. Es el caso del cine de Berlanga o de Milos Jancsó, o de películas como *Amarcord* de Fellini y *Vidas cruzadas* de Robert Altman. Más en esta línea de historias cruzadas son grandes éxitos recientes como *Pulp Fiction*, *Crash* o el cine de González Iñárritu (*21 gramos*, *Babel*).

**Corte.** En el montaje, realizar la transición entre dos planos mediante el paso directo de un plano a otro. Se llama también cambio de plano por corte simple.

**Cortinilla.** Efecto óptico que permite sustituir de manera gradual una imagen por otra, en diferentes direcciones.

**Cortometraje.** Película que dura menos de 30 minutos.

**Crítica cinematográfica.** Es la actividad de aquellos profesionales que hacen análisis y juicio sobre las películas. Suele referirse a esas reseñas que, en prensa e internet, analizan las películas recién estrenadas. No obstante, la crítica cinematográfica es una actividad más amplia, que incluye el estudio del lenguaje del cine, su historia y el recorrido profesional de quienes lo elaboran. Con frecuencia, los críticos de cine son partidarios de una determinada teoría estética o defienden cierta ideología, lo que identifica su perfil intelectual.

**Cuadro.** Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

**Culto** (película de culto o **Cult-movie**). Se refiere a aquellas cintas que, por determinados elementos o influencia generacional se

convierten en referentes de un grupo o generación, por sus personajes, banda sonora o estética, aunque no necesariamente por su calidad. Son ejemplos de películas de culto las sagas de *El padrino* o *La guerra de las galaxias*, algunas cintas de los hermanos Coen, Tarantino, etc.

## D-E-F

### -D-

**Decorados.** Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Muchos directores clásicos los preferían a los escenarios naturales debido a la facilidad para el control de la luz y el movimiento de la cámara.

**Desenlace.** Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato. Puede ser cerrado o abierto (es decir, no se resuelven todos los conflictos).

**Diégesis.** La diégesis son el espacio y el tiempo (en suma, el mundo ficticio) en los que discurre la narración fílmica.

**Director/directora.** También llamado realizador, es el responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico, el encargado de poner en imágenes el guión literario; dirige la puesta en escena y supervisa el montaje (en EE.UU. generalmente termina su cometido en el rodaje y es el productor el que se encarga del montaje).



*El director Lucas Demare con sus guionistas. Wikipedia*

**Director artístico.** Arquitecto decorador o decorador jefe. Se encarga de diseñar y construir los decorados, crear ambientes...

**Director de fotografía.** También llamado operador. Es el responsable técnico y artístico de la toma de imágenes, cuidando de la iluminación y de los encuadres. Coordina a los equipos de cámara, foto fija y eléctricos (que se ocupan de los focos).

**Documental.** Film que recoge imágenes de la realidad, aunque de forma creativa y, por tanto, manipulada (como todo el cine). Un documental es el producto de un montaje de escenas y, en este sentido, también se aproxima a las películas de ficción. No obstante, cabe insistir en su afán de verosimilitud y en su aproximación inmediata a la realidad que procura mostrar. Algunos movimientos (*Neorealismo*, *Free Cinema*) y directores (Ken Loach) imitan el estilo documental para dotar de realismo a sus filmes.



*Rodando un documental. Wikipedia*

Autor: Valentina Ippolito. CC-BY-SA.3.0

**Doblaje.** Grabación sonora realizada después del rodaje y que se sincroniza con una toma de imagen. Doblar una película es también traducir sus diálogos al idioma del país en el que se proyecta. Los actores de doblaje son actores especializados que ponen voz al texto traducido. José Luis Garci siempre dobla sus películas, práctica habitual en el cine norteamericano.

**Docudrama.** Género difundido en cine, radio y televisión, que trata, con técnicas dramáticas, hechos reales propios del género documental.

**Dolly.** La más sencilla de las grúas: carrito sobre el que se montan la cámara y el operador. Es como un *travelling* con ruedas de goma.

**Drama.** Como género cinematográfico, el drama está asociado a las tramas con conflictos desgarrados como historias de amores imposibles, injusticias raciales, conflictos familiares o hechos históricos. Se caracteriza por utilizar un discurso que apela a la sensibilidad y a la emoción del espectador, no sólo a través del guión, sino de la música, la fotografía y el tono de los actores.

**Drive-in.** Se denominan así los cines para coches, los auto-cines que proliferaron en Estados Unidos en los años cincuenta y en algunos países europeos años más tarde. Son escenarios muy utilizados por el cine estadounidense para algunas secuencias de películas juveniles de época.



*Drive-in en Bruselas.* Wikipedia

Autor: Christian Kremer. CC-BY-SA.3.0

## -E-

**Edición.** Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

**Efectos especiales (FX).** Procedimientos para modificar la imagen obtenida por la cámara, desde sencillos trucos hasta los actuales (y sofisticados) efectos por ordenador. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, digitales,...

**Eje de cámara.** Línea imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta al objeto filmado.

**Eléctricos.** Encargados de la luz y los focos en un rodaje.

**Elipsis.** Procedimiento que permite saltar en el tiempo y/o el espacio sin que el espectador pierda la continuidad de la secuencia aunque se han eliminado los pasos intermedios.

**Encadenado.** Transición de planos por sobreimpresión, más o menos prolongada, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente.

**Encuadre.** Es la selección del campo abarcado por el objetivo (lo que se verá en la pantalla) en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y el puntos de vista, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa. Es la forma de organizar la toma.



*Película japonesa.* Wikipedia

**Escaleta.** La escaleta es el esqueleto del guión, en la que se detallan todas las escenas, indicando si va a ser rodada en un espacio interior o exterior; de día o de noche, y el lugar en el que transcurre la acción (dormitorio del protagonista, por ejemplo). Una vez construida la escaleta, se añaden los diálogos.

**Escena.** Es la toma que coincide con la entrada y salida de actores del marco de filmación. Plano o conjunto de planos que tienen unidad de tiempo y espacio (escenario). Suele compararse al párrafo en la obra literaria.

**Estereotipo cinematográfico.** Modelo simplista que se expresa cinematográficamente a través de personajes o pautas dramáticas reconocibles. Los estereotipos propician la identificación del público con una serie de rasgos que ya conoce. Entre otros estereotipos del cine, podemos citar al héroe justiciero, la doncella perseguida, el amigo cómico, el falso culpable, el villano sofisticado,...

**Estudios.** Espacios en los que se reúnen uno o varios platós para el rodaje de películas. Puede contener una o varias naves para los interiores y escenarios al aire libre para aquellos que necesiten de espacios abiertos; en ambos casos con la posibilidad de utilizar decorados corpóreos. Se asocian con la política de las Majors en el llamado **Sistema de estudios** del cine americano de los 40-50.



*Estudios en Hollywood, 1922. Wikipedia*

**Exteriores.** Como indica su nombre, el rodaje en escenarios exteriores significa que el equipo de filmación no realiza su labor en un estudio de cine o dentro de un edificio. Este tipo de rodaje es extremadamente complejo, pues queda sometido a las inclemencias del tiempo y a la variable iluminación que ofrecen las distintas horas del día. No obstante, este planteamiento proporciona resultados de una gran frescura.

**Extra o figurante.** Actor sin texto cuya función es de contenido visual para enriquecer la escena y conformar el ámbito en el que se integra el reparto.

## -F-

**Fantástico, cine.** Es un género opuesto al realismo. Tiene sus leyes propias y construye un universo paralelo, poblado de seres y objetos que sólo son posibles dentro de la fantasía. El hombre y los seres sobrenaturales se relacionan y conviven (o luchan) en él. Abarca tanto a los films de terror y ciencia-ficción como a otros que recrean universos basados en la mitología o las sagas nórdicas, artúricas, asiáticas....



*El hombre de la cabeza de caucho (Méliès, 1901). Wikipedia*

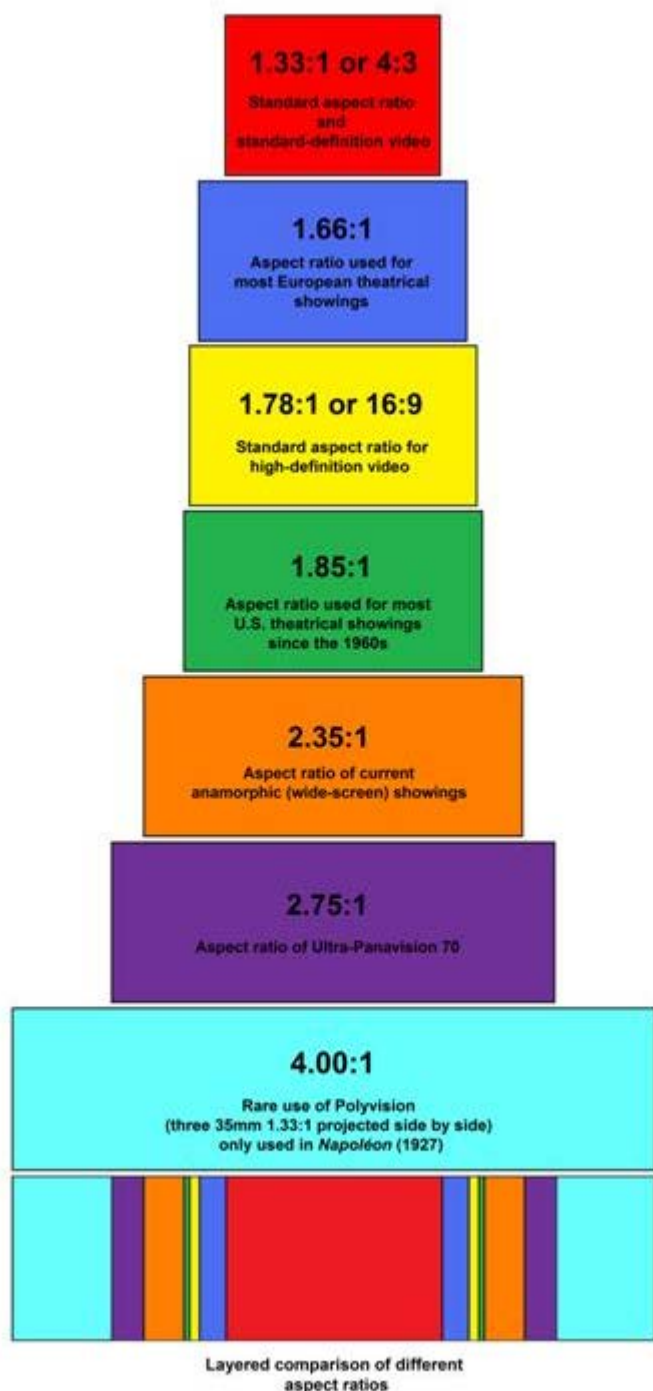
**Figurista.** Diseñador/a de los modelos de vestuario del film y responsable del vestuario total del mismo. Debe trabajar en íntima conexión con el escenógrafo para unificar criterios en cuanto al estilo cromático, época, ambiente y atmósfera.

**Flash-back.** O vuelta atrás. Recurso fílmico que permite retroceder a hechos del pasado en la narración por medio del recuerdo, del sueño, de la narración de una historia, a partir de la lectura de un diario o libro,...

**Flashforward.** O ir hacia delante. Es una escena proyectada hacia el futuro, o que imagina lo que hubiera podido suceder.

**Folletín.** Novela popular del XIX que cultivaba la intriga, el romance y el melodrama. Publicada por entregas en la prensa, el folletín abusaba del exceso y el efectismo. Entre los cultivadores más notables de esta fórmula figuran Alejandro Dumas o Charles Dickens. Desde sus inicios el cine adoptó el mismo esquema a la hora de orientar sus argumentos, de ahí que buena parte de la producción se haya acomodado a los resortes del relato folletinesco, con sus vaivenes, súbitas revelaciones e intrigas encaminados a un final feliz.

**Formato.** Es el tamaño de la película de celuloide (en el cine analógico). El profesional era el de **35 mm** mientras que las cámaras de **16mm**, más pequeñas y manejables se usaban mucho para reportajes antes de la generalización del vídeo. El de **70 mm** se hizo común para el cine comercial en la década de los 60. En cine familiar y amateur trabajaba con películas de **8 mm**.



*Diferentes formatos.* Wikipedia

**Foto fija.** Apartado técnico encargado de realizar fotografías de la película. Suelen ser de determinadas escenas de importancia y se toman para la promoción del film.

**Fotograma.** Cada uno de los cuadros fotográficos que se expone cada vez que el obturador se abre y que, vistos en continuidad, proporcionan la ilusión de movimiento (pasan 24 cada segundo). La forma y tamaño de la ventanilla determinan sus dimensiones: desde

8mm (cine amateur) a 70mm de anchura (a más anchura más calidad).



Fotograma de *Intolerancia*, 1916, DW.Griffith. Wikipedia

**Fotografía.** En base a la óptica y a la iluminación utilizadas, cada plano se puede presentar con iluminación uniforme (luz tonal) o con fuertes contrastes entre zonas iluminadas y oscuras (claroscuro).

**Frame.** Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo contiene 25 frames en PAL, el sistema que utilizaban la mayoría de los países europeo. En el estándar americano NTSC contiene 30 frames.

**Fuera de campo.** Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

**Fuera de foco.** Cuando una imagen nítida pierde definición, decimos que está fuera de foco. Se transforma en una imagen que logra tener un efecto fantasmal, onírico, alucinógeno. También puede suceder lo contrario, estar fuera de foco y volverse nítida.

**Fundido.** Recurso que indica el paso del tiempo o un cambio radical de escenario. Es una transición entre planos, en la que se va oscureciendo paulatinamente la imagen hasta que la pantalla queda negra, antes de que otra imagen surja de la misma oscuridad (**fundido en negro**). Excepcionalmente, el fundido también puede hacerse a blanco o a otros colores. Hay de cierre y de apertura. **Fade-in** se llama al que cierra y **fade-out** al que abre.

**Fundido encadenado.** Plano que es sustituido progresivamente por otro que se va superponiendo. Suele indicar paso del tiempo.

## G-H-I-J-K

### -G-

**Gag.** Efecto cómico inesperado; puede ser visual, verbal o sonoro. Dentro de la comedia, un gag viene a demostrar que no todo es predecible, y que las situaciones tienen giros inesperados.



Buster Keaton, *The Frozen North*, 1922. Wikipedia

**Gendai geki.** O "historias de familias". Es el termino generico para las peliculas japonesas sobre la vida cotidiana. El gran maestro fue Yasujiro Ozu



*Viaje a Tokio, Yasujiro Ozu, 1953. Wikipedia*

**Género.** Modo de agrupar las películas según sus temas y características: comedia, policíaco, musical, western, terror, ciencia-ficción...

**Gore (o Splatter).** Literalmente, sangre derramada. El gore es un tipo de películas de terror que se centran en lo visceral y la violencia gratuita, con profusión de mutilaciones y sangre.

**Grúa.** El vehículo que soporta la cámara, que va sobre una plataforma giratoria y permite realizar multitud de movimientos. Es esencial para los planos secuencia complicados.

**Guión.** Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios. Si le añadimos la banda sonora y la planificación (movimientos, planos, ángulos) tendremos el **guión técnico**. Si la historia procede de una obra literaria se llama **guión adaptado**, en caso opuesto es un **guión original**.

## -H-

**Happy End.** Literalmente, final feliz. Fórmula narrativa con la que concluían las narraciones comerciales.



*The End, Encadenados, Hitchcock, 1946.*

Wikipedia

**Hollywood.** Si el cine nació en Francia, fue en Hollywood donde se comercializó y se industrializó. En la "Meca del cine" surgieron los grandes Estudios, las superproducciones, las estrellas y el star system. Desde Hollywood se monopolizó el mercado cinematográfico. Su modelo de cine, y también político e ideológico, hace que identifiquemos con este término a la industria americana del cine. Fue un lugar donde se podía cumplir y llevar a cabo cualquier fantasía; hoy, envejecido, es un lugar emblemático para hacer turismo.



El cine según Hollywood (D. Juan, 1926). Wikipedia

-|-

**Independientes ("Indies").** Surgió cuando algunos cineastas de EE.UU. (Cassavettes, Mulligan, Penn, Nichols,...) promovieron un cine narrativamente más independiente producido fuera de los grandes estudios de Hollywood. Algunos trabajaron en Nueva York y participaron en corrientes como el cine **underground**, anticomercial y de vanguardia. Uno de sus referentes principales es el festival de Sundance, promovido por Robert Redford en 1983.



Sundance Film Festival. Wikipedia

**Inserto.** Plano que se intercala en medio de otros dos para destacar un detalle, describir un aspecto.

**Intertítulos.** Carteles intercalados con las imágenes del cine mudo en los que aparecían diálogos o aclaraciones de lo que sucedía en la pantalla. Reemplazaron al "explicador" que acompañaba las primeras proyecciones imitando voces, y comentando la acción que el público visualizaba. Los intertítulos requerían que el público supiese leer y compartiera el mismo idioma. Con la llegada del sonoro no desaparecieron por completo, ya que algunos filmes los utilizan como separadores de secuencias o como un homenaje.

-J-

**Jirafa (o Boom).** Es el soporte telescópico que se utiliza para sujetar el micrófono sobre los actores y moverlo al lugar necesario para captar todos los diálogos. Se coloca a suficiente altura sobre los intérpretes con el fin de que la cámara no lo filme (aunque a veces se cuela en el montaje final).





*Jirafa en un rodaje. Wikipedia*

Autor: PRA CC-BY-SA.3.0.2.5.2.0.1.0

**Jump-cut.** Anglicismo que se utiliza cuando se produce una transición entre planos que supone un salto apreciable (generalmente en el tiempo o el desarrollo de la trama) de personajes o situaciones.

## -K-

**Kolossal.** El cine inspirado en episodios históricos o en textos literarios de gran trascendencia social cuya escenografía se caracteriza por la espectacularidad.



*Cartel de Cabiria en Wikipedia*

## L-M-N

### -L-

**Largometraje.** Película que dura más de 60 minutos.



Cartel del largometraje *Red Dust*, 1932

Wikipedia

**Leitmotiv:** Del alemán, puede traducirse como "motivo conductor". Se trata de una técnica de identificación entre una melodía o frase musical y un concepto, un personaje o una idea general. Esta identificación se establece mediante la simultaneidad en la primera aparición del concepto y la melodía, y a partir de ahí, mediante a repetición idéntica o transformada, siguiendo las incidencias argumentales. Es una técnica típicamente operística adaptada al cine por compositores como Max Steiner, Erich Wolfgang Korngold o Franz Waxman. El término fue acuñado por el musicólogo F. W. Jähns.

## -M-

**MacGuffin.** Es una expresión acuñada por **Alfred Hitchcock** para referirse un elemento de suspense que hace que avance en la trama, pero que no tiene auténtica relevancia en sí. El elemento que distingue al MacGuffin de otros tipos de excusas o distracciones argumentales es que es intercambiable y no es lo importante para el desenlace.

**Majors.** Grandes compañías afincadas en Hollywood, que dominan la producción y distribución de los films; algunas tienen sus cadenas de TV.

**Making off.** O "cómo se hizo". Reportaje promocional de una película destinado a las televisiones, que se incluirá como un extra en la edición posterior del DVD. Se trata de un montaje breve, en el que asistimos a las interioridades de la película, como si fuéramos un miembro más del equipo. Este tipo de escenas se combinan con apariciones de actores, director y guionista, que nos cuentan en primera persona sus impresiones y anécdotas sobre el rodaje.

**Marcas.** Señales, usualmente en el suelo, para trazar el recorrido o los punto de salida, pausas y llegada de los actores y que deben ser respetadas para facilitar el enfoque, el encuadre, la iluminación, etc...

**Mediometraje.** Película con duración entre 30 y 60 minutos.

**Melodrama.** Término con varios significados pero se usa preferentemente para referirse a películas que tienen una carga emocional o moral muy fuerte. El cine adopta el melodrama de la literatura de folletín y naturalista. Uno de los precursores fue Griffith. Los melodramas contaban la búsqueda de la identidad, pasiones desbocadas, hijos perdidos o robados, mujeres dominadas, vidas miserables, ...



*Suds*, 1920. Wikipedia

**Merchandising.** Se denomina a todos los productos -mercadotecnia- que genera una película y que son objeto de venta junto con el lanzamiento de dicha película. Son productos que se mantienen en el mercado durante mucho tiempo llegando a ser culto de coleccionistas.

**Montaje.** Cuando vemos una película, nos encontramos con un proceso narrativo, pero la filmación no ha sido lineal y que las tomas se realizan sin seguir el orden del guión. En el montaje se escogen las mejores secuencias y se encadenan siguiendo el hilo narrativo, cortando y montando planos, mientras se sincroniza imagen y sonido. Uno de los primeros estudiosos del montaje fue el soviético Kuleshov, que tomando dos planos que no tenían relación comprobó que juntos adquirirían un nuevo significado. El montaje sonoro se llama **mezcla** y acoplado al de las imágenes constituye la película. El montaje contribuye a la creación de sentido, ya que de la colocación de los planos depende el significado de las miradas, de los gestos y movimientos y se produce una asociación de ideas.

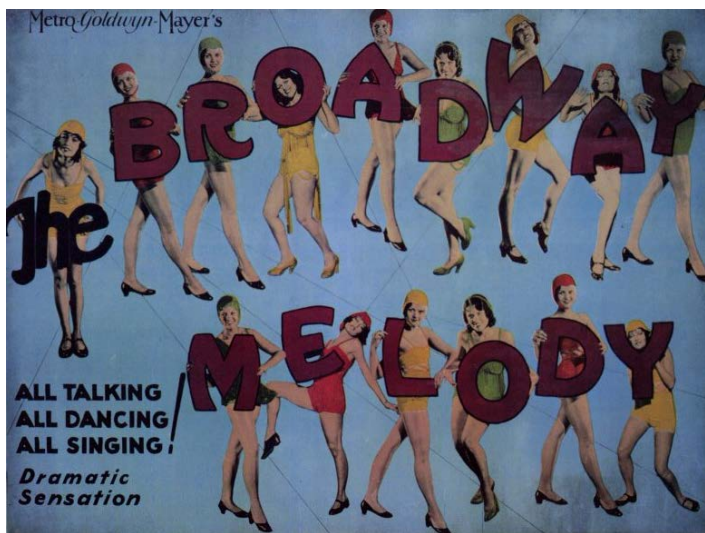
**Movimiento.** El cine es el arte del movimiento y la cámara también puede desplazarse. Los principales movimientos de cámara son el travelling y la panorámica.

**Moviola:** Máquina visionadora de película, por lo general con forma de mesa, utilizada para realizar los sucesivos cortes del montaje. Sus cabezales pueden leer la imagen y el sonido juntos o por separado. Su uso comenzó a disminuir en los años 90 tras la aparición de los equipos digitales, como el Avid.

**Música diegética** o naturalista: Es la integrada en la historia que se narra. Luis Buñuel o Carl Dreyer solían usar sólo música diegética y en el Dogma-95 es la única permitida.

**Música incidental** (o no diegética): es la que se compone y añade para crear un clima emocional y añadir información. Algunos grandes músicos de cine son Morricone, John Williams, Nino Rota, ...

**Musical.** Se encuadra como musical toda película que otorga relevancia narrativa a la música a través de canciones, bailes o coreografías. Se llama también comedia musical porque los tratamientos dramáticos resultan excepcionales. Por excelencia era el musical americano, historias optimistas en las que una trama y unos personajes muy simples sirven de soporte para números musicales espectaculares. Pero hoy es seguramente el cine de Bollywood el que más cultiva el género.



Cartel de Melodías de Broadway, 1929. Wikipedia

**-N-**

**Noche americana.** Procedimiento de rodaje utilizado en el cine norteamericano clásico que consistía en filmar de día una escena nocturna. Se realizaba por medio de filtros de color y filmando a contraluz, con el fin de velar parcialmente la película. Las nuevas tecnologías hacen inútil este artificio, que provocaba sombras en escenas supuestamente nocturnas.



*Efecto de noche americana.* Wikipedia

**Nudo.** Parte central de la trama en la que se acentúan los conflictos.

## O-P-Q

### -O-

**Objetivo.** El conjunto de lentes convergentes y divergentes colocados dentro del cilindro que forma la parte óptica de la cámara. Su función es recibir la luz procedente de un objeto, modificar su dirección hasta crear la imagen óptica contra el soporte sensible (película). Los cilindros con las lentes se denominan objetivos fotográficos, que nos permiten tener un mayor dominio sobre la manera en que ingresa la luz a la cámara. Los principales tipos de objetivos son gran angular, teleobjetivo, normal, zoom y anamórfico.



*Cámara Lumière.* Wikipedia

**Obturador:** Es un disco semicircular, inserto dentro de la cámara, que gira constantemente y que permite obturar y desobturar la luz que deberá llegar al interior de la película. Mientras la película se desliza sobre unos carriles, de manera uniforme e intermitente frente a la ventanilla, el obturador hace medio giro para que la película avance y en la otra mitad del giro desobtura el haz lumínico para que la película haga su registro. Ese proceso se hace a una velocidad de 24 fotogramas por segundo, llamado ciclo de la cámara, en el cual el obturador tendrá un tiempo de exposición de 1/48 segundos.

**Opera prima.** Se denomina así al primer largometraje de un realizador.

**Operador.** Técnico del equipo de fotografía encargado del manejo de la cámara y el encuadre según las instrucciones del realizador.

**Oscar.** Premio de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood, en forma de estatuilla, diseñada por Cedric Gibbons -que fue el máximo responsable de la decoración de la Metro Goldwyn Mayer desde 1924 hasta 1956-, que concede desde 1928..



*Entrega de los Oscar. Wikipedia*

**-P-**

**Panorámica.** Movimiento de rotación de la cámara sobre su eje (es vertical, horizontal, circular, oblicua, de barrido y balanceo).

**Paralelo (montaje en paralelo o acción paralela).** Segmento que presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción que, o bien se complementan, o bien una puntúa a la otra.

**Paso de manivela.** Técnica aplicada por numerosos pioneros del cine a la hora de conseguir efectos diversos con la imagen. Consistía en impresionar, con un giro de manivela, un fotograma, y para el siguiente haber cambiado de posición al personaje u objeto, y así sucesivamente, para que el conjunto de dichos fotogramas produjesen un determinado efecto en la proyección.

**Película.** Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. Las primeras eran de papel, hasta 1889 en que se comercializa la flexible de nitrato de celulosa, muy inflamable (celuloide). Posteriormente pasaron a ser de triacetato de celulosa no inflamable.



*Película. Wikipedia*

Autor: Ryan Baxter. CC-BY.2.0

**Peplum.** Es un género que puede definirse como una película de aventuras ambientada en la Antigüedad, en especial la greco-romana. El término fue acuñado por la crítica francesa en los años 60, usando metonímicamente el nombre de una prenda de vestuario muy frecuente en tales filmes, la llamada latinizadamente "peplum", (del griego "πεπλον" -peplo-), especie de túnica sin mangas abrochada al hombro.

**Persistencia retiniana.** Fenómeno por el que por medio de imágenes fijas sucesivas se crea la ilusión de movimiento. Hoy sabemos

que no es una característica de la retina sino un fenómeno cerebral y psíquico, que se conoce como Efecto Phi.

**Plano.** Espacio recogido en encuadre, es también la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara. Se clasifica según la escala de la figura humana: **plano general** (la figura humana como un elemento más del escenario o paisaje), **plano entero** (la figura entera), **plano Americano** (muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba), **plano medio** (cortada por la cintura), **primer plano** (el rostro entero), **plano detalle** (una parte del rostro). Se compara con la palabra en el lenguaje literario.

**Plano secuencia.** Secuencia que se rueda en un solo plano, directamente y sin interrupción, conservando la unidad temporal y espacial. Necesita de muchos ensayos, usándose marcas en el suelo y contraseñas de todo tipo para indicar cuando y por donde entran y salen los personajes, los movimientos de la cámara, las luces, etc. Generalmente la cámara va en un móvil: dolly o grúa.

**Plano subjetivo.** Muestra lo que ven los ojos de un personaje.

**Planteamiento.** Parte en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

**Plató.** Escenario cinematográfico, recinto, nave empleada para el rodaje. En el plató donde se ruedan los interiores de La ciudad que nunca duerme hay diferentes sets o espacios.

**Posproducción.** Fase de elaboración de una película que comienza cuando, una vez grabada, el montador dispone del material necesario para completar el primer montaje.

**Pressbook.** Catálogo confeccionado por las productoras o distribuidoras, a través de sus departamentos de prensa y publicidad, destinado a los exhibidores y a la prensa cinematográfica. Generalmente contiene la sinopsis del film, ficha técnica y artística, biografía del director y los intérpretes principales, gacetillas, clichés y fotos (hoy suelen hacerse en soporte digital).



*PressBook.* Wikipedia

**Productor.** Es la persona responsable de llevar a cabo el proceso de búsqueda, selección y gestión de recursos humanos, financieros y materiales, necesarios para hacer una película.. El director de producción o productor jefe gestiona el presupuesto. Los hay con personalidad propia, sus películas llevan su sello, y por su nombre y solvencia son un reclamo publicitario.

**Profundidad de campo.** Espacio incluido entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre.

## R-S-T

### -R-

**Raccord.** Unión de un plano con otro. El cine crea ilusión de continuidad: un plano debe empezar donde acaba el anterior y terminar donde se inicia el siguiente. Los elementos que aparecen en el plano también deben respetar esa continuidad. Por ejemplo, un actor no puede llevar sombrero y en el plano siguiente no llevarlo. Lo contrario se llama "fallo de raccord".

**Realizador.** A veces es sinónimo de director. Se le llama así sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje (y en la televisión).



El director Mexicano Rafael Montero. Wikipedia

Autor: Alinacinecine. CC01.Universal

**Remake.** Versión de una película ya hecha.

**Ritmo.** Cadencia armónica del tiempo de la narración. En función del montaje las películas tienen un ritmo más rápido (sucesión de planos breves) o más pausado (planos más sostenidos).

**Road movie.** Literalmente “película de carretera”. Género cuyo argumento se desarrolla a lo largo de un viaje. Siguen la tradición literaria del *viaje iniciático* y combinan la metáfora del viaje como desarrollo personal con la cultura de la movilidad individual, cuando el automóvil se convierte en signo de la identidad adulta. Tienden a una estructura episódica, en que cada segmento enfrenta a los protagonistas con un desafío para acabar revelando a los protagonistas algo sobre sí mismos.

## -S-

**Screwball Comedy.** El término significa comedia loca o zigzagueante (viene del béisbol, dar efecto a la pelota), pero la palabra screw por si sola significa tornillo. Suele ser una pareja que se conoce, los dos se caen mal pero, a la larga, terminarán enamorándose. Son ejemplos filmes como *Sucedió una noche* (Capra, 1934) o *La Fiera de Mi Niña* (Hawks, 1938).

**Script.** Secretaria/o de rodaje. Sigue siendo una labor realizada fundamentalmente por mujeres. Controla los planos rodados, las tomas que se dan por buenas, la continuidad (**raccord**) entre escenas, la ambientación, vestuario, maquillaje, sonidos, movimientos... para evitar errores entre planos que en la película irán seguidos pero se ruedan en días diferentes. Hay **raccord** de todo: de luz, de ruido ambiental, de peinado, de decoración.

**Secuencia.** Escena o conjunto de escenas que configuran una unidad dramática y dan continuidad narrativa al guión; se desarrolla como una unidad de tiempo. Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa. Se puede comparar al capítulo de una novela.

**Serial.** Constan de capítulos con un final abierto, por lo tanto con una historia incompleta, que evoluciona de un episodio a otro. Para desarrollar el hilo argumental cuenta con los mismos personajes, como la serie.

**Serie.** Está formada por episodios que cuentan una historia con final, siempre con los mismos protagonistas.

**Serie B.** Vd. **B (serie B)**.

**Set.** Lugar de rodaje. Decorado. Localización.

**Sincronización.** Correspondencia exacta, fotograma a fotograma, entre imagen y sonido.

**Slapstick.** Es un término que, procedente de la revista musical y también del circo, adapta el cine con el fin de conseguir "gags" muy visuales, basados en la acción física de los personajes (tortazos, bastonazos, golpes de todo tipo, etc.), que provocan risas inmediatas.



*Slapstick film (1916). Wikipedia*

**Sleeper.** Película que obtiene un éxito de público inesperado.

**Sobreimpresión.** Es cuando se impresiona dos veces el mismo fragmento de film, filmando cada vez imágenes diferentes que adquieren significado con la superposición.

**Sonido directo.** Cuando se graban los diálogos y sonidos al mismo tiempo que se realiza el rodaje. Se gana en naturalidad pero se pierde en claridad de voz en los diálogos.

**Sound track.** Es una banda en la que se registran los sonidos de todas las bandas menos la de diálogos.

**Spaghetti western.** Subgénero del western que tuvo su auge en los 60 y 70. Puesto que estas películas eran financiadas por compañías italianas, el género adquirió el nombre de *spaghetti western* (*western espagueti* en inglés) -o *chorizo western* cuando se trataba de películas españolas-. La mayoría se rodaron en Cinecittà (Italia) y en Almería (España).

**Spoiler.** Proviene del inglés "spoil" cuyo significado es echar a perder. *Spoiler* quiere decir aguafiestas. Es bastante común que esta palabra aparezca en reseñas, comentarios, monografías, etc., indicando párrafos donde se revela total o parcialmente el argumento.

**Spoof movie.** O película de parodias. Es un tipo de comedia que satiriza a otros géneros cinematográficos, tipo *Aterrizo como puedas*, *Scary movie*,....



Estrella en el paseo de la fama. Wikipedia

Autor. karmakazesal CC-BY-SA.2.0

**Star-system.** Se denomina al fenómeno del estrellato en el sistema de estrellas. Desde que Carl Laemmle decidió a partir de 1912 dar el nombre de las actrices y actores que intervenían en sus películas, los espectadores estadounidense e, inmediatamente, de todo el mundo comenzaron a demandar ciertas películas a partir de los protagonistas que intervenían en ellas. El *star-system* se convirtió en el mejor vehículo de promocionar y vender una película en todo el planeta.

**Stop-motion.** Es una técnica de animación que simula el movimiento de objetos estáticos haciendo fotografías y proyectándolas en continuidad. En general se denomina stop motion a las animaciones no dibujadas, sino creadas tomando imágenes de la realidad. Hay



dos grandes grupos, la animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés **claymation**, y las animaciones de objetos más rígidos.

**Story Board.** Cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar que van acompañados de textos con los diálogos correspondientes.

**Subgénero.** A partir de la pauta temática resumida bajo lo que llamamos géneros, se plantea una creciente diversificación, de modo que cada nueva tendencia, fijada ya en las pautas propias de la industria del cine, adquiere su peculiar etiqueta. Por ejemplo, a partir del género del cine negro, surgen variedades como el *thriller* erótico, el *thriller* de acción e incluso el llamado *polar*, o cine negro que se sumerge en una realidad como la francesa. Ni que decir tiene que cada una de esas variantes, o subgéneros, resulta de compleja catalogación, y en más de una oportunidad parte de una moda efímera que, analizada desde una perspectiva histórica, carece de fundamentos teóricos.

**Suspense.** Anticipación que crea unas expectativas basándose en la dilatación del tiempo. Usualmente funciona ocultando una información al personaje que si tiene el espectador.

## -T-

**TeleCine (TC).** Máquina que copia la película digitalmente desde el proyector. El sonido y la imagen deberían ser muy buenos, pero los telecines son muy poco comunes debido al equipamiento y los costos. Generalmente la película tendrá su razón de proporción correcta, porque existen los telecines de 4:3. TC no debe ser confundido con Time Code, que es un contador visible en la pantalla durante la película.

**Telefilme.** Película realizada para la televisión o que se emite en este medio y que se ajusta a sus técnicas de filmación y montaje.

**Teleobjetivo.** Lente de distancia focal larga, (más de 80 mm para cámaras de 35 mm). El teleobjetivo permite encuadrar un ángulo de toma más reducido que un lente normal. Se emplea para aproximar imágenes lejanas o para realizar primeros planos. Comprime las perspectivas y su profundidad de campo es mínima, produciendo fondos fuera de foco.

**Tema.** Idea central que se quiere transmitir.

**Títulos de crédito.** Rótulos con el título, los nombres de los que han trabajado en el film y otras informaciones técnicas. Aparecen al principio o al final (o en ambas ocasiones).



Créditos de *Derby Day*, 1923. Wikipedia

**Thriller.** El término deriva del verbo "thrill" (asustar, estremecer) y se denomina así a las películas que persiguen emocionar narrando una trama de intriga criminal o de investigaciones policíacas. Los franceses usan el término **Polar** y los italianos **Giallo** (aunque es una variante más morbosa).

**Toma.** Hecho físico de filmar o grabar algo. Nomenclatura dada a cada una de las veces que se rueda un mismo plano, habitualmente identificada con un número y cuya extensión comprende desde que en rodaje se sincronizan con la claqueta imagen y sonido hasta que se grita ¡corten!.

**Tráiler.** Montaje promocional de uno a dos minutos que, mediante la muestra de los momentos álgidos, anticipa los que veremos en la película. Se trata de breves montajes, en tono grandilocuente, ideados para crear interés y expectación en el espectador.

**Trama.** Línea estructural de una historia en donde se planifican los acontecimientos para tener atrapada a la audiencia.

**Travelling.** Técnica cinematográfica consistente en el seguimiento del objeto mediante el desplazamiento de la cámara sobre los hombros del operador o sobre un móvil (dolly, grúa) para acercarla a lo filmado, alejarlo o seguirlo. Suelen usarse raíles que aseguran un movimiento limpio y suave. Puede ser de avance, retroceso, paralelo, en ascensor, oblicuo y circular. Berlanga usa con gran maestría este recurso narrativo.



Travelling. Wikimedia

Autor. Joshua Sherurcij

## V-W-X-Y-Z

### -V-

**Voz en off.** Voz de alguien que está fuera del campo de la imagen (o de alguien que no habla sino que transmite el pensamiento).



Viva Zapata. Wikipedia

### -W-

**Western.** El cine del Oeste. Probablemente uno de los más específicos géneros cinematográficos de la historia del cine que narra sucesos ubicados en el Oeste norteamericano en la segunda mitad del siglo XIX. Más que por los temas o los tratamientos, se caracteriza por la iconografía (sombrero tejano, pistolas al cinto, chalecos, caballos, desierto, ciudades-calle, saloon, ranchos, diligencia, indios...). Hay muchos tipos de westerns, el clásico, el de frontera, el spaghetti western,...



*Centauros del desierto, Jhon Ford, 1956. Wikipedia*

**Wu Xia pian.** Género cinematográfico de artes marciales y fantasía originario de Taiwán y Hong Kong. Su significado literal es “héroes de las artes marciales”. Sus características son un escenario histórico, escenas de acción con espadas y temas de lealtad y traición. Se considera diferente al cine de artes marciales. Son ejemplos *Tigre y dragón* de Ang Lee, o *Hero* y *La casa de las dagas voladoras* de Zhang Yimou.

## -X-

**X.** En muchos países europeos, calificación que se aplica a las películas con contenidos pornográficos o sumamente violentos.



*Woman With camera (1920). Wikipedia*

## -Z-

**Zoom.** Objetivo que permita acercar o alejar lo encuadrado sin necesidad de acercar o alejar la cámara.



*Zoom. Wikipedia*

Autor. Stefan-Xp. CC-BY-SA.3.0

**Zoom óptico.** Efecto de zoom realizado no con un objetivo zoom, sino en una positivadora óptica. Un zoom de aproximación se realiza

acercando la cámara y el objetivo progresivamente a la película que se está copiando y un zoom de alejamiento, alejándolos gradualmente. La ventaja es que se evitan las distorsiones espaciales que se producen con un zoom normal y el inconveniente que, ampliando el sujeto con una positivadora óptica, la imagen se hace más granulosa y menos definida.

Obra colocada bajo licencia [Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)