



Formación en Red



El cine como recurso didáctico

1. El Lenguaje cinematográfico: espacio y tiempo

El cine como recurso didáctico

El lenguaje cinematográfico

Espacio y Tiempo Cinematográficos

En general, en las primeras películas de la historia del cine se trabajaba con un lenguaje simple, solo se rodaban planos generales fijos, de naturaleza teatral.

Después, a partir de las combinaciones de elementos espaciales y temporales del director americano **D.W. Griffith**, y de las investigaciones en el montaje de los cineastas soviéticos **S.M. Eisenstein** y **V.I. Pudovkin** (para los que el montaje era la esencia del cine), el cine ha ido adquiriendo un lenguaje propio, y sigue en constante evolución.

Este lenguaje se basa en el **montaje de planos**, narrando acciones que intenten acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige su atención de forma natural, de forma que cada cambio de plano intenta dar la información que en ese momento demanda el espectador.

Una vez escrito el **guión**, este pasa a manos del director, que será el máximo responsable de las fases de **rodaje** (rodar planos) y de **montaje** (montar los planos rodados). Esta responsabilidad se traduce en la toma de una serie de decisiones, que afectan fundamentalmente a dos parámetros: espacio y tiempo.

- **Espacio:** Básicamente, qué tipo de plano se va a rodar en cada situación. Esto es, qué tipo de encuadre: por ejemplo, un primer plano del personaje. Hay una selección espacial: de toda la escena, se "selecciona" un espacio que abarca el busto y rostro del personaje (**primer plano**). En este momento, empiezan a surgir implicaciones expresivas. Por ejemplo, este primer plano conllevará cierta carga de intimidad, de aproximación al personaje, etc. Además, si este primer plano se hace con la cámara enfocando desde el suelo, tendremos un **plano contrapicado**. Es otra "selección" espacial, puesto que de todos los encuadres posibles, el hacerlo contrapicado (desde abajo) ofrece un peculiar aspecto visual y tiene otras implicaciones expresivas: el personaje, probablemente, se verá relativamente engrandecido respecto a un plano sin angulación (con la cámara en paralelo al suelo).
- **Tiempo:** En la fase de montaje se "selecciona" cuánto va a durar un plano en pantalla y en general cómo se van a articular las duraciones entre unos planos y otros. Por seguir con el ejemplo anterior, el primer plano del personaje puede durar cinco o veinte segundos en pantalla. Lógicamente, que tenga una u otra duración tendrá sus repercusiones expresivas, por un lado, y rítmicas, por otro. Además, entre este plano del personaje y el siguiente pueden transcurrir décimas de segundo (**montaje continuo**) o años enteros (**elipsis**). Con estas duraciones entre planos se va creando el *tempo* especial de la película.

Ambas, espacio y tiempo, son decisiones narrativas. Además, el director debe tomar otras muchas, también fundamentales (iluminación, dirección de actores, toma de sonido, etc.), pero estas dos son las que van dando forma a la película como narración, como gramática, como lenguaje. Hay directores que buscan recursos personales que amplíen el lenguaje (dirección de autor) y otros que supeditan la mayoría de sus decisiones a la fluidez narrativa de la historia (dirección invisible).

Espacio

El cine compone con **formas, luces, colores, texturas, profundidad y movimientos**, para representar un **espacio tridimensional**.

Un encuadre tiene **profundidad de campo** cuando se muestran enfocados planos cercanos y lejanos.

Encuadre, Campo y Fuera de Campo

■ Encuadre:

Es el límite físico de la imagen, que presenta lo que se ve en pantalla. En el encuadre intervienen aspectos como la **posición de la cámara**, las **características de la fotografía**, el **movimiento**, la **perspectiva**, la **profundidad de campo** y los **efectos especiales** de composición de la imagen.

El encuadre, utilizado por los grandes cineastas desde Lumière, transforma la realidad cotidiana en hecho cinematográfico. Lumière no coloca la cámara perpendicular a la llegada del tren como si fuera el teatro, sino en ángulo oblicuo consiguiendo una composición dinámica, potente y bella.

El encuadre afecta a:

- *El tamaño y forma de la imagen.*

- *El campo y fuera de campo.*

- *La distancia y el ángulo de visión.*

- *El movimiento en la puesta en escena.*

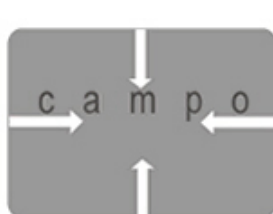
- **Campo:** Todo lo que se muestra dentro de los bordes de la imagen.

- **Fuera de Campo:** Conjunto de elementos espaciales (y sonoros) que forman parte de la escena, pero que no se muestran en la pantalla. El uso del fuera de campo (**espacio en off** y **sonido en off**) permite sugerir sin mostrar. Así se motiva al espectador para que se esfuerce en imaginar lo que no ve y para que participe en la narración. Como dijo **Roland Barthes**, el cine tiene un poder que a primera vista la fotografía no posee; el personaje que sale de campo continua viviendo en un área no visible que existe sin que cese la visión parcial.

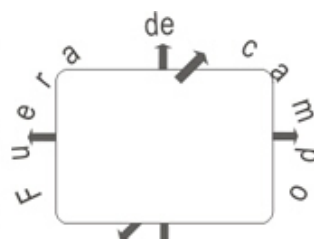
Además, el uso del fuera de campo puede suponer una economía de medios en la producción de una película, al no tener que rodar todos los planos para ofrecer toda la información.



El encuadre tiene profundidad de campo si están enfocados planos cercanos y lejanos.



CAMPO



FUERA DE CAMPO



Sugerir sin mostrar

Tipos de Plano

Un plano es:

- En el rodaje, la **porción de espacio que toma la cámara** (y su escala relativa).
- En la pantalla, **cada fragmento que se muestra en continuidad**, sin cortes.
- En el encuadre, la **posición relativa** (primer o segundo plano).

Una película suele tener entre 5 y 40 fragmentos narrativos, llamados **secuencias**, pero puede tener cientos de planos.

El tipo de planos (y movimientos de cámara) puede ser tan importante como la puesta en escena, creando espacios y tiempo y enriqueciendo la forma narrativa de la película. También puede dar lugar a diferentes estilos cinematográficos.

El plano es una unidad muy compleja en la que se combinan todos los elementos de decorado, *atrezzo*, personas, fotografía y tiempo.

La **clasificación de planos** está referenciada a la figura humana.

- **GPG - Gran plano general:** también llamado **Panorámico**, es de carácter descriptivo, una visión general de un paisaje, espacio o multitud donde se desarrolla la acción.
- **PG - Plano general:** más limitado pero incluyendo a los personajes. Si es un **plano general corto**, muestra figuras humanas completas en relación con el entorno.
- **PA - Plano americano o tres cuartos:** el que corta las figuras a la altura de las rodillas.
- **PM - Plano medio:** la figura cortada por la cintura. Nos acerca al personaje. Puede ser **PML, plano medio largo**, si es algo más abierto, o **PMC, plano medio corto**, si es más cerrado, cortado por el pecho (busto).

- **PP - Primer plano:** es un plano corto que muestra la cabeza o el rostro y con ello el carácter, la intención, los sentimientos... Si encuadra solo una parte es un **primerísimo plano, PPP**.
- **PD - Plano-detalle:** o **gran primer plano** es el que dirige la atención a algún centro de interés de tamaño pequeño (una mano, un ojo,...).



GPG



PG



PA



PML



PMC



PP



PPP



PD

Encuadre Móvil

El encuadre móvil es característico del cine. El encuadre cambia dentro de un plano con los **movimientos de cámara**:

- **Panorámica:** la cámara gira sobre su eje, horizontal o verticalmente, recorriendo el espacio o siguiendo a los personajes. Si el movimiento es muy rápido, desenfocando la imagen, se llama **barrido**.
- **Travelling:** la cámara se desplaza siguiendo o acompañando la acción, trasladándose al hombro, sobre rieles, sobre un artificio con ruedas (**dolly**) o con la **steadicam** (cámara con estabilizador).
- **Plano grúa:** la cámara montada sobre un brazo articulado puede moverse en todas direcciones y realizar tomas con movimientos complejos.
- **Zoom:** La cámara no se mueve, es el objetivo con lente focal variable el que abre o cierra el espacio, alejando o acercando las figuras, y, en definitiva, cambiando el encuadre.

Algunos otros conceptos sobre planos:

- **Planos trucados con efectos especiales:** sobreimpresiones, retroproyecciones, planos *Matte* (planos pintados). En estos últimos se graban por separado las personas y los decorados, e incluso se realizan digitalmente, como en *La inglesa y el Duque* (*L'anglaise et le duc*, Eric Rohmer, 2001).
- **Plano subjetivo,** la cámara mira a través de los ojos de un personaje y nos muestra lo que ese personaje está viendo.
- **Plano-contraplano,** es el intercambio de planos entre personajes que conversan orientados en torno a un eje de referencia.
- **Plano picado:** plano en el que la cámara enfoca a los personajes por encima de la altura de sus ojos. Una variedad del plano picado es el **plano cenital** (o picado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo encima de los personajes, en perpendicular al suelo (como una vista de pájaro).
- **Plano contrapicado:** plano en el que la cámara enfoca a los personajes justo por debajo de la altura de sus ojos. Una variedad del plano contrapicado es el **plano nadir** (o contrapicado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo debajo de los personajes (desde el suelo, enfocando hacia arriba).
- **Plano máster** (*mastershot*): toma en continuidad de toda la acción de un rodaje que sirve como referencia para ir encajando las diferentes tomas o suplir las fallidas.
- **Plano secuencia:** o montaje en el plano. Es el desarrollo de una acción sin cortes a través del movimiento planificado de la cámara siguiendo la acción y moviéndose entre los personajes.



Plano-contraplano (a la izquierda) y Picado-contrapicado (a la derecha)

Kulechov y el Espacio

Lev Kulechov (cineasta ruso de principios del siglo XX) investigó con el espacio en el cine. Con sus experimentos demostró que el significado y continuidad a las imágenes podía crear espacios imaginarios que el espectador creyese reales. Para ello se servía de recursos expresivos como el uso del fuera de campo y el montaje. Kulechov unió la misma toma del rostro impassible del actor Mosjukin a diferentes planos con comida, una niña muerta, una mujer atractiva,... logrando que el mismo plano expresase hambre, pena o deseo. Así teorizó lo que hoy se llama **efecto Kulechov**, la demostración de que el significado de un plano depende de su relación con los que le preceden y siguen, es decir, del **montaje**.

Otro de sus experimentos más conocidos fue el montaje de la siguiente secuencia:

- **Plano 1.** Un actor caminando, de izquierda a derecha de cuadro.
- **Plano 2.** Una actriz caminando, de derecha a izquierda de cuadro.
- **Plano 3.** Los dos se encuentran y saludan. La mujer señala un punto en el espacio.
- **Plano 4.** Un gran edificio blanco con una amplia escalera de entrada.
- **Plano 5.** Hombre y mujer suben juntos por una escalera.

Los planos 1, 2 y 3 fueron rodados en diferentes lugares de Moscú, el plano 4 era la Casa Blanca de Washington (tomada de un film americano), y el plano 5 se rodó en la escalinata de un templo de Moscú. Cuando Kulechov proyectó la secuencia, el público entendió perfectamente la historia narrada, sin notar el "truco"; esos fragmentos independientes se integran en el montaje para ofrecer un espacio unitario demostrando que el significado de una secuencia excede los significados de los planos que la componen.

Expresar con el Espacio

En una película, cada una de las elecciones sobre el encuadre, la angulación, el tipo de plano o el movimiento de cámara implica una significación. El director decide qué parte de la realidad quiere mostrar y de qué forma, creando el sentido de su narración.

Por ejemplo, *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952) es una película con un uso muy expresivo de los encuadres. En el argumento, el sheriff está solo frente a la llegada de una peligrosa cuadrilla de pistoleros. Durante toda la película, el director, **Fred Zinneman**, se preocupa porque los encuadres reflejen visualmente este argumento, apoyándolo.

En el capítulo 5 de *Amar el cine* se observa cómo el sheriff pasa de ser encuadrado en un primer plano a un gran plano general. De la seguridad que refleja el sheriff en primer plano se pasa a la fragilidad que transmite al quedar empequeñecido al ser encuadrado en el gran plano general. Los forajidos están a punto de llegar y el sheriff está... sólo ante el peligro.

Durante toda la película, además, se mantiene una interesante circunstancia. Sólo los personajes que no se acobardan ante la amenaza (el propio sheriff, el aspirante a ayudante de sheriff, el anciano alcohólico en la cantina...) gozan de encuadres individuales. Sin embargo, los personajes negativos, en este caso los cobardes del pueblo o los propios forajidos aparecen en encuadres forzados que los retratan de tres en tres, cuatro en cuatro o incluso en planos masivos. Es el reflejo del contraste entre valientes (dispuestos a hacer frente a la amenaza) y cobardes (los que se esconden de ella, diluyéndose en la muchedumbre).



Diferentes planos de *Sólo ante el peligro*.



Amar el Cine: Capítulo 5



Lenguaje cinematográfico: tipos de plano y movimientos de cámara explicados en estudio y con películas. *Sólo ante el peligro*.

Consulta el PDF *Ficha técnica y minutaje* para conocer los contenidos completos del capítulo.



De película

El efecto Kuleshov: Primer experimento

Trailer de *High noon* (Sólo ante el peligro). Fred Zinnemann, 1952.

Tiempo

Como puedes ver en las siguientes frases de diferentes cineastas, el tiempo es uno de los elementos clave en el lenguaje cinematográfico:

"El cine es el transcurso del tiempo". *Andrei Tarkovsky*.

"El cine es la vida 24 veces por segundo". *Jean-Luc Godard*.

"El cine es mejor que la realidad, porque en él no hay tiempos muertos". *François Truffaut*.

Conceptos Temporales

Según **Jean Mitry**, existen dos formas de medir el tiempo en cine. Una, de forma **objetiva**: un plano que dura 5 segundos, una secuencia que dura 2 minutos, una película que dura 105 minutos. La otra, es la percepción **subjetiva** de ese tiempo, es decir, la sensación personal que cada espectador tiene de ese tiempo (es decir, si esos 5 segundos, 2 ó 105 minutos *le pasan rápidamente* o *se le hacen pesados*). Esta percepción subjetiva es sobre la que el realizador debe trabajar, ya que está en su mano utilizar los recursos narrativos para que la sensación del espectador sea siempre positiva.

Estas duraciones subjetivas son las que van marcando el tempo narrativo de la película. su **ritmo** global. Si cada plano se corta justo en el momento en el que el espectador demanda nueva información, se mantiene vivo su interés. Si se alternan planos de forma rápida, se acelera el ritmo, si se sostienen más de lo convencionalmente esperable, hablamos de una narración lenta. De este modo se consigue el ritmo de atención o se provocan otros (el ritmo se explica más a fondo en el módulo 4).

No hay criterios rígidos para definir cuál es la duración idónea de un plano en pantalla, pero sí se puede partir de algunas pautas previas:

Según el tamaño de plano varía la percepción del tiempo. Un plano general de 5 segundos, al tener mucha información (muchos elementos) para leer, parecerá más corto que un primer plano de 5 segundos (éste exigirá antes un cambio de plano para mantener la atención del espectador).

Un plano con movimiento en la puesta en escena o con movimiento de cámara, aguanta más que uno fijo, ya que ofrece elementos en movimiento que captan la atención del espectador.

En cualquier caso, son criterios muy flexibles, ya que en última instancia es el valor dramático de cada plano el que determina su interés, y por tanto, el tiempo que puede aguantar en pantalla antes de que el espectador demande un plano nuevo. Por ejemplo, el primer plano de un personaje que acaba de sufrir un shock emocional, aunque tiene pocos elementos objetivos de lectura (tan sólo un rostro), tiene un gran valor dramático, ya que estamos ante un punto de intensidad emocional que permite mantener más tiempo el plano en pantalla (el tiempo que se toma el espectador en "leer" dentro del personaje).

Manipulación temporal

Además de la duración de cada plano, el realizador tiene otros recursos narrativos, como los ralentizados de imagen, los acelerados, las elipsis, etc... que le permiten manipular el tiempo real para convertirlo en tiempo cinematográfico, y así dinamizar el relato. Decía **Alfred Hitchcock** que el cine es como la vida real a la que se le han cortado los momentos aburridos (los tiempos muertos).

Se llama **elipsis** a la supresión temporal entre un plano y el siguiente. Por ejemplo, en un plano un personaje cierra la puerta de su vivienda y en el siguiente aparece conduciendo su coche. Lo que ocurre entre que cierra la puerta y sube al coche no se le cuenta al espectador, bien porque el director lo considera poco importante o bien porque en ese lapso de tiempo se produce algo que el director quiere contar más tarde (en este caso es un recurso típico de suspense). En *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940) **Orson Welles** nos muestra un diálogo entre Kane y su primera esposa en plano-contraplano unidos por barridos, al final del cual vemos que has pasado varios años y que la pareja se ha distanciado afectiva y físicamente.



Escenas de la película *Ciudadano Kane*

Los saltos atrás en el tiempo se denominan **flashback** (escena retrospectiva o **analepsis**). La narración lineal de los hechos se interrumpe para introducir un episodio pasado, bien sea porque lo está recordando o soñando un personaje o bien porque directamente el director decide contarlo en ese punto concreto. La acción inversa, trasladar la narración al futuro, se denomina **flashforward** (**prolepsis**).

A veces se hace coincidir el tiempo de la representación y el tiempo de lo representado de tal modo que los hechos se narran en tiempo real.

La película *La Soga* (*Rope*, 1948) de **Hitchcock**, es un ejemplo de película narrada en un **plano secuencia** único por lo que coinciden tiempo fílmico y tiempo real. Pero esto, por supuesto, no es nada habitual. La coincidencia temporal se suele dar dentro de una película en secuencias aisladas.

De hecho, la película *La Soga* contiene 8 planos de 10 minutos que se corresponden con 8 rollos de película. Hitchcock hizo 10 tomas de 5 a 9 minutos, que montó con 4 empalmes convencionales y otros 5 de fundido con los personajes. La toma larga sustituye, con encuadres móviles y puntos de vista cambiantes, al montaje. Un buen ejemplo para entender esto son los largos planos secuencia de apertura de las películas *Sed de mal* (*Touch of Evil*, 1958) de **Orson Welles** y *El juego de Hollywood* (*The Player*, 1992) de **Robert Altman**.



Escenas de *Sed de mal*, *El juego de Holliwood* y *Matrix* (por ese orden)

El tiempo puede ser modificado durante la grabación o en la posproducción: con movimiento acelerado, con movimiento ralentizado (cámara lenta), con inversión de tiempo, con parada de imagen (congelado o frame-stop), y con técnicas creadas con programas de ordenador, como la utilizada en *The Matrix* (Larry y Andy Wachowski, 1992) denominada **time slice photography** (tiempo congelado conocido como "efecto Matrix").

Expresar con el Tiempo

El modo en que se trata el tiempo es determinante en la construcción del relato cinematográfico. Gracias a la fragmentación espacial y temporal, se puede conseguir adaptar el tiempo a las exigencias artísticas del director de la película.



Diversas escenas de *El acorazado Potemkin*, 1925

En *El acorazado Potemkin* (*Bronenósets Potyomkin*, S.M. Eisenstein, 1925) se encuentra una de las grandes secuencias de la historia del cine, la de la escalinata de Odessa. En ella se narra la matanza por las tropas zaristas que disparan contra una multitud que segundos antes intentaba subir por las escaleras desde el puerto. Para contarla, **Eisenstein**, expande el tiempo, fragmentando la acción con 170 planos que muestran abatimientos, disparos, personajes que gritan, soldados que avanzan..., aportando dramatismo y dirigiendo las emociones de los espectadores. Al montar todos estos detalles juntos, la duración de la secuencia se alarga a casi diez minutos. Sin embargo, si esta acción se hubiera contado en un único plano general, por ejemplo, respetando el tiempo real que esta acción pudiera conllevar, la secuencia no hubiera durado más de 2-3 minutos. Al montar todos los detalles en continuidad, Eisenstein puede estirar el tiempo real, con un único objetivo, que es el de llevar al espectador a cada instante que él quiere destacar expresivamente.



Amar el Cine: Capítulos 3, 5, 7 y 12



Haz clic sobre el botón [Pulse aquí](#) para visualizar los capítulos.



De película

Escena de la escalera de Odessa, *El Acorazado Potemkin*, 1925

Análisis cinematográfico



Vamos en este apartado a analizar algunas películas de los **hermanos Lumière** y de **George Méliès**, fijándonos no sólo en sus aspectos técnicos, sino también en el impacto social que tuvieron, como reflejo de una época y sus costumbres.



Películas de Lumière

El **28 de diciembre de 1895** marca un hito dentro de la historia del Arte y del Hombre. Esta fecha ha pasado a ser considerada como la del nacimiento oficial del cine, porque en ella tuvo lugar la primera proyección pública de una película: *El tren llegando a la estación*, filmada por los hermanos **Lumière**, los inventores del cinematógrafo. De nada servirán las polémicas que posteriormente surgen poniendo en duda la pertenencia del invento, porque el impacto provocado por esta exhibición pública asignó para siempre a los Lumière la categoría de padres del cinematógrafo. La sala escogida fue la del *Salon Indien*, en París, y el éxito fue rotundo. El escepticismo previo de los espectadores, ante el nuevo invento, se convirtió en fascinación desbordada, cuando el proyector dio a luz las

primeras imágenes. El fenómeno del movimiento en pantalla resultaba tan desconocido que los espectadores se revolvían inquietos en sus butacas, al ver que una locomotora se acercaba peligrosamente hacia ellos. Pronto se corrió la voz, y el *salón Indien* fue testigo de largas colas ante su puerta. El éxito fue tal que el dueño del salón tuvo que arrepentirse del ruinoso acuerdo económico que había alcanzado con los Lumière por el alquiler de la sala, ante las dudas que aquél artilugio le provocaba.

Muchas de las películas de los Lumière, con la duración de un rollo de 30 segundos, muestran escenas documentales: *Tren llegando a la estación*, *Salida de la fábrica*, escenas familiares y cotidianas o vistas de ciudades de todo el mundo.

Otras, como *El regador regado*, o *Jugadores de cartas*, tienen un pequeño argumento y una narración que se limita también a los 30 segundos.

Con todo, estas primeras películas son extraordinarias. La técnica era difícil, la película respondía mal en muchas situaciones de luz y los operadores demuestran oficio... y arte. Muestran la realidad aparente, pero en muchas de ellas hay más imaginación que en obras posteriores que alardean de ello.



En ellas se puede apreciar de forma hermosa cierta visión del mundo, el reflejo de una época con sus costumbres y sus sentimientos, y también, como en todo buen arte, algunos imponderables de la vida.

Técnicamente no son tan simples como muchos creen, ya que los operadores de los Lumière eligen con cuidado localizaciones y ángulos para conseguir un máximo de planos en una sola toma, hacen un uso exquisito de la luz y su cualidad, componen en triángulo y en profundidad, ruedan en movimiento (travellings que ellos llaman "panoramas"), en definitiva, hacen un compendio del arte anterior, creando un mundo propio y dejando abierta la interpretación a la imaginación.

Con estas obras se produce un gran cambio en el pensamiento humano.



Amar el Cine: Capítulo 1



Varias muestras sobre los **Lumière**.

Consulta el PDF *Ficha técnica y minutaje* para conocer los contenidos completos del capítulo.



De película

En esta lista de reproducción de YouTube (macpwn's channel) podéis encontrar algunas de las primeras películas de los **hermanos Lumière**. Y en esta Web (Written & Compiled by *Christophe Le Choismier*) más información sobre estos pioneros del cine.



Actividad 1: Lectura

En julio de 1896, el escritor ruso **Máximo Gorki** (1868-1936) descubrió el invento de los hermanos Lumière en la feria de Nijni-Novgorod y consagró dos artículos al Cinematógrafo, muy próximos uno de otro.

El primero se tituló "*En el reino de las sombras*". Puedes abrirlo haciendo clic en **Pulse aquí**.

Compara su reacción con la de otros intelectuales ante la aparición de nuevas formas o dispositivos de comunicación.

Viaje a la Luna de Méliès

Tras el abandono por parte de los Lumière de su propio invento, fue **George Méliès** el verdadero pionero en utilizar el cine como instrumento para narrar historias. Este hecho es más crucial que los numerosos trucos mecánicos y ópticos que, con menor o mayor acierto, fue capaz de desarrollar. Aunque sus películas son simples en cuanto a argumento, estaba sentando las bases de lo que iba a ser la industria del cine.

Las primeras producciones de Méliès se limitaron a explotar la fuerza intrínseca de la imagen en movimiento incorporando pequeños trucos visuales que el mago de Montreuil fue descubriendo. Pero, a diferencia de los hermanos Lumière, Méliès se atrevió a desarrollar argumentos narrativos más complejos. A partir de 1907 sus películas desarrollan un argumento durante varios minutos, con una veintena de planos, que se suceden en el tiempo como escenas o cuadros que cambian por necesidades del espacio. En varios de sus filmes como *¡A la conquista del Polo!* sugiere movimientos a partir de trucos como mover los decorados.

Viaje a la luna (*Le voyage dans la Lune*, 1902) es tal vez la primera superproducción de la historia. Se organiza en once secuencias, la mayoría de ellos rodadas en un solo plano general con una cámara fija. Aunque está basada en la conocida novela de **Julio Verne**, toma elementos de varios espectáculos de ilusionismo que había hecho el mago de Montreuil en el teatro hacia 1891 (*Las caras de la luna*, *Las desventuras de Nostradamus*) y de películas suyas anteriores como *La luna a un metro* (*La Lune à un mètre*, 1898). La película carece de rótulos explicativos, aunque la **Star Film** redactó un folleto explicativo destinado a los *explicadores* de las salas (relatores que leían los intertítulos o explicaban lo que iba ocurriendo). Los decorados son tanto tridimensionales como dibujados y abundan todo tipo de trucos (maquetas, sobreimpresiones, desapariciones por pasos de manivela, ...).

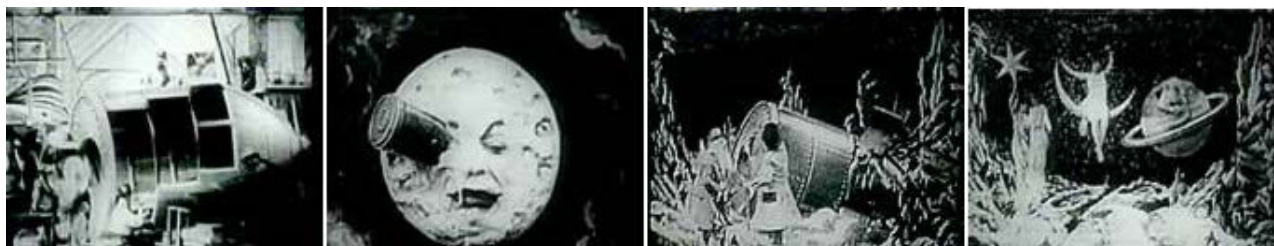
La secuencia quinta, cuando la nave se empotra en el ojo de la luna, es una de las imágenes más representativas del cine de todos los

tiempos. La caída de la nave por su propio peso desde la luna hasta el mar y el rescate de la expedición pone un colofón absurdo pero brillante al filme.

La película de Méliès, que interpreta el papel de uno de los sabios, carece de cualquier intención realista y se inclina hacia la creación de un relato fantástico con numerosos golpes de efecto que intentan sorprender al espectador, desde bellas mujeres recostadas en las estrellas hasta explosiones inexplicables.

Posteriormente Méliès retomó la temática lunar en *El eclipse* (*Eclipse de soleil en pleine lune*, 1907) y también el género de aventuras en la coloreada (a mano) *Viaje a lo imposible* (*Voyage à travers l'impossible*, 1904) o *¡A la conquista del Polo!* (*A la conquête du pôle*, 1912).

Todas ellas acercan mucho la estética cinematográfica que propone Méliès a la estética teatral. Todavía se está lejos de conseguir una articulación de planos que suponga algo más que la simple suma de incidentes simples pero el entusiasmo narrativo y el recurso al espectáculo, la acción y hasta el erotismo abre caminos que el cine comercial seguirá con éxito.



Diversas escenas de *Voyage dans la lune* de Méliès



Amar el Cine: Capítulos 6 y 7



Haz clic sobre el botón [Pulse aquí](#) para visualizar los capítulos.



De película

Viaje a la luna, de Gerge Méliès (1902).



Actividad 2

Puedes visionar el filme *Viaje a la luna* en el enlace que te proponemos.

Comenta los elementos fílmicos de una escena.

Anexo

Una solución de continuidad por Ignacio Armada Manrique

La Historia de la Humanidad es también, en buena medida, la Historia de la evolución de una serie de inquietudes y de las soluciones que se han ido aportando a las necesidades generadas por éstas. Si el ser humano puede ser descrito de forma abstracta, no es a través de términos como el de "animal político" tanto como por conceptos como el de "**animal simbólico**", ya que, desde el principio de

los tiempos, nuestra existencia es la narración de una lucha por lograr mecanismos de representación de nosotros mismos y del mundo que nos rodea.

En la historiografía sobre el Séptimo Arte, es generalmente habitual, al menos en España, mencionar de forma vaga algunos casos referidos a los comienzos de la singladura de la Humanidad, como antecedentes de la creación de un sistema de plasmación de la imagen en movimiento. Uno de ellos son las **pinturas rupestres** de las cuevas de Altamira; otro, la famosa **Columna de Trajano**. Tales ejemplos suelen mencionarse apresuradamente, quizás en un intento de zanjar la cuestión y poder empezar velozmente la descripción de los innumerables artilugios que, a lo largo del siglo XIX, constituyen los preliminares del cinematógrafo. Sin embargo, estas cuestiones se nos revelan cada día más fundamentales para comprender la naturaleza de lo que hemos dado en llamar la narración audiovisual, y las relaciones que comporta con sus creadores y su público. Desde el comienzo de nuestra Historia, ésta puede y debe ser descrita como una pugna por obtener de la realidad un procedimiento para describir gráficamente esa realidad y dotarla de vida.



Pinturas rupestres, geroglíficos egipcios, relieves romanos, obras del Renacimiento y el Barroco

El cine puede ser testimonio del mundo, y también sublimación del mismo a través de la ficción y la fantasía. Pero, de una u otra forma, constituye el sistema más creíble, hasta ahora encontrado, para tener una visión aproximada de lo que nos rodea. Y esto es un hecho incontrovertible cuyos orígenes están enraizados en la misma esencia del ser humano.

El artista primitivo que pintó animales y remedos más o menos sincréticos de cazadores en las cuevas santanderinas, no los representó con cuatro patas y dos piernas, respectivamente, sino justo con el doble. Podemos, de forma irónica, considerar que no tenía el pulso muy firme, el trazo muy despejado, o las nociones de anatomía muy claras. Pero también podemos ya especular con la idea de que trataba de plasmar el movimiento de unos y otros, de simular evidencias de la **cinética** de los seres vivos.

Sería algo aventurado si no fuese por los numerosos casos que tenemos la posibilidad de rastrear entre los vestigios de las antiguas culturas, que nos hablan ya de una pulsión humana por dominar una forma de recreación gráfica de la realidad, en la que igualmente podemos ofrecer la mejor prueba de la vida: el **movimiento**.

Para conseguir esto, ha de elaborarse, como ocurrirá con el paso de los siglos, el **concepto de secuencia**. La secuencialidad es la base de la narración gráfica, y por extensión, de la audiovisual. La Columna de Trajano, en la que se conmemoran los logros y victorias del Imperio, es ya una prueba de secuencialidad simple, con escenas que incluyen una cronología establecida, rodeando toda la superficie de esta erección arquitectónica. Es la misma secuencialidad gráfica que observamos en los muros de las terrazas superiores del mausoleo de la reina egipcia Hatshepsut, en el Valle de las Reinas, con relieves que narran historias, acompañados de escritura jeroglífica comentando el contenido y desarrollo de las escenas. Y aún llegando más lejos en estas consideraciones, en todo esto late la misma búsqueda y expresión formal que hallamos en los papiros conservados en el Museo Histórico de Viena.

Papiros que cuentan historias visualmente, y cuyas escenas, en las que formas simbólicas representan seres humanos, están limitadas por líneas y barras, y acompañadas de escritura, como un avance de las futuras didascalías del **lenguaje del cómic**. La repetición de estos intentos, en lugares y épocas tan diversas, no puede ser casual. Desde los primeros tiempos, el ser humano precisa de un procedimiento para encasillar, mostrar y comentar la realidad, así como parcelarla y seleccionar de la misma lo necesario para crear signos y símbolos cuyo uso y manipulación suponen una alegoría viva de dicha realidad.

Todo ello empieza a tomar una forma y sentido claros, junto con sus implicaciones artísticas y socio-políticas, a partir de la **Edad Media**. Para el ciudadano actual, es difícil hacerse una idea completa de lo que percibía el vasallo medieval al entrar en una iglesia o catedral. Nos hemos habituado a vivir en un mundo de **representaciones audiovisuales**, y a que dichas imágenes conlleven una expresión más o menos explícita de sus significados. Pero las personas de la Edad Media, en una Cristiandad aislada, sin sistemas fiables de comunicación, y con un porcentaje elevadísimo de analfabetismo, la difusión de las ideas no dependía de otra cosa que del centro de difusión del momento: los lugares sagrados, los recintos de culto. Es lugar común afirmar que los conventos se convirtieron en los centros de salvaguarda de la cultura, en los depositarios de la sabiduría. Pero de nada sirve tener un depósito de lectura, si los usuarios no saben leer. Para conocer el mundo, para poseer una visión sin fisuras de la realidad, el hombre y la mujer del Medievo acudían a los espacios eclesiásticos, que estaban entonces en poder de la interpretación del universo que nos rodea. Allí, los fieles se empapaban de ese conocimiento a través de la **representación gráfica** de las Escrituras, de la presencia de imágenes en forma de tallas, esculturas, frescos y grabados en piedra, como nos han demostrado, desde disciplinas tan distanciadas como la Historia de la Cultura y el Ocultismo, pensadores como **Arnold Häuser** o **Fulcanelli**. Es muy significativo observar cómo el punto central de la nave principal de las catedrales suele ser la sillería del coro, y cómo la mayoría de ellas están profusamente decoradas con relieves de escenas de los textos bíblicos o de historias sacras, de argumentos de ontología y escatología de la Humanidad. La gran mayoría de estas decoraciones están concebidas siguiendo ordenaciones cronológicas con los mismos escenarios, pero con diferentes fases de una misma acción.

Y, con la **Edad Moderna**, lo ya intuido se hace realidad. La representación de la realidad queda entonces confiada a la Pintura, el medio hasta entonces más fiable de conseguir visiones e imágenes fidedignas de la vida. No es ocioso que los temas más frecuentados sean religiosos, mitológicos, históricos, paisajísticos o las diferentes formas y tratamientos del retrato. **La pintura sirve para conservar imágenes** de batallas y victorias para la Historia, para instruir con narraciones morales a los que las contemplan, y también para informar sobre parajes o lugares que la sensibilidad del artista desea compartir con los espectadores. Y, por descontado, tiene la utilidad de retratar a sus mecenas, no sólo para halagar su vanidad, sino también para ofrecer a los súbditos una imagen del poder, ya sea un aristócrata, un rey, un Papa o un personaje señalado.

Los formatos de la Pintura se adaptan al fin al que está destinada; de ahí los grandes lienzos para decorar palacios de la nobleza e instituciones gubernativas y reales. Sin embargo, también se adaptan a las pretensiones de dotar de movimiento a dichas representaciones: de ahí las nada infrecuentes series de cuadros sobre un mismo tema, o incluso los retablos, dípticos y trípticos que sugieren la existencia de acciones paralelas, y con ellas, la existencia de vida y desarrollo de secuencias.



Ciclo de la captura del bandido "El Maragato", Francisco de Goya, 1806-1807

El arte pictórico predomina de esta forma hasta las postrimerías del XVIII, época en la que otros formatos y modelos tomarán el testigo para preconizar el sueño del cine. Es difícil creer que en la Historia sucede algo por accidente; otra cuestión es que no dispongamos de todos los datos para comprender un proceso en toda su complejidad, y decidamos atribuirlo a la Fortuna. La llegada de la **Edad Contemporánea** asiste al declive de la pintura como mecanismo de representación, durante toda la primera mitad del siglo XIX, por causas relacionadas con el ascenso de una nueva clase social: **la burguesía**. Esta burguesía que se convierte en el principal agente económico, y que reemplaza a los antaño poderosos a la hora de encargar cuadros y dibujos. Una clase social en alza que posee hogares más recoletos y de menores dimensiones, y que obliga con ello a los artistas a crear con formatos diferentes. Es muy revelador fijarse en estilos pictóricos novedosos entonces, como la pintura "de tablita" francesa, que se relacionan con los trabajos realizados para casas burguesas. El reducido formato condiciona igualmente la temática, y nadie quiere un paisaje o una imagen de un conflicto armado en una tela de pocos centímetros cuadrados. Lo que corresponde es volcarse en retratos familiares, en visiones de la vida cotidiana. Y esta continua reducción de los motivos de los que la Pintura dispone para sus recreaciones culmina cuando, a mediados de la década de 1820 a 1830, **Daguerre** hace público el invento de la **fotografía** y **Roget** explica a la comunidad científica el principio de la **persistencia de la visión**, o persistencia retiniana, en el que se basará **la ilusión del movimiento cinematográfico** mediante el cálculo del paso rítmico de fotogramas.



Serie de vistas de La catedral de Rouen, Claude Monet, 1892-1894

La Fotografía hurta a la Pintura la potestad de representar y manipular la imagen del mundo, y a ésta sólo le va quedando, paulatinamente, el camino de la abstracción. Un camino que emprenden vanguardias como el Impresionismo a partir de la mitad de la centuria decimonónica, y que se hace patente a comienzos del XX, cuando ya el cine es un modelo que no permite otras formas de plasmación de lo vivido ni del movimiento recreado. En creadores plásticos como **Monet** advertimos incluso que en el inconsciente colectivo de las personas que viven sus días ya está latente la necesidad de un invento que resuelva no sólo el proporcionar una imagen de la realidad, sino una imagen viva. Cuando decide pintar una perspectiva urbana de una iglesia de París, lo hará en una serie de más de 200 variaciones sobre la *Catedral de Rouen* (1892-1894) con el mismo encuadre, pero un estudio de la luz diferente, según la hora del día. Colateralmente, lo que se está ventilando aquí es **el estudio del paso del tiempo**, del paso de la acción o secuencia, sobre un escenario y unos actores dados.

Expresada nítidamente la necesidad, y presente ya en todos el interés, sólo queda que la tecnología evolucione de forma natural hacia la creación del artilugio que responda a lo que ya la Humanidad requiere. La creación del Cine será entonces, con gran celeridad, una sucesión de descubrimientos, perfeccionamientos y constataciones de la Fotografía, la Ciencia y el mundo del espectáculo, para confluir todos en una sola dirección. Aunando los cada vez más desarrollados sistemas de proyección (desde la **Linterna Mágica de Kircher** y los **Dioramas** hasta el **Teatro Óptico** o los paneles de los romances de ciego), junto con los juguetes que simulan la ilusión de movimiento (**zootropos, praxinoscopios**,...) y las aplicaciones de la fotografía en el campo del ocio, el fruto germina y está maduro para ser recogido.



Sherlock Jr, Buster Keaton, 1924

Antes afirmábamos que podemos suponer que nada en la desenvoltura de la Historia es casual. En **1895, fecha oficial del nacimiento del Cine** y de la cultura audiovisual, también datamos la aparición de la **Historieta Gráfica**, también denominada **cómic** o **Noveno Arte**. Otro procedimiento narrativo basado en la representación gráfica, en la selección de puntos de vista, y el ejercicio de la secuenciación. La Humanidad ya está preparada y dispuesta para iniciar un nuevo capítulo en la azarosa lucha por mostrar y manipular la imagen del universo. Con el Cine, logrará incluso trasplantar el mundo a las propias salas, entrando en lo que algunos llaman el camino de la hiperrealidad, espectáculos más reales que la vida misma. El alcance, tal vez definitivo, de una búsqueda que se ha revelado, como el propio mecanismo del cine, una eterna solución de continuidad.



Rip Kirby, Alex Raymond, 1951

Ignacio Armada Manrique

Profesor de Historia del Cine en la Universidad San Pablo CEU de Madrid.



Actividad 3: Lectura

Lee el texto de Armada Manrique y señala algún aspecto que te haya sorprendido. ¿Hay alguna idea que no compartas o que te parezca exagerada?

Actividades



Actividad 1: Lectura

En julio de 1896, el escritor ruso **Máximo Gorki** (1868-1936) descubrió el invento de los hermanos Lumière en la feria de Nijni-Novgorod y consagró dos artículos al Cinematógrafo, muy próximos uno de otro.

El primero se tituló "*En el reino de las sombras*". Puedes abrirlo pulsando en click.

Compara su reacción con la de otros intelectuales ante la aparición de nuevas formas o dispositivos de comunicación.



Actividad 2

Puedes visionar el filme [Viaje a la luna](#) en numerosas páginas de vídeo.

Comenta los elementos fílmicos de una escena.



Actividad 3: Lectura

Lee el texto de Armada Manrique y señala algún aspecto que te haya sorprendido. ¿Hay alguna idea que no compartas o que te parezca exagerada?

Serie Amar el cine



Amar el cine es una serie documental en doce capítulos en los cuales, mediante entrevistas a profesionales del medio y fragmentos de películas, se tratan diversos aspectos, tanto técnicos como estilísticos del mundo del cine.

La serie fue elaborada en el año 2002 por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en colaboración con Televisión española.

En cada capítulo encontrarás el enlace "**Ficha técnica y minutaje**" que te permitirá consultar los contenidos del capítulo y el minutado exacto.



Contenidos

1. **El invento del cine.**
2. **El guión.**
3. **La dirección.**
4. **Las estrellas de la pantalla.**
5. **El lenguaje.**
6. **El montaje.**
7. **Estética cinematográfica.**
8. **Los trucos.**
9. **¿Cómo se hace una película?**
10. **Los géneros.**
11. **Movimientos cinematográficos.**
12. **Ver cine.**

Capítulos 1-4



Capítulo 1: El invento del cine

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 2: El Guión

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 3: La dirección

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 4: Las estrellas de la pantalla

Ficha Técnica y minutaje

Capítulos 5-8



Capítulo 5: El lenguaje

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 6: El montaje

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 7: Estética cinematográfica

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 8: Los trucos

Ficha Técnica y minutaje

Capítulos 9-12



Capítulo 9: Cómo se hace una película

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 10: Los géneros

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 11: Movimientos cinematográficos

Ficha Técnica y minutaje



Capítulo 12: Ver cine

Ficha Técnica y minutaje

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 rotoscopia, 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.

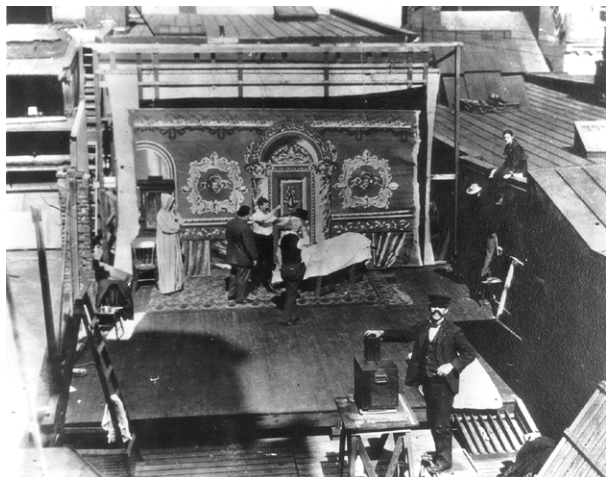
Atrezzo. Conjunto de instrumentos, enseres, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la ambientación y decoración de una escena.

-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 plató 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.

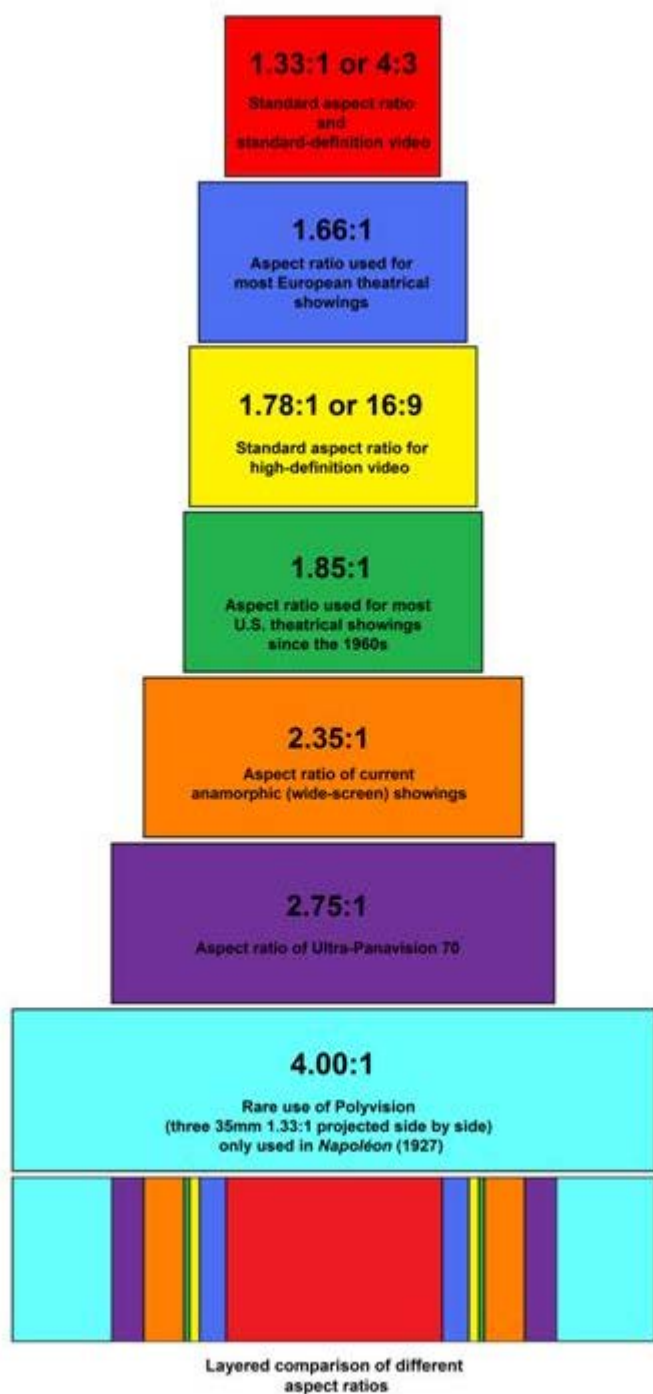
Flash-back. O vuelta atrás. Recurso fílmico que permite retroceder a hechos del pasado en la narración por medio del recuerdo, del

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 películas 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. Anglismo 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.

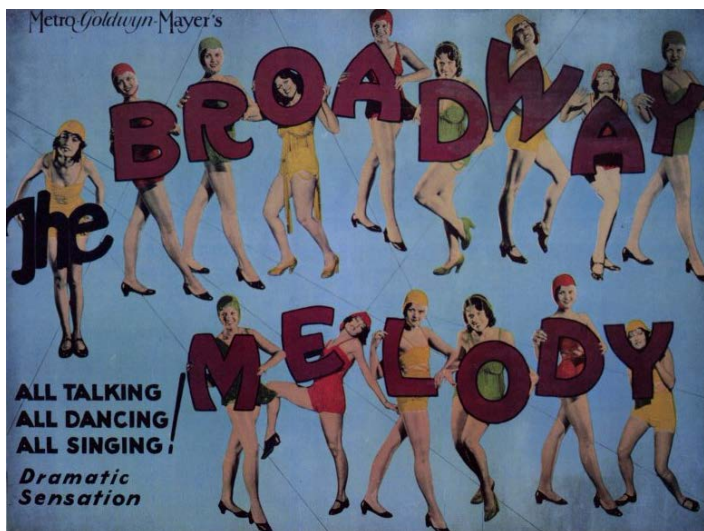
Movimiento. El cine es el arte del movimiento y la cámara también puede desplazarse. Los principales movimientos de cámara son el travelling y la panorámica.

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/)