



EL CINE

Materiales de Cultura audiovisual (asignatura optativa en 1º de Bachillerato)
Profesor: Gonzalo Montón Muñoz.



ÍNDICE

I.- DEL CINEMATÓGRAFO AL CINE.....	3
II.- EL CINE POR DENTRO.....	5
III.- EL GUIÓN.....	15
IV.- EL DESARROLLO DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.....	18
V.- EL PUNTO DE VISTA.....	19
VI.- EL TIEMPO.....	25
VII.- EL MOVIMIENTO.....	30
VIII.- RECURSOS DE REALIZACIÓN/SIGNOS DE PUNTUACIÓN.....	33
IX.- LOS FORMATOS DEL CINE.....	34
X.- LOS GÉNEROS DEL CINE.....	35
XI.- ALGUNOS CONCEPTOS BÁSICOS DE CINEMATOGRAFÍA.....	36



I.- DEL CINEMATÓGRAFO AL CINE

El cinematógrafo de los hermanos Lumière se presentó en París el 28 de diciembre de 1895. De forma convencional, podría decirse que en él culminaban años de experimentación para captar y reproducir mediante proyección la fotografía en movimiento. La primera película rodada en su factoría de Lyon, *Salida de los obreros de la fábrica Lyon Mont-Plaisir*, casi había sido un spot de autopromoción destinado a su exhibición en una conferencia sobre la industria fotográfica. Sin embargo, la sesión del "Salon Indien" era ya pública, ya ella asistieron 35 personas, que pagaron un franco por ver la *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat*, *El almuerzo del bebé* y *El regador regado*. Otro de sus filmes, *La demolición de un muro* -que, pasada al revés, creaba la ilusión de levantar la pared desde sus polvorientas ruinas- vino a ser la pionera de todos los trucos y efectos especiales, y proporcionaba buena idea de las posibilidades ilusionistas del nuevo medio de expresión.

Pero no fue ese el camino seguido por los Lumière y, una vez pasada la novedad, la gente empezó a alejarse de aquellas fotografías animadas de un minuto de duración, que suponían un repetitivo callejón sin salida, lo cierto es que las dificultades eran muchas todavía. A la altura de 1897 una versión de la *Pasión de Cristo* venía a durar cerca de un cuarto de hora proyectado en 13 partes y con un parpadeo que hacía temer por la integridad de las retinas de los sufridos espectadores.



A ello vino a añadirse ese mismo año a las dos orillas del Atlántico una crisis que el cinematógrafo remontaría a duras penas, y que estuvo a punto de acabar con él a los dos años de su existencia. Por un lado, en los Estados Unidos, la Guerra de las Patentes (desatada por Edison para reivindicar las suyas sobre el sistema de arrastre por perforaciones) dificultaba los rodajes y exhibiciones; por otro, en París, tuvo lugar el incendio del Bazar de la Charité, provocado por la lámpara de un proyector cuyas llamas abrasaron a doscientos espectadores de la mejor sociedad. Pronto se alzaron voces clamando contra aquella demostración científica y recreativa que -tras un breve momento de espectáculo y sorpresa- debía darse por clausurada por su repetitividad y peligrosidad. Así, a los exhibidores no les quedó más remedio que abandonar las grandes ciudades y aposentarse en las barracas de feria, buscando las pequeñas localidades donde todavía el cinematógrafo era una novedad y distracción inocua.

El circuito de barracas de feria era de temporada, y allí el cine hubo de dirigirse al mismo público que pagaba por ver los hombres-tronco, las mujeres barbudas, los domadores, las figuras de cera o los palacios de electricidad. Algunas barracas tenían cabida para cientos de espectadores de pie, o bien sentados en bancos corridos de precio superior. La música la solía poner un fonógrafo, complementado por un explicador que iba comentando las imágenes. El feriante compraba mil o dos mil metros de película y con eso iba tirando temporadas enteras, en régimen de pequeño negocio familiar.



A partir de 1898 los Lumière abandonaron casi completamente la producción para centrarse en la venta de aparatos y sus películas filmadas con anterioridad. Una temprana anécdota de 1895 revela ya esta voluntaria imitación, al negarse a vender su invento a un ilusionista, Georges Méliès, que se interesó por la cámara Lumière convencido de su futuro como espectáculo. Pero los dos hermanos no confiaban en una rentabilidad a gran escala ni en el ámbito de la ficción. Y esas dos facetas, la industrial y la fantástica, serían cubiertas, en consecuencia, por otros pioneros: Charles Pathé y el propio Méliès. Con ellos se iniciaría Chomón en el cine, hasta el punto de que aún es frecuente verlo citado como "el Méliès español".

La clase de cine que quisiera hacer es aquel en el que el autor pudiera expresarse tan directamente como el pintor en un cuadro o el escritor en un libro (Jean Renoir)

Fue, efectivamente, el autor del *Viaje a la luna* quien más contribuiría a sacar al cinematógrafo de ese delicado punto muerto en que se debatía, cuando la burguesía ya lo había abandonado hastiada de él y el público popular todavía no lo frecuentaba. De posición económica muy acomodada, Méliès era el director del Teatro Houdin, es decir, un ilusionista vocacional, que se valió de la máquina de cine como de un aliado para producir sus trucos de magia. Al no conseguir que se la vendieran los Lumière, compró una en Inglaterra, aplicando a ella sus hábitos teatrales, sin que la cámara variara de punto de vista.

Aunque recurrió a asuntos tomados de la realidad (como L'affaire Dreyfuss, rodada en 1899 en la línea de las "actualidades" reconstruidas), sus cerca de 500 películas -de las que a la altura de 1986 se conservaban unas 160- trataban más bien de remas de ficción, realista o, sobre todo, fantástica. Como él mismo se presentaba en uno de sus catálogos, lo suyo eran "escenas fantásticas o artísticas, que reproducen escenas de teatro, configurando un género enteramente distinto de las vistas ordinarias del cinematógrafo, escenas de la calle o la vida tomada al natural". Es decir, se trataba de pasar del cinematógrafo al cine, una elaboración de la realidad que se zafaba de su enunciación literal y convertía al aparato de los Lumière en "el microscopio y el telescopio del tiempo", en palabras de Dziga Vertov. Y así lo reconocería en 1931 Louis Lumière al prender sobre el pecho de su antiguo rival la Legión de Honor y saludarle, con palabras bien medidas, como "el creador del espectáculo cinematográfico".

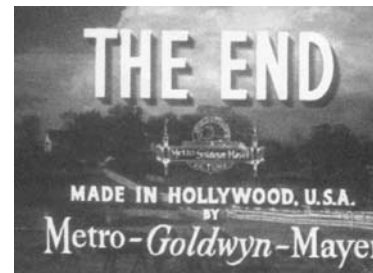
Gracias a ello, Méliès impulsó el cine como narración y, sobre todo, como espectáculo, bien que con una mentalidad teatralizadora. De hecho, su propósito inicial al adentrarse en el nuevo medio era sustituir las sesiones del teatro Robert-Houdin por las equivalentes de cine, lo que hubiese supuesto dos horas de proyección. El intento -completamente descabellado para la época- fracasó: por aquel entonces las películas no duraban más de un minuto y su parpadeo hacía muy fatigoso el visionado. Pero mostraba su concepción del cine como una competencia filmada del teatro "en carne y hueso".

Agustín Sánchez Vidal. *El cine de Chomón*. 1992.

II.- EL CINE POR DENTRO



Cuando una película termina, aparecen los títulos de crédito, esa interminable lista de nombres, y siempre nos sorprende la cantidad de personas que son necesarias para hacer una obra que apenas dura una hora y media. Todo esto tiene sentido si se piensa que un proyecto de una película tarda al menos un año entre la idea inicial y el estreno en salas comerciales. Para hacer un buen film es necesario conseguir mucho dinero, muchas personas que se encarguen de un trabajo específico y muchos lugares donde poder rodar. Esta primera fase del proyecto se denomina preproducción. Después de conseguirlo todo comienza la segunda fase del proyecto, el rodaje, que es lo que todos pensamos cuando nos hablan de hacer una película, es decir, grabar con la cámara a los personajes realizando las acciones determinadas en el guión. Cuando acaba esta fase, comienza la postproducción, donde se unen las imágenes y el sonido para darle la forma final que queremos que tenga la película.

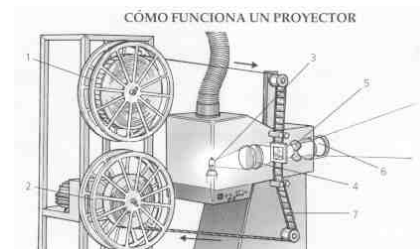


Es un proceso largo y complicado que necesita el trabajo de muchas personas que se dedican exclusivamente a una labor específica.

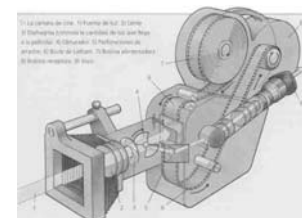
II.1.- EL PROYECTOR CINEMATROGRÁFICO

El proyector cinematográfico es un aparato que sirve para reflejar sobre una pantalla imágenes colocadas entre una fuente de luz y el objetivo de proyección. Su origen se encuentra en la linterna mágica y se compone de tres partes fundamentales:

- La parte mecánica responsable del arrastre de la película.
- La linterna, que contiene la fuente luminosa.
- Un dispositivo de lectura del sonido.



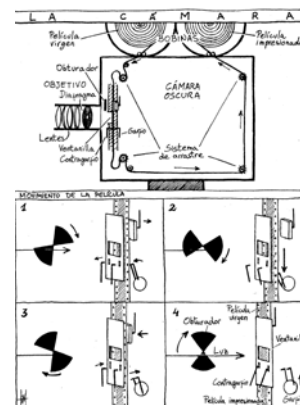
Contrariamente a las cámaras de filmación, en las que la película es arrastrada por uñas, en los proyectores profesionales la progresión intermitente de la película a lo largo de la guía se realiza con la ayuda de una cruz de Malta, que ofrece una doble ventaja: distribuye el esfuerzo de tracción sobre varias perforaciones, con lo que se produce un menor desgaste de éstas, y sustituye con mayor rapidez una imagen por otra, reduciendo así las etapas de oscuridad de la pantalla -los proyectores de aficionados emplean el mecanismo, más simple, de la uña-. Unos alimentadores dentados que giran a velocidad constante dispuestos antes de la guía, y después de la cruz de Malta, hacen posible que esta última sólo tenga que arrastrar un pequeño fragmento de película. Un obturador giratorio, sincronizado con el mecanismo de avance, deja pasar el haz luminoso durante la inmovilización de la película en la guía. En el cine profesional, la existencia de varios formatos hace necesario que la ventana y el objetivo sean





intercambiables. En una disposición de tipo corriente, los diversos objetivos de hallan montados en una torreta giratoria.

Si la proyección se efectúa sobre una pantalla pequeña, puede obtenerse una imagen suficientemente luminosa con sólo una lámpara de incandescencia. En las salas de cine comerciales se requiere una fuente más potente. Durante mucho tiempo se utilizó el arco eléctrico formado por dos electrodos de carbono llamados comúnmente carbones. El rápido desgaste de los carbones (compensado por un dispositivo de aproximación automático) no permitía la proyección de una película completa. Las cabinas de proyección contaban con dos proyectores y las películas estaban fragmentadas en bobinas: durante el paso de una bobina por uno de los aparatos, el operador cargaba la bobina siguiente en el otro, al que colocaba carbones nuevos. El arco de carbones fue remplazado por la lámpara de xenón, en la que el arco eléctrico se produce entre dos electrodos de wolframio encerrados en una ampolla de cuarzo llena de gas xenón a presión. Gracias a la larga duración (varios miles de horas) de estas lámparas, es posible proyectar todo el programa con un solo proyector. Sea cual sea la fuente luminosa empleada, un amplio espejo dispuesto detrás de la linterna refleja los rayos luminosos hacia la ventana de proyección.

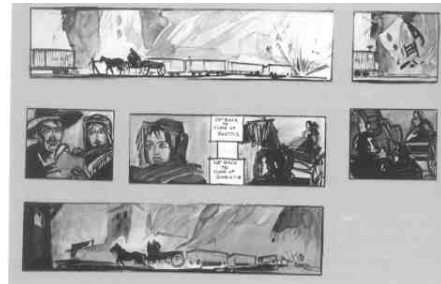


En la época de los arcos de carbón, la bobina que había que proyectar se colocaba verticalmente en un cárter situado encima del aparato, mientras que la película ya proyectada se enrollaba en otra bobina colocada en otro cárter dispuesto en la parte inferior del aparato. Desde la prohibición de películas de material inflamable y de la aparición de la lámpara de xenón, es posible unir sucesivamente todas las bobinas. La película se almacena en bobinas verticales de gran capacidad, o se enrolla horizontalmente en grandes platos circulares.

II.2.- PREPRODUCCIÓN: BUSCAR EL DINERO Y TENERLO TODO A PUNTO



Una película empieza en el momento en el que un guionista comienza a escribir el guión literario donde se desarrollen las acciones y diálogos de los personajes, además de las localizaciones (lugares donde se sitúa la acción). Una vez terminado, a lo largo de la película es usual que se le realicen algunos cambios, el director de la película escribe el guión técnico en el que transforma las palabras del guionista en imágenes mediante planos, es decir, las posiciones donde pretende situar la cámara.



Mientras el guionista y el director realizan todo este trabajo, el productor y el equipo de producción se encarga de conseguir el dinero suficiente para la realización de todo el proyecto. Y las cifras pueden variar mucho, mientras que una película española cuesta alrededor de unos 300 millones de pesetas, una película americana fácilmente multiplica por 20 esta cantidad. El equipo de producción, además de conseguir el dinero, tiene la función de obtener todo lo que necesiten los otros equipos que trabajan en la película.

Hay tres equipos importantes tanto para la preparación como para la realización del rodaje: el equipo de producción, el equipo de dirección y el equipo de cámara.

En la preproducción se reúnen los tres directores de cada equipo, además de sus ayudantes, que son: el director, el productor y el director de fotografía. Juntos realizan un plan de trabajo para que cada persona que participa en el rodaje sepa en qué momento y en qué lugar tiene que estar para realizar su labor. En un rodaje es muy importante tenerlo todo preparado de antemano para no perder tiempo. Por lo que la preproducción tiene que ser muy meticulosa y no dejar nada al azar.



Aún así, una vez comenzado el rodaje, surgen multitud de inconvenientes que se resuelven con la improvisación, sobre todo cuando es una producción con poco presupuesto.

En el equipo de producción hay secciones que se dedican exclusivamente a la búsqueda de lugares donde poder rodar (casi siempre les acompaña el director de fotografía para observar la luz), otras que se dedican a la confección del



vestuario y otras que se encargan de crear los escenarios artificiales y cualquier objeto que sea necesario mostrar en pantalla que no esté construido de antemano. Todo esto tiene que ser realizado antes de comenzar a rodar para que después no falte nada y no se tenga que detener el rodaje por culpa de cualquier detalle.



El teatro es como una esposa fiel. Una película es una gran aventura, una amante costosa y exigente
(Ingmar Bergman)

El hombre del siglo XX ha sido abandonado a la deriva de un bote sin timón navegando por un mar desconocido. La falta de sentido de la vida fuerza al hombre a buscarla por sí mismo. Si eso puede ser pensado y escrito, también puede ser filmado.
(Stanley Kubrick)

Antes de comenzar el rodaje de la película el director y el ayudante del director se reúnen con los actores para ensayar el guión. El tiempo que se emplea para esta labor depende del director, ya que hay algunos que se preocupan más por la técnica audiovisual que por el trabajo de los actores. También depende mucho del tiempo disponible de cada actor, ya que hay actores y actrices muy solicitados que no tienen mucho tiempo para ensayar.

Una vez que todo está preparado y el equipo de producción ha conseguido, más o menos, todo lo necesario, comienza el rodaje.

II.3.- EL RODAJE: ACTORES A LA ORDEN DE ACCIÓN DEL DIRECTOR



Además de ser la parte más emocionante de la realización de una película, es la parte más dura, ya que todo el mundo está muy nervioso intentando no fallar y así no perder tiempo, que en cine significa perder dinero.

La duración de un rodaje, dependiendo de la película y el dinero conseguido, oscila entre mes y medio o dos meses. Hay películas con mucho presupuesto en las

que el rodaje puede durar mucho más tiempo, pero lo más normal suele rondar los dos meses. Un día de rodaje suele ser de diez a doce horas de trabajo continuo y suele realizarse en una única localización que se llama *set* de rodaje.

Es importante que exista un orden casi marcial en el lugar de trabajo ya que si no es así se pierde mucho tiempo. De esto se encarga el ayudante de dirección, que es la voz de mando del director en el rodaje.

El director de fotografía ordena al jefe de eléctricos, que a su vez hace lo mismo con los eléctricos, en qué lugar preciso colocar los focos para crear el ambiente que él considera adecuado para el plano. Casi siempre, mientras el equipo de cámara y luces realiza su trabajo, el director ensaya con los actores el guión y las posiciones donde deben situarse. Una vez colocadas las luces, el equipo de sonido se prepara para poder situar los





micrófonos sin entorpecer el paso de los actores ni crear sombras que puedan ser captadas por la cámara.

El ayudante del director se encarga de hablar con el operador de cámara (a veces llamado segundo operador) para colocar la cámara en el lugar ya designado por el director. Una vez colocada la cámara, el foquista se encarga de medir la distancia entre los actores (ya colocados en sus posiciones) y la propia cámara para así poder enfocar las lentes y que los actores no queden desenfocados. Cuando está todo preparado el ayudante de dirección da la orden al jefe de sonido y al cámara para que comiencen a grabar (primero el sonido y luego la cámara). El director grita *acción* y cuando él cree que ya se ha acabado la acción a realizar o algo ha fallado grita *corten*. El tiempo transcurrido entre acción y corten es lo que se denomina toma. Hasta que el director no está contento con el resultado la toma se repite las veces que haga falta.

¡Abróchense los cinturones: La noche va a ser movidita!

(Bette Davis bajando las escaleras en la fiesta de Eva al desnudo)

Cuanto mejor trabajo todo el mundo menos tomas deberán realizarse y menos tiempo se perderá en realizar cada plano (unidad más pequeña en la que se puede dividir una película). Esto se complica mucho más cuando hay movimientos de cámara. El maquinista es el que se encarga de montar el travelín (vías metálicas por donde se desliza la cámara) la cámara *car* (para sujetar la cámara a un coche) o la grúa, que convierten el *set* de rodaje en un auténtico campo de minas.



Además, no es lo mismo rodar en estudios ya contruidos, donde todo es controlable, que en un exterior natural donde puede llover o soplar un viento huracanado. También es muy diferente rodar escenas dramáticas, donde los personajes hablan mucho y apenas se mueven de sus posiciones. que rodar escenas de acción donde los actores se mueven de un lado para otro y la cámara debe seguirlos en todo momento. Últimamente se utiliza mucho la *steadycam*, una especie de armazón que se coloca el operador de cámara con un brazo hidráulico donde se sitúa la cámara y así conseguir que los movimientos del propio operador de cámara no se noten apenas en la imagen. Con esto se consigue una mayor movilidad para la cámara, evitándose el tener que montar metros de vía para poder seguir al personaje en su acción.

Con los nuevos avances de la informática se ha conseguido hacer más sencillas algunas escenas que antes eran muy difíciles o incluso imposibles de rodar. Los ejemplos más claros se observan sobre todo en las películas de acción o de ciencia ficción, donde se puede desde hundir un enorme barco hasta devolver a la vida inmensos reptiles ya desaparecidos. La mayoría de estas escenas se realizan con los actores y objetos reales sobre un fondo azul que luego, en postproducción, es eliminado y convertido en cualquier objeto imaginable. En el rodaje es donde los actores rinden al máximo nivel y es donde más sufren, tanto por su papel como por los gritos del director. En las grandes producciones americanas los actores tienen caravana propia para ensayar y una persona o dos a su entera disposición.



En las producciones españolas, los actores se conforman con un coche alquilado que los recoge de su casa o una habitación de hotel cuando ruedan fuera de su ciudad.

Cuando ya se han rodado todo los planos que el director ha pensado o ha podido hacer comienza la última fase en la creación de una película que es la postproducción.

II.4.- POSTPRODUCCIÓN: MONTAR LOS PLANOS Y PONERLES SONIDO

La postproducción es el proceso en el que se arma la película para poder ser mostrada en los cines tal y como el director ha imaginado en su cabeza.

Primero se montan todos los planos rodados mediante cortes, encadenados (dos imágenes se mezclan para pasar de una a otra) o fundidos (1a imagen se mezcla con una imagen totalmente de un color, que suele ser negro, hasta que ya sólo queda ese color). Uno de los problemas principales del montaje reside en que las cámaras de cine no pueden grabar el sonido en la película fotográfica que utiliza para plasmar la imagen, por lo que el sonido debe grabarse aparte. Antes, este sonido se grababa en cinta magnética (muy parecida a los casetes normales) y ahora se graba en DAT, un sistema de sonido digital que da mucha más calidad. Por eso es muy importante grabar antes de cada plano la claqueta, una pizarra donde se apunta tanto el plano como la cámara, la secuencia ..., y que se golpea para que luego, una vez en el montaje, se pueda sincronizar el sonido del golpe con la imagen del mismo.



Ahora también se utilizan claquetas electrónicas que señalan el tiempo que marca el contador del DAT.

Luego se añaden los efectos visuales que no se han rodado con la cámara, es decir, los efectos que se crean con el ordenador, y al final se añaden los títulos de crédito, tanto del principio como del final.

Una vez montada la imagen se termina de incluir el sonido, añadiendo sonidos que no han sido grabados y la música que no se oye dentro del plano. Los técnicos de efectos sala se dedican a hacer esos sonidos que una vez en pantalla parecen tan reales como, por ejemplo, los truenos de una tormenta que se realizan golpeando una plancha de metal o el sonido del galope de los caballos que se consigue golpeando entre sí cáscaras de cocos. Muchos de estos sonidos se pueden hacer ahora por ordenador y luego pasarlos a la banda de sonido.



*Empecé a comprender lo serio que es hacer películas cuando una vez que estaba trabajando con Creer Garson ella empleó 125 tomas sólo para decir no.
(Robert Mitchum)*

Hay algunos directores que prefieren no grabar el sonido cuando ruedan con la cámara y lo que hacen es doblarlo. Para ello, una vez que se tienen las imágenes montadas, los actores se meten en una sala de doblaje donde, ayudados por la imagen en pantalla, graban el diálogo.

Esto se hace también para doblar las películas que llegan a España en otro idioma.



La parte de la postproducción termina cuando se unen las bandas de imagen con las de sonido formando una única banda de negativo fotográfico que al revelarse, de forma parecida a la película fotográfica de una cámara de fotos, se transforma en el positivo que es lo que se proyecta en los cines.

Luis Aznar. "Heraldo de Aragón". 10/1/2001.

II.4.1- SÍNTESIS DE LAS FASES EN LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

La elaboración de un producto audiovisual es una tarea colectiva que pasa por diferentes fases y en las que se integran diversos aportes profesionales y medios técnicos.

Las fases son las siguientes:

▫ **GUIONIZACIÓN:**

Partiendo de una idea original o basada en una obra preexistente (novela, cuento, obra de teatro, otra película anterior) se redacta una serie de documentos escritos para planificar la narración cinematográfica.

▫ **PRODUCCIÓN:**

Aceptado el guión por unos estudios o sociedad productora (organismo que se encarga de financiar películas), se estudia a fondo el guión para desglosar las necesidades de todo tipo que de él se deriven (equipo técnico y materiales, personal técnico y actores, transportes y viajes, montaje y sonorización, etc.), evaluando el importe económico que supongan dichas necesidades antes de asumir su financiación.

▫ **RODAJE:**



*'Yo no combato la industria. La industria se combate a sí misma haciendo malas películas. Es como si la General Motors fabricara malos coches a propósito.
(Humphrey Bogart)*



Se registran las imágenes y sonidos a partir de los guiones de trabajo y según la puesta en escena.

▫ MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN:

Se revisa el material registrado y se toman decisiones sobre los fragmentos que se incluirán en el relato y su orden, reuniéndolo en un todo global, que incluya imágenes sonido, efectos, títulos, etc. Tras esta fase, la obra está lista en su apariencia final para su copiado y distribución.

II.5.- LOS TRABAJOS IMPLICADOS EN LA REALIZACIÓN DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL:

Como puede observarse examinando los créditos de cualquier película, la realización de un producto audiovisual es el complejo resultado de los aportes de un buen número de personas que deben realizar una serie de trabajos diferenciados, coordinándose entre sí:

EL GUIONISTA: Elabora la idea escrita en la cual se basará el argumento de la película. Colaborará con el productor y el director.

PRODUCTOR: Persona o empresa que financia la película.

JEFE DE PRODUCCIÓN, director de producción o productor ejecutivo: Persona que prepara, organiza y vigila la ejecución del rodaje de una película según los planes de trabajo y presupuesto, debiendo proporcionar al equipo de rodaje los medios necesarios para ello. Puede ser todo un equipo con diversos ayudantes, secretarías y administrador.



DIRECTOR: Es el último responsable de la realización de la película, debiendo velar por el estilo, la unidad narrativa y los aspectos estéticos. Tiene bajo su mando a todo el equipo técnico y es quien dirige la interpretación de los actores. Puede tener diversos ayudantes, entre ellos un director de actores, que le ayude en este cometido, haciéndoles ensayar la interpretación y movimientos. A veces, sobre todo en televisión, se suele denominar realizador.

SECRETARIO DE RODAJE O SCRIPT: Persona que debe velar por el ajuste de lo rodado al guión de trabajo. Debe controlar los *raccords* de todo

*Existo sólo
realmente cuando
estoy trabajando en
un filme (Marcelo
Mastroianni)*



tipo que puedan existir para garantizar la continuidad, llevar el control de los planos rodados y los que se den como válidos.

FOTO-FIJA: Se encarga de tomar fotos que valgan de referencia para mantener la continuidad entre las escenas, ayudando así al secretario de rodaje o *script*. Las fotografías serán empleadas, también, para la publicidad de la película y su documentación.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA U OPERADOR: Se encarga de la creación del ambiente de la película a partir de la iluminación y las condiciones de trabajo de la cámara. En el cine europeo puede incluso llevarla él mismo. Debe velar, durante el proceso de revelado de la película en el laboratorio para que se mantengan las características visuales y cromáticas buscadas. Tiene bajo sus órdenes al equipo eléctrico.

CÁMARA, SEGUNDO OPERADOR, *cameraman* o camarógrafo: Persona que se encarga del manejo de la cámara bajo las órdenes del director de fotografía (cuando las funciones están divididas) y del director. Puede tener un equipo de ayudantes que se encarguen del montaje y puesta a punto de la cámara, de la carga y etiquetado de las bobinas de película, de medir las distancias de la cámara a la película e ir ajustando el enfoque (foquista), sobre todo cuando se realizan movimientos de cámara. Cuando se trabaja con más de una cámara los equipos han de multiplicarse y coordinarse. En los estudios de televisión hay un operador detrás de cada cámara, que recibe las órdenes del realizador, situado en una sala adyacente ante una mesa de mezclas de imagen (control de realización), a través de un sistema de intercomunicación.



ELÉCTRICOS: Son los que se encargan del control de los focos y de los aspectos técnicos relacionados con la iluminación. Suelen estar bajo las órdenes de un jefe de eléctricos que se ocupa del emplazamiento de los focos, siguiendo las instrucciones del director de fotografía.

MAQUINISTAS: Personas encargadas de montar y desplazar la maquinaria auxiliar (trípodes, *dollies*, travelín, grúas...) empleada durante el rodaje. El jefe de maquinistas es quien desplaza la maquinaria, según las órdenes recibidas, durante los movimientos de cámara.



TÉCNICOS DE EFECTOS ESPECIALES: Se encargan de preparar los materiales y dispositivos para la simulación de explosiones, incendios, disparos..., necesarios en el desarrollo del relato durante el rodaje o de los trucajes más elaborados que se realizan en laboratorios específicos, bien por medios específicamente cinematográficos o con ayuda de ordenadores.

TÉCNICOS, MEZCLADORES Y OPERADORES DE SONIDO: Se encargan del registro de sonido durante el rodaje. Incluye desde el maquinista que conduce la jirafa, caña o pluma donde va colgado el micrófono, hasta el ingeniero de sonido, que efectúa el control del registro a través de una consola de mezclas. En la fase de postproducción otros técnicos se encargarán del repicaje o doblaje sonoro, donde algunos diálogos pueden volver a grabarse, introduciéndose también efectos y música. Todos estos sonidos, recogidos en diferentes pistas sonoras, se mezclan convenientemente y se sincronizan con las imágenes, dejándolos listos para ser incorporados a la película.



DIRECTOR ARTÍSTICO: Es la persona encargada de ambientar la escena a través del diseño de los decorados, ayudándole en su trabajo el *atrezzista*, que se encarga de los objetos necesarios



para la ambientación, y el regidor, que se encarga de conseguir los mismos en coordinación con el equipo de producción. Bajo sus órdenes están los carpinteros de rodaje, pintores...etc

PELUQUEROS, SASTRES, MAQUILLADORES: Se encargan de conseguir que el aspecto de los intérpretes se ajuste a lo especificado en el guión.

ACTRICES Y ACTORES: Son los intérpretes principales de la acción.

ESPECIALISTAS: Sustituyen a los actores en la realización de tomas donde se necesitan especiales habilidades físicas o se corre algún tipo de peligro.



FIGURANTES: Personal secundario que interviene como comparsa en la representación de la acción.

MONTADOR: Persona que se encarga de seleccionar, organizar y ensamblar los diferentes fragmentos que componen una película en colaboración con el director. En televisión se suele denominar editor.



En el cine europeo la atribución y reglamentación de algunos de estos trabajos es muy laxa; sin embargo, en el cine norteamericano existe una rígida estructura de atribución de cometidos y encuadramiento del personal, dentro del sindicato cinematográfico. Según esta, nadie puede realizar un tipo de trabajo "que no le corresponda", llegándose a casos curiosos, como la obligación de que exista un operador de cámara, con independencia de la figura del director de fotografía, no permitiéndose que este pueda manejar la misma.

III.- EL GUIÓN

El guión es el texto que sirve como documento inicial para el rodaje de una película o la grabación de un vídeo o programa de televisión.

Es la descripción "visualmente" detallada del relato, donde a partir del esbozo de una idea inicial se construye una trama argumental con un tratamiento narrativo que incluye diálogos y comentarios.

El guión es el plan sobre el que se construye el relato audiovisual, pero además sirve para organizar toda la serie de trabajos y fases que giran en torno al mismo:

- Al productor le sirve para valorar su interés y decidir la pertinencia de producir la historia, en función de la aceptación por el público y los recursos económicos y técnicos necesarios.
- Al director le sirve para elaborar la puesta en escena.
- Al jefe de producción para elaborar un plan de trabajo que se pueda llevar a la práctica.
- Al director de fotografía para hacerse una idea del ambiente visual que se tiene que conseguir y solucionar los problemas técnicos para lograrlo.
- Al director artístico para crear con ayuda del regidor, *atrezzista*, sastres, peluqueros, maquilladores, carpinteros y pintores el marco material necesario para la puesta en escena.

*Cuando haya gastado mi
último centavo, me
sentaré en el bordillo
de la acera con un lápiz
y un cuaderno y
empezaré todo de nuevo
(Preston Sturges)*



- A los actores para conocer el diálogo y las características de los personajes que han de interpretar.
- A los técnicos de sonido para elaborar el tratamiento de la banda sonora.
- Al montador para ordenar las diversas tomas, siguiendo el mismo.

III.1.- FASES EN LA ELABORACIÓN DE UN GUIÓN

En la elaboración de un guión hay diversas fases, o dicho de otro modo, el guión sufre diferentes formas de estructuración y presentación para adecuarse a las labores que ha de ayudar a resolver. Las fases más importantes son:

- La sinopsis.
- El guión literario.
- El guión técnico.
- El *story board* o boceto gráfico.

*Es cierto que una película debe tener un principio, un desarrollo y un final, pero no necesariamente por este orden.
(Jean Luc Godard)*

II.1.1-LA SINOPSIS

La sinopsis es la idea inicial (por ejemplo, la típica "chico conoce chica"), redactada en un modo un poco más explícito. La extensión varía de cuatro a cinco líneas a unas páginas. El contenido es similar a las reseñas sobre el argumento de las películas que aparecen en las carteleras de espectáculo.

II.1.2- EL GUIÓN LITERARIO

El guión literario es la redacción del argumento, de una manera descriptiva, conteniendo el relato visual, pormenorizado, de todos los aspectos de la narración: lugares, personajes, acción, diálogos, ruidos y música.

Debe estar escrito de una manera clara y comprensible, con un estilo literario descriptivo, contando hechos que puedan ser visualizables, y dividido en escenas encabezadas por su número (que correspondan a diferentes decorados o lugares de rodaje).

En la descripción de las imágenes se indica si es de día o de noche, se caracteriza a los personajes y se especifica cómo van vestidos.

Si se hacen indicaciones con respecto al sonido, sugiriendo una determinada música o un cierto tono de voz, conviene diferenciarlas poniéndolas entre paréntesis.

*Doy la imagen como si fuera el vecino de al lado, siempre que este vecino tenga un buen guionista detrás, claro.
(Michael Caine)*

Antes de escribir un guión literario conviene tener decidido:

- QUÉ se va a contar. El tema que vamos a abordar y la idea o ideas que sobre ese argumento queramos plasmar en la película. Es imprescindible tener muy claro lo que se pretende decir.



- QUIÉNES van a ser los personajes. Cuáles los principales, cuáles los secundarios y de qué forma vamos a definirlos dramáticamente. Características físicas y psicológicas.
- CÓMO se va a tratar la película. Qué géneros deseamos utilizar. De qué forma vamos a contar la historia teniendo en cuenta todos los elementos que intervienen en el lenguaje cinematográfico.
- DÓNDE. Cuáles van a ser los escenarios exteriores o los decorados. País, ciudad, campo, interior de una casa, una prisión. etc.
- CUÁNDO. En qué época se desarrolla la historia. Podemos contar algo trasladándonos al pasado o al futuro o centrándonos en nuestra época.

II.1.3.- EL GUIÓN TÉCNICO Y EL BOCETO GRÁFICO

El guión técnico es una descripción, lo más minuciosa posible, de la visualización de toda la película, incluyendo la numeración por escenas; la localización e indicación del efecto (día/noche, interior/exterior); la numeración de cada plano y su tipo, encuadre y ángulo, con sus formas de paso; los movimientos de cámara; la descripción de la acción, diálogos, música y ruidos.

A menudo, el guión técnico se suele acompañar de un boceto gráfico (*story board*), donde se dibuja el encuadre y composición de los planos para facilitar las labores de rodaje.

A partir de estos guiones se elabora otro de producción, donde se detallan además de los elementos mencionados en el guión anterior, los personajes que tienen que intervenir, los materiales necesarios, la localización de los lugares y la previsión de costes.

Completada la fase de guionización, aprobado el presupuesto, tras contratar al equipo técnico y artístico, y elaborar los planes diarios de rodaje, ya se está en condiciones de comenzar el rodaje.



Un guión técnico es el mismo guión literario al que se le han añadido todos los detalles o indicaciones precisas para su realización cinematográfica. Lo importante para realizar un guión de este tipo es visualizar la película como si al escribir nos encontráramos tras el visor de la cámara.

Visualizar es imaginar, es ver en nuestro pensamiento. Si yo escribo «una mujer entra a hablar con Fulano», en el guión técnico tendré que indicar en qué tamaño, desde dónde, y mediante qué tipo de plano quiero recoger esta imagen.



IV.- EL DESARROLLO DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Los primeros operadores cinematográficos, fascinados por la capacidad de registrar el movimiento, se limitaban a filmar situaciones cotidianas, llegadas de trenes y barcos, salidas de fábricas. Además adoptaban un punto de vista permanente e inmóvil, manteniendo una distancia fija a lo que se filmaba. Su manera de representar estaba heredada de otras artes visuales como la pintura o el teatro. La pantalla de proyección se empleaba como si fuera un lienzo o el escenario de un teatro, con un espectador situado en un punto de vista fijo. Incluso tras la fase en la que se exhiba como una atracción de feria, los primeros cines tenían curiosos nombres que denotaban su dependencia de las artes escénicas, como *Teatro Eléctrico*, *Cine Opera Mundial* o *Nickel Odeon*. El cine era una puesta en escena fotografiada como si se tratase de una representación teatral.

*‘Un director es el jefe de pista de un circo. un psiquiatra y un árbitro.
(Robert Aldrich)*

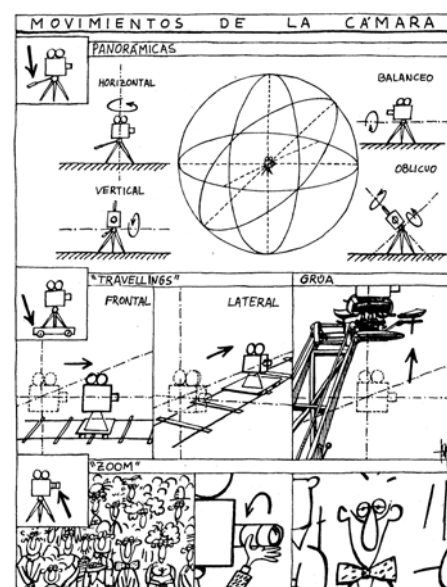
El cine empieza a desarrollar un lenguaje específico cuando la cámara cambia de emplazamiento dando planos de diferentes tamaños, desde diferentes puntos de vista o moviéndose.

En un principio, el descubrimiento de estas posibilidades fue accidental: Segundo de Chomón filmaba sobre el techo de un tren que subía a Monserrat o al Tibidabo de Barcelona y aparecía el primer *travelín*. Méliès preparaba un truco por sobreimpresión para una película en la que la cabeza de un hombre parecía hincharse y tomaba el *primer plano* de la historia del cine. etc.



IV.1.- EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

En la comunicación mediante el lenguaje audiovisual percibimos imágenes; seleccionadas y recortadas, de un espacio continuo, que tienen una duración determinada, que producen la ilusión de representar el movimiento, y que suelen ir acompañadas de sonido. Por lo tanto para conocer las convenciones expresivas más comunes deben conocerse varios elementos:





IV.2.- EL ESPACIO

Al grabar o filmar imágenes con una cámara la primera decisión es la elección del punto de vista desde el que se tomarán. Una vez elegido el punto de vista, también habrá que elegir entre las diversas posibilidades de aislar una imagen de la realidad circundante mediante el encuadre y estudiar la composición del mismo.

V.- EL PUNTO DE VISTA

Es el lugar donde se coloca la cámara para tomar la imagen. Teóricamente hay infinitos puntos de vista desde los que contemplar un objeto. Antes de proceder a la captación de una imagen debe decidirse:

▫ EL LUGAR Y LA POSICIÓN CON RESPECTO AL OBJETO.

Colocarse de frente o de espaldas al mismo, desde la izquierda o desde la derecha, repercutirá en lo que se muestre y lo que no se verá, en el aspecto que ofrezca lo que se registra en la imagen.

▫ LA ALTURA DEL PUNTO DE VISTA:

Podrá estar situado al mismo nivel del objeto, por encima o por debajo de éste. La altura del punto de vista condicionará la percepción de la representación por el espectador, que tenderá a situarse mentalmente a la altura desde la que se ha tomado.

▫ LA ANGULACIÓN:

Va ligada a la noción de altura. Si uno se encuentra a la misma altura que al objeto que quiera registrar, el ángulo de toma se denomina normal. Si se encuentra a un nivel por encima del objeto, habrá que inclinar la cámara hacia abajo para registrar su imagen y esta inclinación será mayor cuanto más cerca se esté del mismo. Este tipo de ángulo visual en que la cámara apunta desde arriba hacia abajo se denomina *picado*. Cuando ocurre a la inversa, se está por debajo del nivel del objeto, inclinándose la cámara hacia arriba para poder registrarlo, el ángulo es un *contrapicado*. Los picados se relacionan con una sensación de dominio sobre la situación. Es el punto de vista de los mayores sobre los menores, del que está por encima. El contrapicado, por el contrario, es un punto de vista que puede asociarse con la inferioridad, no





sólo de altura, sino también psicológica. Es el punto de vista de los niños hacia los mayores que está por encima de ellos.

Existen otros tres tipos de ángulo particulares:

- El nadir: o contrapicado absoluto.
- El cenital: o picado máximo.
- El aberrante: que se toma con la cámara inclinada lateralmente.

La elección del ángulo da lugar a la elaboración de imágenes que generan sensaciones en el espectador, dominio o amenaza



(picado), sumisión o indefensión (contrapicado)... Sin embargo, no siempre ocurre así, pues un plano puede ver modificado su valor por la presencia de otros elementos internos o externos, como la relación con el precedente, la presencia de música, ruidos o diálogos, el tipo de acción dramática, la identificación del punto de vista de la cámara con el de uno de los personajes que intervengan en la acción...

▫ LA DISTANCIA AL OBJETO Y LA ÓPTICA EMPLEADA:

la existencia de una mayor o menor distancia al objeto repercutirá en el encuadre o modo en que se fragmente y seleccione la realidad. Alejarse permitirá incluir más elementos en el encuadre, si se quiere. Aproximarse permitirá conseguir un mayor tamaño de representación de los elementos en el encuadre y recortar más la realidad.

La existencia de una distancia mayor o menor, combinada con la óptica empleada, influirá en la sensación espacial que se perciba. No es igual la representación de una persona de cuerpo entero desde una distancia cercana empleando un gran angular que desde lejos con un teleobjetivo. Estas observaciones también tienen consecuencias importantes al efectuar un retrato. Cuando el punto de vista de la cámara se puede identificar con el de alguno de los personajes que intervienen en la acción, se habla de plano subjetivo o cámara subjetiva. Cuando no sucede así se habla de plano objetivo o cámara objetiva.

*Cualquiera puede dirigir una película siempre que conozca lo fundamental. Dirigir no es un misterio, ni tampoco un arte. Lo principal en la dirección de cine es fotografiar los ojos de la gente.
(John Ford)*

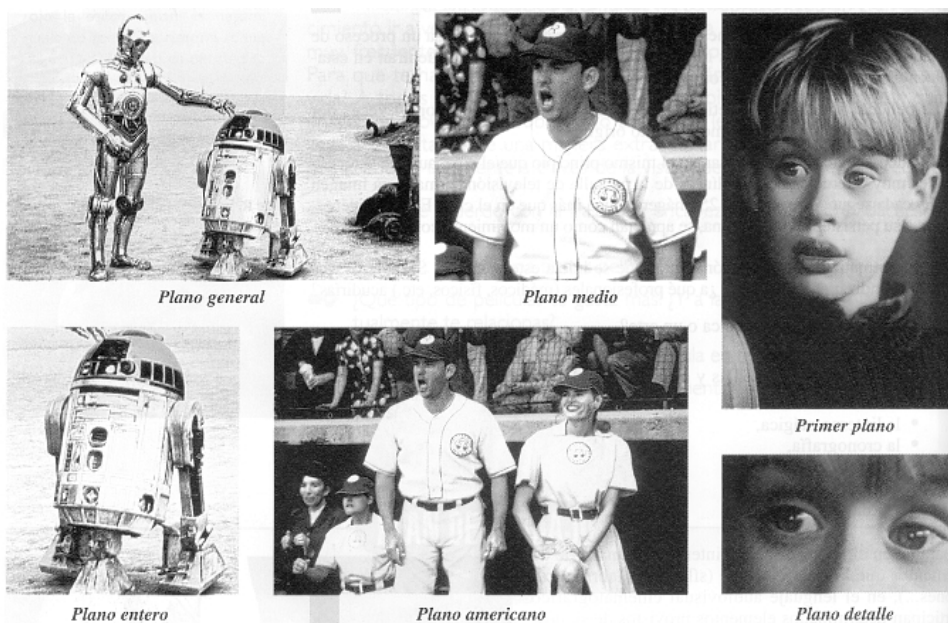
V.1.-EL ENCUADRE COMO SELECCIÓN DE LA REALIDAD

Encuadrar consiste en seleccionar la forma en que se va a recortar la imagen registrada a partir de un modelo real, según el formato o cuadro. En el caso del registro en vídeo el formato es un



rectángulo de proporción 4:3. Mediante el encuadre se produce una fragmentación del espacio y de los elementos en él contenidos.

La selección de un fragmento espacial con una duración determinada es lo que se denomina plano.



Los planos se han catalogado, recibiendo nombres específicos, según el modo en que queda representada la figura humana.

Existen tres grandes familias: generales, medios y primeros.

Los PLANOS GENERALES no cortan a la figura humana. Se pueden emplear para mostrar el lugar donde se lleva a cabo la acción, para mostrar las posiciones de los sujetos o para que éstos puedan moverse sin desaparecer del encuadre.

Los PLANOS MEDIOS cortan a la figura humana. Se suelen emplear para resaltar los personajes sobre el fondo. Sirven para mostrar la acción cuando está limitada espacialmente.

Los PRIMEROS PLANOS representan pequeños fragmentos (generalmente el rostro). Se emplean para mostrar las emociones y reacciones y





para crear momentos de tensión dramática. Con el primer plano el ojo del espectador rebasa la distancia normal con la que se perciben los objetos, aproximándose de un modo que no se suele hacer en la realidad.

Estas tres familias básicas de planos se subdividen en distintos tipos:

TIPOS DE PLANOS GENERALES:

▫ GRAN PLANO GENERAL

La figura humana aparece pequeña e insignificante, se emplea para situar la acción global en un escenario determinado (el desierto, una ciudad, el espacio...). Se denomina también vista panorámica.



▫ PLANO GENERAL LARGO

La figura humana aparece algo más grande que en el anterior, pero todavía sigue dominada por su entorno.

▫ PLANO GENERAL

Representa a la figura humana completa dejando bastante espacio (o "aire") a su alrededor.

▫ PLANO GENERAL CORTO (O ENTERO)

Representa a la figura humana completa pero con muy poco aire por encima y por debajo.

TIPOS DE PLANOS MEDIOS:

▫ PLANO AMERICANO

Es un plano medio largo llamado también plano tres cuartos. Corta al personaje a la altura de las rodillas. Permite introducir varios personajes en la acción, haciendo que se puedan observar mejor sus gestos y ademanes. Tiene su origen en el cine americano: en las películas del oeste, este plano permitía observar cómo los vaqueros desenfundan sus pistolas.



▫ PLANO MEDIO

Corta a la figura humana por la cintura. Es muy útil cuando se trata de mostrar las relaciones entre dos personajes.



TIPOS DE PRIMEROS PLANOS:

▫ PRIMER PLANO LARGO

Está en la frontera entre los planos medios y los primeros. Su línea de corte está entre la cintura y el pecho.

▫ PRIMER PLANO

Corta a la figura humana a la altura de los hombros.

▫ PRIMER PLANO CORTO

Corta parcialmente el rostro del personaje.

Posee gran intensidad dramática.

▫ PLANO DE DETALLE

Cuando se representan detalles de las facciones (ojos, boca...) o del cuerpo (mano...), e incluso objetos de pequeño tamaño.



Esta catalogación nace de la necesidad de entenderse cuando se habla de un plano determinado, por ejemplo, al hacer un guión; pero es artificiosa hasta cierto punto, ya que pueden existir planos, incluso películas enteras, en las que no aparezca la figura humana, como un documental sobre orugas. En otros casos, la composición de los elementos, dentro de un mismo plano, ha sido elaborada de modo que aparezca representada toda la escala espacial de planos, desde el de detalle hasta el general, gracias al empleo de la profundidad de campo.

*Los mejores actores del mundo son aquellos que sienten el máximo y muestran el mínimo.
(Jean Louis Trintignant)*

V.2.- LA COMPOSICIÓN DENTRO DEL PLANO

Se debe aprovechar el encuadre y no dejar un exceso de espacio sobrante en los planos en los que no sea necesario, como son los medios y primeros donde, sobre todo, se debe cuidar el "aire" o espacio sobrante por encima de las cabezas de los personajes. Éste será tanto más pequeño cuanto más restringido sea el plano.

▫ Es conveniente no centrar los elementos en el encuadre, sino intentar colocarlos de modo asimétrico, dejando el espacio sobrante hacia uno de los lados. Este espacio debe dejarse en dirección hacia donde mire el personaje.



▫ Cuando una figura se encuentra en movimiento no sólo no se debe centrar, sino que el espacio sobrante debe situarse en la dirección en que se mueve.

▫ Al distribuir los elementos dentro del espacio es de gran efectividad la aplicación de la llamada "regla de los tercios". Consiste en imaginar que el encuadre se halla dividido en tercios por líneas verticales y horizontales. Colocando los elementos principales sobre estas líneas (figuras, horizonte, etc.) o sobre sus intersecciones, conocidas como puntos fuertes, se puede lograr una composición bien estructurada.



El empleo de diferentes ópticas también influye en la composición. Cada distancia focal produce una sensación de espacio particular, influye en el tamaño relativo de los objetos que se hallan distribuidos en profundidad dentro del encuadre y puede deformar las proporciones relativas de los elementos.

V.3.- EL PLANO FIJO

Una película se cuenta en planos. La fragmentación de la unidad dramática que es una secuencia constituye la base del lenguaje cinematográfico y el trabajo específico del director. Por eso el director es el autor final de la película, aunque el cine me siga pareciendo un arte de autoría colectiva. En esta opinión ha influido decisivamente mi propia experiencia como director de películas. Pero el director, además de ser el responsable de la coordinación de todos los elementos personales y materiales en juego, es quien a través de sus decisiones muestra un punto de vista personal sobre la historia que se cuenta. Un director es alguien que elige continuamente entre las opciones que se le ofrecen. De esas siempre difíciles elecciones hay dos que considero fundamentales y que son derecho inalienable del director: la elección de los actores y la ya mencionada fragmentación en planos. En ellas están las claves de cómo va a ser la película.

En el cine de hoy hay una loca tendencia al movimiento de la cámara como si en él se cifraran las únicas vías para conseguir el ritmo cinematográfico. Pero el ritmo en el cine está básicamente en el interior del plano. El ritmo en cine es interno y sus depositarios fundamentales son los actores. Son ellos los que tienen que transmitirnos cosas y la cámara es sino su instrumento aliado. Me gustan mucho directores que hallan su estilo en el movimiento de cámara, como Ophuls o Scorsese, pero ninguno de ellos descuida a los actores. La funcionalidad de sus movimientos de cámara no a primera vista, pero



existe. Su esencia es más secreta. Tampoco la expresividad de los actores está en la abundancia y notoriedad de sus gestos. A mí me gustan los actores serenos, sobrios, que basan su trabajo en la intensidad de su mirada, en la naturalidad expresiva de sus movimientos, en la comprensión e inteligencia con que dicen sus textos. Me gustan las películas de planos fijos. El plano fijo es reflejo de la seguridad del director, de su confianza en el contenido de lo que está narrando y en la calidad de sus actores. Los directores no son tranviarios, ni equilibristas, ni hacedores de puzzles, ni pinchadiscos.

Fernando Méndez Leite. "La esfera" de *El Mundo* (3-5-97).

VI- EL TIEMPO

Los relatos audiovisuales se desarrollan en el tiempo: el tiempo de la acción que se cuenta y el tiempo que dura la narración de esa acción. Examinaremos pues:

- Los elementos que intervienen en la duración del plano y las diferencias entre plano y toma.
- Las unidades en las que se divide el tiempo de la narración: escena y secuencia.
- El tratamiento de la duración del tiempo de lo que se narra (tiempo dramático) frente a la duración del tiempo real (tiempo cronométrico), en que se supone que transcurre.

VI.1.-PLANO Y TOMA

En lenguaje de la imagen en movimiento junto al concepto de plano (registro en imágenes de un fragmento de la realidad visual con una duración determinada) se maneja también otro concepto: el de toma, con el que a menudo se confunde el primero.

Una toma se refiere a todo el material grabado o filmado, desde que la cámara se pone en marcha hasta que se detiene. El concepto de toma es de naturaleza mecánica, mientras que el de plano, como quedó dicho, se refiere a dimensiones espaciales y temporales.

Por ejemplo, de un plano determinado, como el empleado para ilustrar el tipo de plano que se denominó medio, en el que dos personajes, hablasen frente a frente, se podrían hacer diferentes tomas repitiéndolo hasta que se considere el resultado satisfactorio. Se cuenta que Chaplin, quien además de actor dirigió la mayoría de las películas en que aparece, obligó al operador de cámara a hacer más de cien tomas de un plano en el que le entregaba una flor a Mary Pickford, ya que juzgaba que no estaba quedando a su gusto.

Una vez seleccionada una toma como correcta, tras el montaje, la duración de la misma en el plano que aparece en una película puede y suele ser inferior al material grabado en dicha toma.



VI.2.- LA DURACIÓN DEL PLANO

La duración, o tiempo de permanencia de una imagen en la pantalla antes de cambiar a otra, está condicionada por varios factores:

1) El tamaño espacial del plano:

Como norma general los planos más amplios deben durar más que los más restringidos, aunque sólo sea porque se necesita más tiempo para ver los diversos elementos que lo integran, que naturalmente aumentan cuanto mayor sea el encuadre. Por ejemplo: un plano de detalle, generalmente, debe durar menos tiempo que un plano general.

2) La acción:

Puede influir en el tiempo de permanencia de un plano en la pantalla. El transcurrir de los acontecimientos puede justificar la permanencia de un plano durante un tiempo mayor que si no ocurriese nada o casi nada. Ejemplos:

a) Una vista panorámica de la plaza de una ciudad deberá durar menos si se ha incluido con el fin de ubicar al espectador en un lugar geográfico determinado, que si aparece como marco de una acción específica, por ejemplo, el desfile de una comitiva.

b) Un plano de una figura que se desplaza podrá durar más que el de otra estática.

3) El ritmo dramático, la funcionalidad o la intencionalidad estética del conjunto de la obra:

Según la acción desarrollada, o el tipo de sensaciones que se quieran generar en el espectador, los planos podrán cambiar de un modo más o menos rápido.

Ejemplos: si que quiere crear una sensación de placidez o comunicar la sensación de espera de dos personajes que pesquen en una barca, los planos deberán durar más tiempo que si se comunica la sensación de angustia, tensión o terror en una escena de agresión, como la presentada por Hitchcock en "Psicosis" durante el asesinato en la ducha, donde en un corto intervalo de tiempo se suceden los planos a un ritmo vertiginoso.

El fin del producto también puede influir en la duración de los planos. No se emplean las mismas duraciones para los planos que aparecen en un anuncio o en un videoclip, que en la realización de un documental basado en entrevistas a personajes que hablan ante la cámara.





Las preferencias u opiniones estéticas del director pueden dar lugar a que los planos se mantengan en pantalla más o menos tiempo.

Algunos directores piensan que la cámara debe ser una especie de ojo invisible que registra la acción, empleando para ello planos que duran bastante, bien con la cámara fija o con ligeros movimientos de cámara dentro del encuadre (lo que se ha dado en llamar plano secuencia), dejando el protagonismo en manos de los actores y de la puesta en escena. Otros directores son partidarios de que la cámara sea un elemento activo dentro de la narración, descomponiendo la realidad mediante frecuentes cambios de plano que la muestren desde diferentes puntos de vista, como si de un calidoscopio se tratase.

La división del relato audiovisual en planos permite fragmentar la realidad, en vez de reproducirla de modo continuo como se hacía en los primeros inicios del cine, donde se rodaba de modo ininterrumpido una acción. La división en planos permite cambiar el tamaño de los mismos, los puntos de vista, y los lugares donde se desarrolla la acción. Además, permite abreviar o condensar el relato manipulando la duración del tiempo real en el que se desarrolla la acción (difícil cuando se rueda la acción en un único plano, salvo si se recurre a una aceleración o ralentización del mismo por medios mecánicos).

VI.3.- LAS UNIDADES DE DURACIÓN DEL RELATO: ESCENA Y SECUENCIA

▫LA ESCENA

Se denomina escena al material grabado o filmado que transcurre en un mismo lugar o escenario, y en la que intervienen las mismas personas. El concepto de escena tiene un origen teatral, etimológicamente la escena era el lugar donde se situaban los actores para la representación.

En las producciones cinematográficas o videográficas, el concepto de escena se maneja para subdividir la narración total en unidades espaciales, más pequeñas, que permitan organizar el trabajo. Aunque la palabra "escena" tenga connotaciones espaciales, se incluye su estudio dentro de los elementos temporales porque no debe olvidarse que la acción transcurre en el tiempo, independientemente de su ubicación espacial.

Una escena puede estar resuelta con uno o varios planos. Cuando se resuelve en un solo plano estamos ante el anteriormente denominado plano secuencia, escena o conjunto de acciones con una unidad de lugar rodada en una sola toma, es decir sin cortar. El cambio de lugar o de personajes dentro de un mismo lugar implica un cambio de escena. La escena tiene una unidad de lugar, de tiempo y de acción.





▫ LA SECUENCIA

La secuencia es un conjunto de planos que constituyen una unidad dramática o un episodio diferenciable dentro de la totalidad del relato. Hasta cierto punto una secuencia podría ser considerada como un pequeño, relato o episodio autónomo dentro del total.

La secuencia es un conjunto que agrupa una o varias escenas, es decir, puede desarrollarse en un mismo lugar o en varios diferentes. Incluso, puede estar resuelta en un único plano, el llamado plano secuencia anteriormente mencionado, en el que se da unidad de espacio, tiempo y acción. Sin embargo, lo característico de la secuencia es la unidad narrativa, la continuidad dramática, donde pueden variar los lugares donde se desarrolle, o hacerlo en tiempos diversos.



VI.4.- EL TRATAMIENTO DE LA DURACIÓN DEL TIEMPO

En todo relato audiovisual se pueden diferenciar dos tipos de tiempo:

- El que dura el propio relato: el tiempo narrativo o dramático.
- El que se supone que duraría en la realidad el mismo: el tiempo real o cronométrico.

Lo que interesa estudiar desde el punto de vista del lenguaje audiovisual es el tratamiento del tiempo en la narración -el tiempo dramático- y los métodos empleados para condensar el tiempo cronométrico convirtiéndolo en tiempo dramático.

En la vida real los acontecimientos se desarrollan en una progresión temporal, es decir, no hay saltos hacia adelante o hacia atrás, y con un ritmo de sucesión temporal fijo: no hay tiempos que objetivamente duren más o menos que otros, aunque a veces puede parecerlo, desde un punto de vista subjetivo. Por ejemplo, una hora de espera o aburrimiento parece mucho más larga que una hora de diversión o sueño.

En las narraciones audiovisuales el tiempo puede ser manipulado, suprimiéndolo, condensándolo o ampliándolo, y efectuando saltos hacia delante y hacia atrás en el mismo. Este es el modo en el que el tiempo cronométrico se convierte en el tiempo dramático.

Del mismo modo que la captación de imágenes implica una selección espacial que se efectúa por medio del encuadre y el tamaño del plano, también implica una selección temporal. La filmación o grabación de un acontecimiento de modo ininterrumpido suele resultar tediosa; es necesario por



tanto seleccionar los momentos significativos o importantes para el desarrollo de la acción. Este proceso de selección, en el que se omiten determinados tiempos, se denomina elipsis.



Imaginémonos la siguiente situación: el personaje A va a visitar al personaje B. Si se representase la acción en tiempo real, haciendo coincidir su duración con la que realmente tiene y se siguiese la misma tónica con el resto del relato, probablemente no daría tiempo a que sucediese casi nada, aunque se tratase de un largometraje, y resultaría además muy aburrido. Mediante el empleo de diversos grados de elipsis y según la importancia dramática de la acción, esta podría resolverse de diversos modos:

- Viéndose al personaje A en la calle en un plano; en el siguiente se vería a los personajes A y B dentro del domicilio de este último, junto a otras personas.
- Viéndose al personaje A caminando por la calle. El personaje A llama a un timbre o portal. Los dos personajes están en una habitación junto a otras personas. Este tipo de tratamiento estaría justificado por la oportunidad de que el espectador sitúe el domicilio de B en un lugar determinado, que tenga interés para el desarrollo de la acción.
- Como en el caso anterior, pero además se muestra durante un tiempo la espera de A entre la llamada al timbre y el momento en que se le abre el portar, al mismo tiempo que mira insistentemente a uno y otro lado. Se ve cómo franquea el portal y sube diferentes tramos de escalera. Llama a la puerta produciéndose también una espera. B abre la puerta y A entra. En el interior hay también otras personas. Este último tratamiento omite menos elementos que los anteriores. Su justificación sería el hacer compartir al espectador una situación de angustia o tensión, por ejemplo, que el personaje A intentara evitar por algún motivo a las otras personas, temiera encontrarse con ellas, incluso en la escalera, y resultase que éstas le estaban esperando en el domicilio de B.

*‘Un actor se pasa toda la vida intentando hacer cosas por las que meten a la gente en el manicomio.
(Jane Fonda)*

Con estos ejemplos se puede comprender fácilmente el papel que juegan los diferentes grados de elipsis en el tratamiento de un relato. Piénsese qué sucedería si el tercer tratamiento se emplease en una situación donde el personaje A no teme nada, no es seguido por nadie y únicamente se encuentra con B en el domicilio de este último para una cuestión también trivial. Se comprenderá el porqué muchos relatos audiovisuales pueden acabar con la paciencia del espectador.

Existen otros tipos de ELIPSIS, debidas a otros motivos, como los morales. En las películas antiguas existían ciertos tabúes, por ejemplo, en la representación de las relaciones sexuales. En otros tiempos era frecuente omitir los momentos en que se suponía que se debían producir éstas o recurrir a metáforas visuales que variaban según el contexto, como el golpear de las olas del mar contra el acantilado, el desencadenamiento de una tormenta eléctrica, el paso de un tren... Estos recursos eran empleados conscientemente por sus creadores dentro de un espíritu de autocensura y no han de ser confundidos con los cortes o manipulaciones propias de una censura externa al relato, como la que estaba establecida para las producciones cinematográficas durante la dictadura del general Franco. A veces la censura tuvo curiosas consecuencias como la que se produjo en el proceso de manipulación de la proyección de *Mogambo*, donde para evitar el escándalo por de la infidelidad de la protagonista



femenina, se hace pasar a su marido por su hermano, con lo que se eliminaba el adulterio; aunque no se dieron cuenta de que con esta manipulación el adulterio se convertía en una relación incestuosa.

El tiempo puede ser tratado de manera lineal o no lineal. En los primeros balbuceos del arte cinematográfico el tiempo se desarrollaba en una progresión continua. Sin embargo, además de aparecer la elipsis, comenzaron a presentarse acciones paralelas (que equivalían a lo que podía ser un "mientras tanto..." en la comunicación oral o escrita), con la función de presentar una segunda acción relacionada con la primera y que podía influir en la misma, ayudando a crear la expectación en el público. Se solían emplear en situaciones de peligro de un sujeto, mostrando a la presunta víctima por un lado y a sus rescatadores yendo hacia ella.

Es lo que se vino a llamar "rescate en el último minuto", cuya paternidad se suele adjudicar a Griffith. Este último acuñó igualmente la vuelta atrás en el tiempo, a modo de recuerdo o evocación de una situación, y el cambio de un tiempo a otro posterior, para a continuación regresar al mismo. El salto atrás en el tiempo es conocido como "FLASH-BACK" y el salto hacia delante como "FLASH-FORWARD".

VII.- EL MOVIMIENTO

El nacimiento del cine se debe al intento de buscar un procedimiento que permitiese conservar en imágenes el movimiento de los sujetos y, de hecho, los primeros tomas cinematográficas fueron pequeñas escenas en que el movimiento era el tema principal, como la llegada de un tren a una estación o la salida de los obreros de una fábrica. En estas películas se producía un movimiento dentro del plano, que evidentemente no podía conseguirse mediante las imágenes fotográficas. Estas películas se caracterizaron, durante un tiempo, por su interés en una acción que se desarrollaba dentro de un encuadre único e inmóvil, donde evolucionaban los personajes. Con el paso del tiempo, también la cámara empezó a moverse y los planos fijos comenzaron a alternarse con planos en movimiento. Estudiaremos los dos tipos de movimiento:

- El movimiento en el plano.
- El movimiento de la cámara en el espacio.

VII.1.- EL MOVIMIENTO EN EL PLANO

Los planos pueden ser estáticos o dinámicos. En los planos en los que se produce movimiento interno debe tenerse en cuenta este en el encuadre y en la composición. Si el plano permanece fijo, se debe dejar el aire suficiente para que el personaje no quede parcialmente cortado o se salga antes de tiempo. Si el plano se mueve, siguiendo al



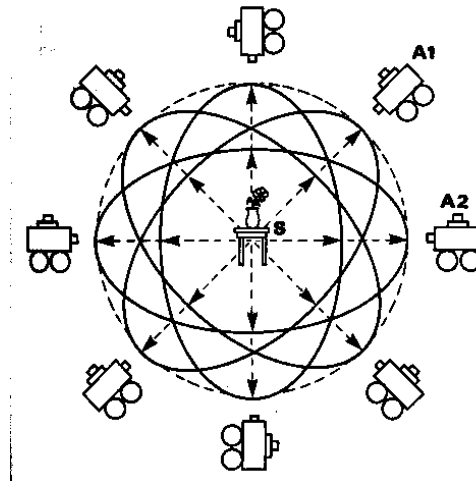


personaje, se debe dejar el espacio en la dirección del movimiento del mismo. Cuando un personaje abandona el encuadre por un lado y vuelve a aparecer en el plano siguiente debe hacerlo por el lado opuesto.

VII.2.-EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA EN EL ESPACIO

Uno de los elementos distintivos del lenguaje cinematográfico frente al de otras artes visuales, es la posibilidad de representar de una manera dinámica gracias a los movimientos de la cámara. Los movimientos reciben diversos nombres según sus características:

- Panorámicas
- Travelín
- Movimientos de grúa y otros accesorios



VII.2.1.- LA PANORÁMICA

La PANORÁMICA es un movimiento de relación de la cámara alrededor de un eje. Las panorámicas pueden ser: horizontales, verticales y oblicuas.

En la panorámica horizontal la cámara rota sobre un eje vertical describiendo un movimiento de izquierda a derecha o a la inversa.

En la panorámica vertical la cámara gira sobre un eje horizontal, describiendo un movimiento de arriba abajo o viceversa.

En la panorámica oblicua el movimiento de la cámara se efectúa por rotación sobre un eje inclinado.

La panorámica, como todos los movimientos de cámara, son más difíciles de tomar que los planos fijos, sobre todo cuando se hacen a mano, sin ningún apoyo, como un trípode. Para su realización es necesario que la cámara no tiemble. Se comenzará grabando un plano fijo (al menos durante cinco segundos) con una composición adecuada, girando la cámara con una velocidad uniforme y más bien lenta, para acabar en otro plano fijo adecuadamente compuesto. Es muy importante ensayar el movimiento y la composición inicial y final del encuadre antes de tomar las imágenes.

La panorámicas pueden ser efectuadas sobre sujetos fijos o en movimiento. En el caso de que sea sobre un sujeto que se desplaza, conviene dejar el aire en el sentido de la marcha del mismo; así quedará mejor compuesto y evitaremos que por aceleración de su movimiento se salga momentáneamente del encuadre.

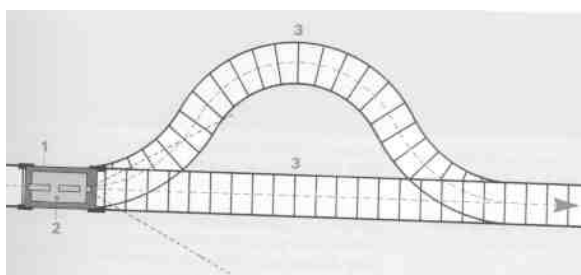


Los BARRIDOS son panorámicas efectuadas con mucha rapidez, dando sensación de borrosidad a la imagen. Se suelen emplear para poner en relación dos elementos, o como forma de transición entre ellos.

La noción de panorámica como movimiento no debe ser confundida con la llamada "vista panorámica", que es otro modo de denominar el gran plano general.

VII.2.2.- EL TRAVELÍN

El travelín es un movimiento de la cámara al desplazarse. Para realizarlo, evitando la inestabilidad de la imagen, se suelen emplear raíles o rampas de madera contrachapada. Permite modificar el tamaño del plano por acercamiento o alejamiento, o el seguimiento de un sujeto. El travelín no ha de ser confundido con un *zoom*. El *zoom* no es un movimiento de la cámara, sino la modificación progresiva en el ángulo de toma del objetivo, producida por un desplazamiento interno de las lentes que componen la óptica.



El TRAVELÍN y el *zoom* no proporcionan resultados equivalentes. En un travelín no se produce una modificación de las sensaciones espaciales de profundidad, ni de las proporciones de los objetos situados a diversas distancias de la cámara. Cuando se emplea el *zoom* cambia la escala relativa de los objetos, y la sensación de profundidad, al variar la distancia focal del objetivo.

El *zoom* sirve para componer el encuadre de la imagen sin desplazarse o sin tener que cambiar de óptica. Debe evitarse su empleo durante la toma de imágenes, salvo en el caso de grabaciones en las que haya problemas para cortar con el fin de acercarse, o para cambiar la posición de la cámara.

En cine, video y televisión profesional, se suelen emplear otros accesorios para efectuar movimientos de cámara, desde los más sencillos como los trípodes con ruedas o los pies de estudio, hasta otros mucho más complejos como:

- Las "*dollys*", especie de carretillas, a veces motorizadas, que necesitan una persona que las maneje independientemente del cámara.
- Los soportes "ligeros" de cámara: se emplean para asegurar la estabilidad de las cámaras que se manejan manualmente. Constan de una especie de chaleco al que van unidos una serie de brazos articulados, muelles y contrapesos que equilibran la cámara. El modelo más conocido es la *steadycam*.

A pesar de denominarse "ligeros", su peso, unido al de la cámara, requiere gran esfuerzo físico por parte del operador. Son muy útiles para el seguimiento de personas



en trayectos poco previsibles y ahí donde no pueden emplearse otros medios más voluminosos.

VII.2.3.- MOVIMIENTOS DE GRÚA Y OTROS ACCESORIOS

Las GRÚAS se basan en un sistema de balancín, con un contrapeso en un extremo y un asiento para el operador en el otro. Suelen poder desplazarse mediante ruedas. En los casos en que se necesita subir a gran altura llegan a emplearse grúas hidráulicas montadas en plataformas sobre camiones. En la actualidad los estudios televisivos emplean grúas de control remoto mediante sistemas informáticos.

VIII.- RECURSOS DE REALIZACIÓN

A la hora de planificar una determinada secuencia, existen ciertos recursos para realizarla, de manera que con una indicación en el guión técnico tengamos suficiente, sin especificar cómo ha de ser cada plano, etc. Existen tres grandes recursos de realización:

▫ PLANO -CONTRAPLANO

Cuando se trata de planificar una conversación entre dos personajes, suele cambiarse el emplazamiento de la cámara enfocando a uno ya otro interlocutor para dar más ritmo a la realización. Como norma general, recordemos que debe preferirse siempre el hacer cambio entre planos parecidos en tamaño y angulación para evitar efectos visuales desagradables.

▫ PLANO SECUENCIA

Cuando queremos grabar toda una acción de continuo sin cambios en la ubicación de la cámara por medio de cortes (por ejemplo, seguir a un personaje a lo largo de un pasillo), esto se denomina plano secuencia.

▫ PLANO MÁSTER

Es un plano grabado de continuo como el anterior, pero con vistas a efectuar insertos sobre él a la hora del montaje. Por ejemplo, podemos grabar el plano máster de un químico vertiendo determinados líquidos en las probetas (plano máster) y luego grabar planos detalle de las reacciones, las cuales, a la hora del montaje utilizaremos como insertos. De esta manera, tendremos un continuo de la acción y unos insertos que servirán como aclaración de determinadas partes de la misma.

VIII.1.- SIGNOS DE PUNTUACIÓN

Denominamos de esta manera a aquellos recursos que utilizaremos como transición entre planos o secuencias; los signos de puntuación son, una vez más, herencia del cine y en términos generales son los siguientes:



▫ CORTE

Cuando un plano va a continuación del siguiente siendo brusca la transición entre ambos, se denomina corte. Es la manera más usual de pasar de un plano a otro.

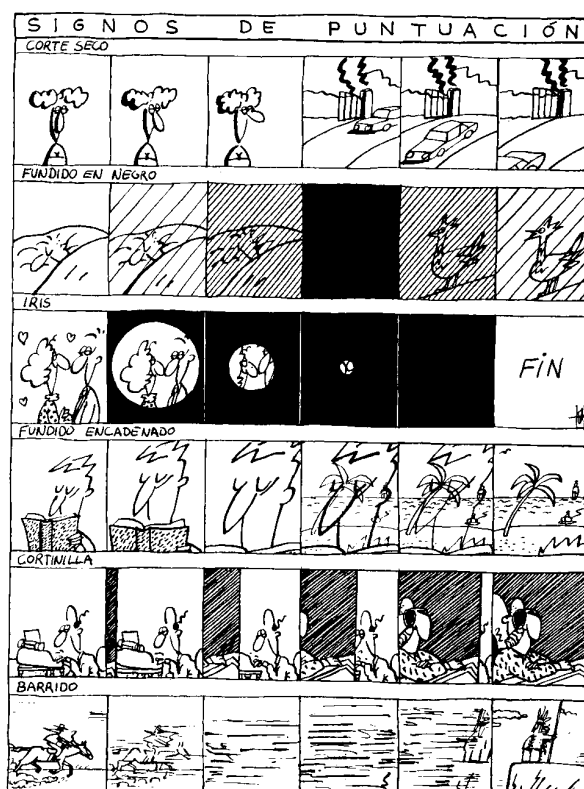
▫ ENCADENADO

Cuando un plano va desvaneciéndose gradualmente a medida que el siguiente va apareciendo. Su utilización suele sugerir el paso del tiempo.

▫ FUNDIDO

Cuando un plano desvanece gradualmente a negro, o partiendo de negro, va apareciendo la imagen.

El vídeo permite utilizar, además, un gran repertorio de elementos de puntuación, tales como cortinillas, efectos visuales (mosaico, espejo, etc.), cuya utilización suele hacerse en postproducción.



IX.- LOS FORMATOS DEL CINE

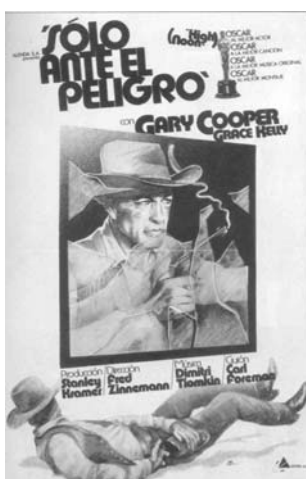
A raíz de la implantación de la televisión en los hogares a mediados de los años cincuenta y de la fuerte competencia que ese medio supuso para el cine tradicional, se idearon una serie de innovaciones destinadas a reclamar la indiscutible autoridad de la pantalla grande sobre la pequeña. La primera fue el cinemascope, lanzado en 1953 por la Twentieth Century Fox, que alargaba la pantalla dando una imagen mucho más ancha que alta e incorporaba el sonido estereofónico en pistas



magnéticas. Para utilizar este sistema, las salas de proyección requerían hacer importantes inversiones estructurales y ése fue el motivo de que, hacia 1960, el cinemascope fuera prácticamente abandonado y sustituido por el *scope*, que conservaba el alargamiento de la imagen pero retornaba a la pista sonora óptica tradicional. El cinerama fue otro procedimiento que se impuso temporalmente en las mismas fechas, aunque su invención, por el estadounidense Fred Waller, se remontaba a 1935. Consistía en la utilización de tres películas contiguas para abarcar un ángulo visual horizontal de 146 grados. Acompañada también de sonido estereofónico, se empezó a explotar en 1952 en películas de gran espectacularidad que se proyectaban sobre gigantescas pantallas panorámicas cóncavas. En 1963 se abandonó el sistema de cinerama y se implantó de nuevo la película única de 70 milímetros de anchura. En 1954 se rodó la primera película tridimensional, *Dial M for Murder* de Alfred Hitchcock, pero no se hicieron proyecciones en tres dimensiones hasta 1980. En 1967 empezó la verdadera historia del cine en relieve o de tres dimensiones con la primicia de una proyección Imax en la Exposición Universal de Montreal. En Osaka, en 1970, se presentó la innovación del bucle rodante que, mediante un fino chorro de aire, permite que la cinta se pegue a un cristal situado detrás de la lente lográndose una gran nitidez de la imagen. Este sistema, en el que la cinta corre horizontalmente a diferencia del deslizamiento vertical del proyector tradicional, crea tal efecto visual en el espectador que se cree inmerso en las imágenes que se proyectan sin moverse de su asiento. Las salas de proyección Imax precisan una disposición especial de los asientos así como una colocación específica del proyector, en el centro de los espectadores. La inmensa pantalla (de 200 a 600 metros cuadrados de superficie) es de formato convencional o geodésico (en el Omnimax). El primer cine Imax se construyó en Toronto en 1971. En la actualidad existen varias salas en Estados Unidos, Canadá y Europa. En España: en Sevilla, Barcelona y Madrid.



La televisión me parece muy educativa. Cada vez que alguien la pone, y me voy a otra habitación a leer un libro.
(Goycho Marx)



X.- LOS GÉNEROS DEL CINE AMERICANO A TRAVÉS DEL SIGLO

Cinematográficamente, se llama género a las características temáticas y de tratamiento por las que se clasifican las películas. El auge y el desarrollo de cada uno de los géneros han estado estrechamente ligados a las coyunturas sociales de cada década y a las perspectivas, deseos, necesidades y convenciones de las naciones productoras.



En Estados Unidos, la expansión territorial y la confianza en la ciencia y el progreso que marcaron la primera mitad del siglo dieron como resultado el desarrollo masivo de tres géneros: el WESTERN, que refleja las gestas épicas de la conquista del Oeste (sólo en tres años, entre 1925 y 1927, se rodaron 571 westerns); EL CINE FANTÁSTICO Y DE CIENCIA FICCIÓN; y las COMEDIAS DE COSTUMBRES, MUSICALES Y ROMÁNTICAS. Tampoco deben olvidarse las películas «DE RISA» que tuvieron su máximo apogeo en los albores del cine. La mayoría de estas producciones tenía

*Nunca me he psicoanalizado.
Resuelvo mis problemas con las películas que hago.
(Steven Spielberg)*

*Todo lo que necesito para hacer una comedia es un parque, un policía y una chica bonita.
(Charles Chaplin)*

en común un mensaje de esperanza en el hombre y en la vida. Sólo el género POLICIACO, surgido de las novelas negras francesas que retrataban la amargura europea de entreguerras, y desarrollado con maestría por Estados Unidos a partir de los años treinta, se permite destapar las imperfecciones y la violencia soterrada que se esconde tras el nuevo orden social. Aquí, el cine ya no es una fábrica de sueños sino que refleja un mundo ambiguo que, como decía un personaje de *El tercer hombre*, de Carol Redd, ya no fabrica héroes.

El CINE NEGRO fue una punta de lanza que, poco a poco, a medida que avanzaba el siglo, perdido en gran parte el optimismo y aumentado el escepticismo ante las «bondades» de la naturaleza humana y de los avances científicos, contagiaria su desencanto a los demás géneros cinematográficos.

Así, en la segunda mitad del siglo XX, el público se decantará por las PELÍCULAS CRÍTICAS Y REALISTAS; por las que conjuran a la ciencia con una fantasía próxima al cómic que no se atiene a normas ni a límites; por las que añaden truculencia a las emociones amorosas, convirtiendo en eróticas las PELÍCULAS DE AMOR, y por las que parodian la brutalidad y la indefensión del hombre en filmes que de ser de miedo han pasado a ser de terror.

Si bien la primitiva clasificación por géneros persiste y continúa viva la figura del héroe, el tratamiento dado a las películas ha dado un giro de 360 grados. Ahora, el cine americano, en su

conjunto, parece perseguir el reto desmesurado de tener que sorprender continuamente a un público que quizá pueda seguirse definiendo como ingenuo, pero que ha desarrollado la avidez. No se contenta con una historia bien enlazada en una trama, sino que precisa sumergirse en una escalada de efectos especiales, de técnica y de acción.





XI.- ALGUNOS CONCEPTOS BÁSICOS DE CINEMATOGRAFÍA

▫ CINE INDEPENDIENTE. Aunque los estudios cinematográficos estadounidenses continúan estando la mayor parte de la industria del cine, desde la crisis de los años cincuenta han ido surgiendo productores y directores que trabajan fuera de sus dominios y presentan tras propuestas ideológicas, estéticas o temáticas. Entre ellos, los hermanos Coen, Jim Jarmush, Gus van Sant, David Lynch, Robert Altman, Spike Lee, Woody Allen o Quentin Tarantino.

▫ COLOR. Desde mediados de los años treinta, la industria cinematográfica se interesó cada vez más por la técnica de colorear las películas. La película que dio más prestigio a la nueva técnica fue *Lo que el viento se llevó*. A partir de 1935 los cineastas empezaron a utilizar el sistema conocido como technicolor.

▫ GÉNERO MUSICAL. Es el género con elementos definitorios más evidentes y por tanto el que tiene unos límites y convenciones más marcados. Nació de los espectáculos de Broadway y mantuvo su apogeo gracias a la aceptación principal del público estadounidense. El género musical ha dado artistas excepcionales y obras de aceptación mundial, como *Cantando bajo la lluvia*.



▫ CINE DE AVENTURAS. Recoge un gran abanico temático y cronológico. Sus héroes sitúan sus gestas en la prehistoria o en el futuro y pasean por mares, selvas, desiertos o por el espacio. En los años ochenta resurgió con las tres películas de Indiana Jones, el héroe llevado a las pantallas por Steven Spielberg.

▫ CINE FANTÁSTICO. Incluye películas cuyas temáticas escapan a la vida cotidiana o al sentido común. Tiene dos subgéneros principales: el cine de terror, nacido en los años treinta y que daría lugar a la recreación de monstruos clásicos y al desarrollo de nuevas técnicas de animación (King Kong), y la ciencia ficción que se centró en las invasiones extraterrestres, los mundos futuros después de un desastre y los viajes espaciales.



▫ COMEDIA. Continuación del cine cómico mudo, se desarrolló plenamente a partir de los años treinta. Algunos de sus directores, como Ernst Lubitsch o los hermanos Marx, provenían del teatro. A veces reflejo de la realidad, a veces expresión de situaciones



grotescas, lo que define este género es el tratamiento de las historias relatadas que dejan al espectador el grato mensaje de que la vida tiene asuntos agradables.

▫ CINE NEGRO. Género vinculado históricamente a las mafias aparecidas en Estados Unidos a raíz de la Ley Seca, pasó de estar protagonizada por gánsteres rechazados y admirados por la sociedad, a estarlo por policías menos románticos y, más adelante, por detectives privados y solitarios. El género estuvo influido por el contenido intelectual y estético de la corriente expresionista.

*El terror es una cuestión de sorpresa.
El suspense es una cuestión de expectativa.
(Alfred Hitchcock)*

▫ WESTERN. Fue el primer gran género de la historia del cine nacido en Estados Unidos para recrear las gestas de la conquista del Oeste. Pasó apuros al principio del cine sonoro ya que las nuevas técnicas no se adaptaban todavía a la filmación en exteriores. Los *westerns* tuvieron una enorme aceptación popular tanto en América como en Europa hasta la década de los ochenta.



DRAMA. Las historias que relatan el fracaso, la impotencia o el dolor de víctimas inocentes; las que muestran el triunfo de culpables; o las que proyectan los efectos implacables del destino tienen un subgénero principal, el melodrama, que podría definirse por haberse concebido para un público mayoritariamente femenino.

CINE SONORO. En octubre de 1927 se estrenó la primera película con banda sonora, *El cantor de jazz*. En ella, Al Jolson, un judío con la cara embadurnada de betún, dijo la primera frase que se oía desde una pantalla: «Ven, mamá, escucha esto». Y a continuación empezaba a cantar. A partir de entonces, el cine experimentaría una enorme revolución tecnológica y temática. Al principio el sonido se conseguía con un disco sincronizado con el proyector, pero pronto se impusieron las ventajas del sonido óptico, que en 1975 adaptó el procedimiento Dolby (y en 1980 el Dolby estéreo) con el que se redujo considerablemente el ruido de fondo. La música ya había sido un recurso expresivo en el cine mudo, pero con la llegada del sonoro ganó protagonismo, convirtiéndose en elemento fundamental del cine.



▫ SUPERPRODUCCIONES. Películas espectaculares y de presupuestos millonarios en las que participan miles de extras. Entre ellas destacan películas de romanos, como *Ben-Hur* o *Quo Vadis?*, así como las





basadas en temas bíblicos o bélicos y en catástrofes de todo tipo.

▫ ESTUDIOS. La mayoría de estudios se crearon en Hollywood en los años veinte por asociaciones o fusiones de diferentes empresas y estuvieron controlados durante décadas por algunos pioneros del cine. United Artists, Metro Goldwyn Mayer, Warner Brothers, Columbia, Fox, Paramount y Universal son los principales estudios que continúan gestionando y sosteniendo la industria del cine, aunque en la actualidad muchos son parte de multinacionales controladas por capital extranjero, sobre todo japonés.

*No pretendo conseguir
La inmortalidad a
través de mi obra. Lo
que quiero es
conseguirla no
muriéndome.
(Woody Allen)*