



COLEGIO PALMARES
VISUAL ARTS
Fourth Grade Secondary
Miss Samanta 😊

LENGUAJE DEL CINE.



El cine es arte, lenguaje y medio de comunicación. El cine habla por medio de imágenes, de los encuadres, de la palabra hablada, de los efectos especiales, del montaje, del color y de los sonidos.

El lenguaje del cine se basa en la fotografía, en la música, en la literatura, en el cómic y en todos los fenómenos artísticos. De la misma forma, el cine influye en las demás artes, aportando sus formas de expresión.

El cine se expresa de múltiples y variadas maneras, constituyendo así el lenguaje cinematográfico.

El lenguaje del cine parte fundamentalmente de cuatro elementos básicos: la selección de partes de realidad, los movimientos, el montaje y el sonido.

El lenguaje vivo del cine

El lenguaje del cine, como todas las formas de hablar, es algo vivo. Muchos cineastas han puesto su granito de arena aportando ideas nuevas, diferentes formas de expresión, haciendo crecer el lenguaje a pesar de los intentos de otros por encorsetarlo. Se han llegado a elaborar manuales sobre el cine, imponiendo normas y dictando leyes. Griffith, Eisenstein, Orson Welles, y otros muchos han dado sin embargo, aún en medio de las mayores críticas, pasos gigantescos.

El cine sigue avanzando, como todo lenguaje pues es algo vivo, dinámico, fruto de la vida cotidiana y de los descubrimientos tecnológicos. No tiene fronteras de países ni de lenguas, posee las tendencias y manías, ideologías y técnicas que tiene cada cultura de cada pueblo, costumbre o lugar.

Aunque siempre ha predominado el cine de los Estados Unidos, los países más pobres también han dicho sus propias palabras, a veces importantes, que han hecho cambiar su historia y enriquecer su lenguaje.

Todos los lenguajes requieren un tiempo de consolidación y por lo tanto de aprendizaje, mientras se van enriqueciendo con nuevas formas de expresión. El montaje introdujo elementos radicalmente nuevos en el lenguaje, complicando bastante su comprensión, pues en sus comienzos, el cine se parecía tanto al teatro o a lo que se veía en la calle que no era difícil entenderlo. En el año 1908, contaba Buñuel, recordando su infancia, que en su pueblo, un hombre con una vara explicaba a los espectadores todo lo que aparecía en la pantalla de cine y narraba con sus palabras lo que allí sucedía. A este personaje se le llamaba “el explicador”. El lenguaje cinematográfico estaba en sus comienzos, por lo que un público muy numeroso no estaba acostumbrado a él. No era capaz de entenderlo.

No es el arte de la improvisación, sino el de la planificación, el que predomina en el cine. Por muy fluido o espontáneo, vertiginoso o lento que sea, el cine está planificado. Siempre dirigido al espectador, último receptor de la obra de arte. De ahí el lenguaje, que debe ser construido como si de una sinfonía se tratara, en la que deben encajar todos los elementos, sin faltar uno solo, con el fin de transmitir a los espectadores las ideas

El montaje cinematográfico

El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película.

En el montaje se hace casi toda la película. Se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo.

Se empalman, según el orden del guión, los fragmentos («rush») que han constituido una filmación, ya que normalmente se filma en el orden que marcan las circunstancias de dirección y producción o las debidas a la disponibilidad de los actores y a causas climatológicas o de estación. Se seleccionan, entre los diferentes fragmentos de cada toma procedentes del laboratorio, los que se consideran mejores. El trabajo se efectúa en una mesa de montaje provista de una moviola.

Tipos de montaje:

Montaje narrativo: Cuenta los hechos. Ya sea cronológicamente o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado.

Montaje expresivo: Cuando marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspense.

Montaje ideológico: Cuando quiere utilizar las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.

Montaje creativo: Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guión o como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

Montaje poético: Cuando se realiza como una verdadera obra poética, causando reacciones en el espectador. Posee intención expresiva, según el cual los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Así, puede suceder que determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un *montaje en paralelo* que puede intensificar las emociones. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza los *flash-back*, o vuelta atrás, y los *flash-forward*, o saltos hacia adelante.

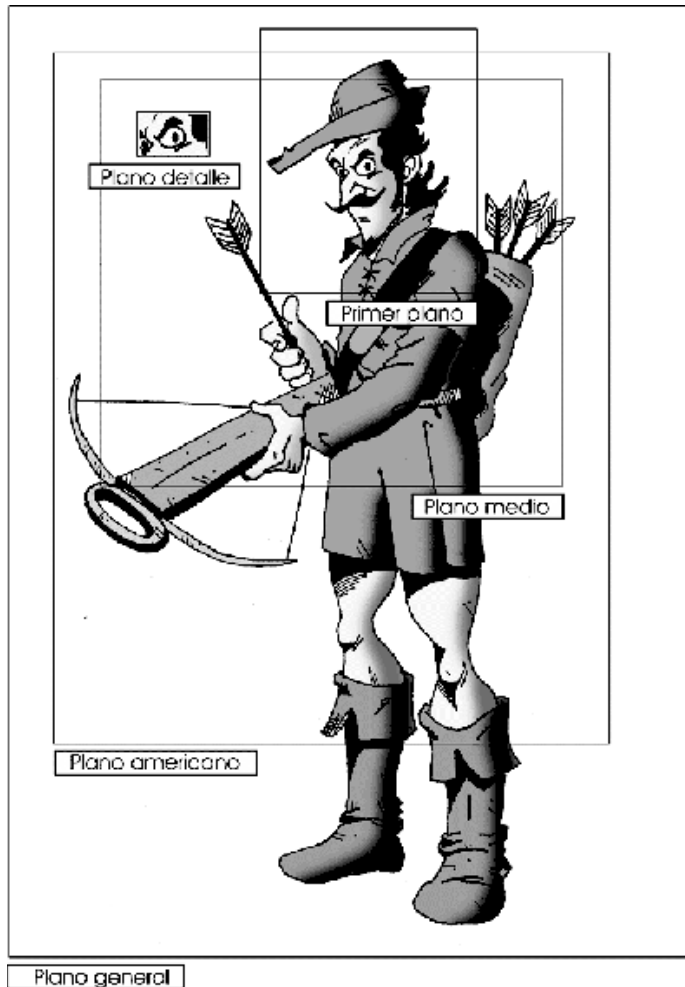
ENCUADRE

La selección de la realidad que se quiere filmar

Una película se compone de fotogramas (cada fotografía encuadrada). Cada segundo, pasan 24 fotogramas por la pantalla, lo que quiere decir es que la velocidad de una película normal es de 24 imágenes (fotogramas) por segundo. Sin embargo, la unidad básica del lenguaje cinematográfico es el plano, que se compone de muchos fotogramas (selecciones de realidad). Detrás del objetivo, a través de un visor, está el ojo humano que opera siempre selectivamente. Según la distancia y la inclinación de la cámara respecto del tema filmado, obtendremos de una misma imagen real una muy variada gama de resultados. La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Al encuadre se le llama comúnmente plano

El elemento básico, el más pequeño, para la toma de imágenes nace de la fotografía y se denomina fotograma. El fotograma selecciona solamente la parte de la realidad que puede

abarcar el objetivo, que depende del ojo humano, de la intención de quién filma. Se llama encuadre a la selección de la realidad que realiza el fotógrafo o el operador de cámara. Según la situación en que se coloque la cámara, distancia o ángulo de mira, la selección realizada, es decir, el encuadre, puede variar sustancialmente la visión de la realidad.



Quando se filma con la cámara en horizontal:

Plano general (Long shot)

Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que la de un primer plano para que el espectador pueda orientarse y hacerse cargo de la situación. Puede realizarse de varios modos, según su grado de generalidad.

Plano panorámico general: Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. Por ejemplo, una cabaña en el bosque vista de lejos. Las personas se verán pequeñas.

Gran plano general: Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

Plano general corto: abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo

Plano americano: Toma a las personas de la rodilla hacia arriba.

Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.

Plano en profundidad: Cuando el director coloca a los actores entre sí sobre el eje óptico de la cámara dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano. No se habla de dos planos, primer plano o segundo plano, como haríamos en lenguaje coloquial, pues hemos definido plano, por razones prácticas, como sinónimo de encuadre.

Plano medio (Medium shot)

Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla.

Plano medio largo: encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.

Plano medio corto (Medium close shot): encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Mediante este encuadre es posible deslizar también muchos otros elementos significativos.

Primer plano (Close up): encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. Con este encuadre se llega a uno de los extremos del lenguaje visual: los objetos crecen hasta alcanzar proporciones desmesuradas y se muestran los detalles (ojos, boca, etc.).

Semiprimer plano (Semi close up shot): Concentra la atención del espectador en un elemento muy concreto, de forma que sea imposible que lo pase por alto. Si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes.

Gran primer plano: cuando la cabeza llena el encuadre.

Plano corto: encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad de la barbilla.

Plano detalle: Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc

Plano sobre el hombro: cuando se toma a dos personas en diálogo, una de espaldas (desde el cogote), y otra de frente que abarca dos tercios de la pantalla.

Plano secuencia: es una forma de filmar, en el que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios. No suelen hacerse muy largas por la dificultad de rodaje que entrañan. No obstante, hay planos secuencia memorables por su calidad, longitud y anécdotas de rodaje, como el comienzo de Sed de mal (Touch of evil 1958), de Orson Welles.

Plano subjetivo o punto de vista: cuando la cámara sustituye la mirada de un personaje.

Cuando se filma con la cámara en ángulo

Según el ángulo en el que se coloca la cámara en relación al objeto.

Plano en Picado: Cuando la cámara está sobre el objeto, en un cierto ángulo. El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse a veces para destacar aspectos psicológicos, de poder, etc.

Plano en contrapicado: Al contrario que el anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando este por su altura.

Plano aéreo o «a vista de pájaro». Cuando la cámara filma desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero, etc.

Plano frontal: Cuando la cámara está en el mismo plano que el objeto.

La cámara se puede colocar de muchas formas, invertida (salen los objetos al revés), a ras del suelo (vista de oruga: pies de personas, ruedas de coches, etc.).

Cuando se filma con la cámara en movimiento

El cine no toma sólo imágenes. Filma sobre todo, movimientos. La gran fuerza expresiva del film está precisamente en su multiplicidad dinámica, en los numerosos tipos de movimientos que son posibles en él:

Movimientos en la misma cámara

Capaces de reproducir con exactitud el movimiento de los sujetos filmados: el paso rítmico del film detrás del objetivo y del obturador. En los aparatos primitivos, el arrastre del film se hacía manualmente. Era muy complicado pero los operadores de cámara se convirtieron en verdaderos artesanos que lograban en cada momento el ritmo y la cadencia adecuada a la escena filmada. Podían exagerar en escenas cómicas o ralentizar en las dramáticas. Nacieron así dos tipos de movimiento: cámara lenta y cámara acelerada. El «cámara lenta» se logra acelerando la velocidad de filmación y ralentizando la de proyección. El «acelerado» se realiza a la inversa. Muchos de los efectos especiales de hoy día están realizados con estos criterios a los que se han aplicado las nuevas tecnologías. El efecto «celuloide rancio», de la velocidad de las películas antiguas se debe a que se filmaron a una velocidad muy lenta y se proyectan con motor a una velocidad constante, más alta.

Movimientos de la cámara sobre sí misma

Otro recurso del lenguaje cinematográfico es el movimiento de la cámara sobre sí misma. Cuando la cámara se mueve para perseguir objetos o figuras. La cámara gira sobre una plataforma esférica. Se logran así las *panorámicas* horizontales, verticales y diagonales. Se busca así a los actores, se siguen sus movimientos, con el fin de incrementar los espacios y las formas de ver la realidad. Gracias a estos movimientos se hizo posible el 'plano secuencia', visto más arriba.

Movimientos externos a la cámara

Cuando es la misma cámara la que se desplaza. El movimiento externo de la cámara se puede conseguir de muy diversos modos: mediante el *travelling*, con la grúa o montando la cámara en un helicóptero. Así como las panorámicas se mueven sobre el eje de la máquina, los *travellings* se hicieron colocando la cámara en un carrito que se desplazaba sobre unos rieles. Vino luego la transformación de la óptica variable, que permitió lo que se ha llamado *travelling* óptico (zoom). Hoy, la liviandad de las cámaras y la facilidad de su manejo permiten que el operador, a pie y cámara en mano, siga al sujeto, lográndose efectos de un verismo sorprendente. La *grúa* tiene la capacidad y versatilidad de realizar tomas verticales, desde la altura y a nivel del suelo, y vistas aéreas. El helicóptero, por su facilidad de movimiento en el aire sirve para recrear ambientes que de otra forma serían imposibles: filmar grandes multitudes, espacios inmensos, batallas, etc.

El tiempo en el arte

El tiempo en el arte es algo muy relativo que se utiliza en función de la comunicación. El teatro utiliza el tiempo a su gusto. Un cambio de escena, o de acto, supone un cambio de tiempo o de lugar, que puede expresar el paso de muchos años, o de pocos días, o de minutos...

La ópera también suele utilizar los tiempos, al igual que el cine, con cierta ralentización. Un actor puede cantar un aria completa mientras agoniza con el puñal en el pecho. Un disparo en el cine impacta en el pecho de un actor y, mientras este cae al suelo de forma ralentizada (que no les gusta a muchos cineastas), reproduce toda su vida y da lugar a una película completa. Lo que

sucede en fracciones de segundo en la realidad, una película lo puede representar en un largometraje completo.

Los saltos en la cronología, las vueltas atrás en el tiempo, que tanto se han utilizado en literatura y que son normales en el cine reproducen cambios arbitrarios en la cronología que el lector, o el espectador, deben suplir para la comprensión de la trama.

Una película puede durar una hora y media o dos horas. Hitchcock en *La soga (Rope, 1948)*, lo hizo a tiempo real, durando la película exactamente lo mismo que los acontecimientos que en ella se cuentan. No es lo normal, pues en una película se puede condensar en muy poco tiempo la vida de una persona, narrando acontecimientos que han tardado siglos en producirse.

La sensación de continuidad

Para dar sensación de que pasa el tiempo los cineastas se las ingenian con infinidad de recursos. Algunos de ellos dependen de la misma narración: el día va detrás de la noche, una habitación muy desordenada va tras una gran fiesta....

Otros son recursos de tipo técnico, como son los fundidos, las cortinillas o los letreros. En todos los casos la acción, el decorado, los actores y su estado anímico, las arrugas en la cara o la ausencia de éstas, los objetos o las situaciones han cambiado dando la impresión de que el tiempo pasa.

La sensación de que pasa el tiempo en una película, la puede recibir el espectador de muchas formas. Burch las resume en cinco. La primera es la más primitiva de todas. Una acción sucede a la anterior. La segunda es la llamada «elipsis». Cuando la acción se abrevia economizando planos. Se ve el comienzo y el final de una acción y el espectador supone el resto de los pasos intermedios. La tercera se da cuando se suprime un espacio pequeño o grande del relato, se da el principio y el final, pero el espectador recibe ciertas claves para entender lo que ha sucedido, mediante frases u objetos. La cuarta es la que recurre a la reiteración de parte de la acción para conseguir la sensación de que el tiempo pasa. La última es recurrir a los «flashback» o «salto atrás», retroceso en el tiempo, o a los «flash-forward» o «salto adelante. Una película clásica es *Ciudadano Kane (Citizen Kane, 1940)*, de Orson Welles, en la que se invierte y maneja el tiempo por medio de saltos constantes. Ya la primera secuencia del reportaje sobre la muerte de Kane prepara al espectador para enfrentarse durante toda la película con la incógnita de su vida que se va desvelando en el espacio y en el tiempo.

El tiempo en el cine

Tiempo real. El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiero de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

Tiempo filmico. El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento. La muerte citada anteriormente, realizada a cámara lenta, puede hacer fijar en el espectador detalles que facilitan la comprensión del mensaje.

Tiempo de filmación. El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

Adecuación: cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

Distensión: cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

Condensación: se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación. Se llama también elipsis.

Hacia atrás y hacia el futuro en el tiempo: Con el «flash-back» (tiempo pasado), se relata lo que ya ha sucedido. Con el «flash-forward» (tiempo futuro), lo que está por venir.

GÉNEROS CINEMATROGRÁFICOS

1.- **GÉNERO CINE MUDO:** Se vale de gesticulaciones y expresiones que luego son explicadas en recuadros negros y enmarcados; esto con el fin de dar un entendimiento adelantado a la acción que se vaya a presentar o se esté presentando.

2.- **GÉNERO “CINE DEL OESTE” (Western):** Se enfoca en los paseos por las llanuras del oeste para así transportar al espectador y al personaje al pasado salvaje y caluroso en la época de finales de los 60's.

3.- **GÉNERO FANTASÍA:** Se presenta de dos formas:

a) **Ciencia Ficción:** Este género está lleno de efectos especiales, montajes, iluminaciones y representaciones hoy en día digitales; para así transmitirle a los espectadores emociones y vivencias que van más allá de una simple proyección, es decir; llevarlos a un nivel de transportación e identificación con los personajes, de una manera virtual.

b) **Terror:** Este tipo de género se especializa en la crueldad, videncia y crímenes que se ejercen en un grupo bien sea de personajes o protagonistas para infundirles miedo.

4.- **GÉNERO DEL DISCO-FILM O MUSICAL:** Se involucra el sonido como forma de darle al protagonista un desenvolvimiento artístico y bailable dentro del desarrollo de la película; es decir incluirle un movimiento innovador y revitalizador como otra manera de darle forma a una nueva expresión.

5. **GÉNERO COMEDIA:** Este género es característico en el arte de hacer reír a la gente creando diversas situaciones de frenesí, descuidos exagerados, etc. Que sean de agrado y jocosidad para el público.

6.- **GÉNERO SUSPENSO:** Dentro de este género se presentan los siguientes sub-géneros:

a) **Cine Negro:** Se enfoca en hechos o sucesos llenos de ironía, desesperación y tensión.

b) **Cine Detectives:** Se especializa en mafias y desenvolvimiento de crímenes.

c) **Sir Alfred Hitchcock:** Llamado el “Mago” del género, quien se ha desempeñado y caracterizado dentro de este género, creando las más altas escenas llenas de miedo, terror y total suspenso.

d)

7.- **GÉNERO BÉLICO:** Sirve o se desempeña para reflejar una visión clara acerca de ciertos conflictos universales o simplemente para hacer referencias históricas, de hechos o acontecimientos históricos importantes para el mundo entero.

8.- **GÉNERO ANIMACIÓN:** Este género se encarga de crear imágenes o muñecos que serán los protagonistas; este tipo de género es básicamente para el público infantil ya que se desarrollan historias en base a personajes animados, alegres, divertidos y llenos de sentimientos e imaginación.

9.- **GÉNERO ROMÁNTICO:** Se basa en la expresión pura acerca del sentimiento que invade o ataca a todos los seres humanos como lo es el amor.