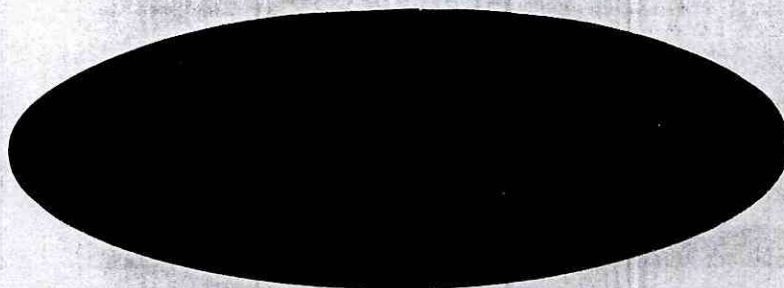




área de cine y artes
audiovisuales

de cine

Y artes audiovisuales



MANUAL DE APOYO
El cine o la realidad de la ilusión

Taller de Apreciación Cinematográfica
y Cine Clubes Escolares

División de Cultura
Área de Cine y Artes Audiovisuales

Fray Camilo Henríquez N.º 262, piso 6, Fonos: 7319927 - 7319930 - 7319929
Fax: 6650798 E-mail: areadecine@terra.cl <http://www.mineduc.cl/cultura>



Ministra de Educación
Mariana Aylwin Oyarzún
Jefe División de Cultura
Claudio Di Girolamo Carlini

PROYECTO CINE CLUBES ESCOLARES

Dirección Proyecto
Ignacio Alliaga Riquelme
Jefe Área de Cine y Artes Audiovisuales

Coordinación General Proyecto
Beatriz Duque Videla
Coordinadora Programa Audiovisual y Educación
Asistente del Programa
Alejandro García Acuña
Diseño Material Educativo
Daneo Flores Arancibia

Documento de Trabajo N°2

Manual de Apoyo
"El Cine o la Realidad de la Ilusión"
Redacción

Daneo Flores Arancibia

Diseño y Diagramación

Daneo Flores Arancibia

Alejandro García Acuña

Asesoría Académica

Ignacio Alliaga Riquelme

Claudia Gutiérrez Carrosa

Coordinación de Edición

Beatriz Duque Videla

Edición

Programa Audiovisual y Educación
Área de Cine y Artes Audiovisuales
División de Cultura
Ministerio de Educación

2002

INDICE

Presentación.....	5
SECUNCIA UNO: EXPLORANDO EL MUNDO DEL CINE.....	7
<i>La imagen como sistema de representación.....</i>	9
1. Características Generales de la imagen cinematográfica.....	9
1.1 La imagen y su funcionamiento como sistema de representación.....	9
1.2 Técnicas de profundidad.....	10
1.2.1 La Perspectiva.....	10
1.2.2 Profundidad de campo.....	10
1.3 La Imagen secuencial.....	12
1.4 Concepio de plano.....	12
SECUNCIA DOS: EL CINE Y SU LENGUAJE.....	13
<i>Códigos Generales del Cine.....</i>	13
1. El Espacio.....	13
a) Espacio Pictórico.....	13
b) Espacio Arquitectónico.....	14
c) Espacio Filímico.....	15
1. Encuadre.....	15
a) Plano Detalle.....	15
b) Primerísimo Primer Plano.....	16
c) Primer Plano.....	17
d) Plano Americano.....	17
e) Plano Medio.....	18
f) Plano de Conjunto.....	18
g) Plano General.....	19
2. Angulación.....	19
a) Ángulo normal o neutro.....	20
b) Ángulo Inclinado.....	20
c) Ángulo Picado.....	21
d) Ángulo Contrapicado.....	21
3. Movimientos.....	22
a) Movimiento óptico.....	22
b) Movimientos de cámara.....	22

II. El Tiempo.....	24
Continuidad temporal.....	24
Avance temporal.....	25
Retroceso temporal.....	27
Tiempo real y virtual.....	28
III. Articulación Espacio – Tiempo: Montaje.....	29
<i>Los materiales de expresión cinematográficos</i>	33
Actividades I.....	35
SECUNCIA TRES: CINE, RELATO Y NARRACIÓN.....	36
1. La progresión dramática.....	40
2. El Plot como centro de la acción dramática.....	41
Actividades II.....	43
SECUNCIA CUATRO: LAS FORMAS CINEMATOGRAFICAS.....	44
<i>Códigos Particulares del Cine</i>	44
1. Los Géneros Cinematográficos.....	44
1.1 Western.....	45
1.2 Cine Negro.....	46
1.3 El Terror.....	47
Actividades III.....	48
2. Los Movimientos Cinematográficos.....	49
2.1 Cine y Vanguardia Histórica.....	49
2.1.1 Surrealismo.....	50
2.1.2 Expresionismo.....	50
2.1.3 Las Escuelas.....	51
2.1.4 El Neorrealismo Italiano.....	51
2.1.5 La Nueva Ola Francesa.....	52
2.1.6 Nuevo Cine Latinoamericano.....	53
3. Los Autores.....	53
Actividades IV.....	55
PLANO FINAL: EL CINE Y LA ENSEÑANZA.....	56
Bibliografía.....	58

PRESENTACIÓN

El amable lector verá pasar ante sí variedad de conceptos y definiciones que no deben amedrentarlo. Lo que aquí iniciamos es una pequeña ceremonia: la del instante que se cuele en el taller del pintor para espiar en su paleta de colores. Como el retratista que debe escoger entre un malva o un ocre para otorgar fulgor a la mirada de su modelo, o como el novelista que opta por un diálogo seco y corto que de vigor al dramático final, el cineasta hace uso de una andanada de códigos y materiales expresivos que le ayudan a construir el film. Y aunque muchos de estos materiales se asemejen a los usados por otras artes, lo cierto es que la manera de articularlos sólo se da en el arte cinematográfico. Esta articulación de *significantes* (formas expresivas, materiales y códigos filmicos) en torno a *significados* (ideas, temas, sentidos) y la lectura, interpretación o visionado crítico que nosotros hacemos de todo ello, es lo que se denomina *lenguaje*.

Ahora, sería atendible una pregunta del tipo: ¿En qué medida el lenguaje cinematográfico puede aportar luces a la enseñanza? Lo primero es que el docente, y por transferencia, el estudiante, se familiaricen con las particularidades de este lenguaje. Esto no pasa por una gélida lectura de los términos aquí expuestos, sino por su valoración en la película misma. ¿Cómo se logra esto? *Viendo y viviendo* mucho cine. De la misma forma en que a diario dejamos ir miles de palabras instrumentales a las que jamás prestamos oído, las películas suelen extravíarse en un mundo plagado de imágenes. ¿Hemos perdido la fe en las imágenes como ha dicho el cineasta alemán Wim Wenders? De la misma manera que en un poema prestamos atención al sonido de la palabra, a la posibilidad de mastigar con nuestros labios el sonido de esa palabra, en un simple plano de película puede revelarse el anverso de la realidad o esa cara, que por estar siempre expuesta, se nos oculta: una bolsa de plástico que danza en el viento (*Belleza Americana*, 1999), un juego de miradas furtivas que no se atreven a declarar el amor.

La apreciación del cine puede ayudar a la enseñanza en dos vertientes. En cuanto al *contenido* de esta enseñanza y a su *forma* de ejercerla. En el primer caso está la amplia gama de asignaturas y disciplinas que pueden acercarse al universo de un film. Desde las Artes hasta Lenguaje y Comunicación, desde Historia hasta Filosofía, los alcances del análisis de una obra satisfacen perfiles

plásticos, musicales, narrativos y culturales.

Pero además está esa otra dimensión que aporta el cine: una *forma* de enseñanza. En este plano se juega la relación pedagógica entre profesor y estudiante. El cine nos abre las puertas a una "educación de la sensibilidad". El acto de presenciar y compartir la experiencia filmica pone en juego cuestiones que competen a la psicología infantil, al desarrollo estético y al desenvolvimiento de la personalidad crítica. El umbral, tanto para la Educación Básica como para la Media, incluye un cultivo de las sensaciones, sentimientos e ideas sugeridas en torno a una película. La *imitación*, los *mundos posibles* y la *identificación con la acción* son otras de las facetas desplegadas en la experiencia cinematográfica. Tanto en el plano ético, como en la vitalidad de la imaginación, el cine otorga una ventana para un *aprendizaje por conmoción de los sentimientos*, aspecto continuamente dilapidado en nuestros esquemas educativos.

Finalmente, este texto alimenta y dialoga con las guías y fichas de trabajo dispuestas para los Cine Clubes. Assume algo así como el rótulo de Texto de Apoyo o Libro de Consulta. Es un aporte al docente, pues también orienta en algunas actividades y ejercicios. No parece ser obligatorio repasar este escrito antes de iniciar las sesiones de Cine Club, aunque siempre será recomendable visitarlo. Algunos buscan entrar directamente al visionado del film. Nosotros preferimos una leve ceremonia.

SECUENCIA UNO: EXPLORANDO EL MUNDO DEL CINE

Las bombillas se agitan, la cinta se despilega, el haz de luz de la proyección cae sobre la pantalla blanca que abre su párpado ansioso. La imagen cobra forma y nuestros sentidos se dejan ir en esa amalgama expresiva. Para cuando salgamos de la sala de cine, nuestro sentir o pensar oscilará entre la alegría y el displacer, entre la indiferencia y la devoción. "Tuve miedo en esa escena", dirá una voz por allí. "En todo momento tuve una sensación de encierro, como si las paredes se le vinieran encima a la protagonista", dirá alguien por aquí. "La película me pareció lenta, y muy triste. Casi no hay música y los silencios se hacen eternos", se escuchará más acá.

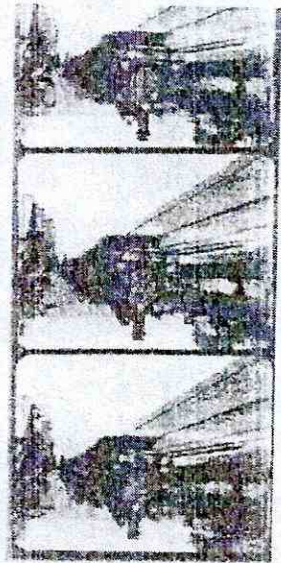
En gustos no hay nada escrito, reza la inscripción. Pero la verdad es que hay demasiado escrito. Y en el caso del cine esto adquiere mayor complejidad, pues se trata de un arte masivo en el cual sólo parece ser necesaria una habilidad: mirar. Y sin embargo, deberíamos comenzar por afirmar que en el cine, *ver no es mirar*. Las sensaciones que se producen al ver un film, los sentimientos suscitados, las temáticas -todo aquello que llamamos *contenido*-, nos vienen bajo una *forma* que es patrimonio exclusivo del lenguaje cinematográfico. En este escrito hablaremos de esas formas y del modo en que se articulan para otorgar sentido y significado a una obra.

Es importante recalcar que la apreciación del cine es un ejercicio vital y práctico. Los conceptos y palabras que aquí se vierten serían letra muerta si no los cotejásemos con la pantalla viva. Es casi de perogrullo: aún viendo se puede ser miope. Es bueno *ver* cine: ir a una sala, mirar películas de diferentes latitudes y de diversas épocas. Es placentero ampliar los horizontes. Saber por ejemplo, que una película que tildamos de "lenta" no debe cargar con el estigma negativo. Un film del japonés Akira Kurosawa le da tiempo al tiempo, deja que vivamos la duración de un rostro humano asistiendo a la tragedia. Es la lentitud del acto contemplativo propio de una conciencia oriental. De igual manera, es esta coherencia entre el contenido y la forma, entre lo que *se muestra* y *cómo se muestra* la que permite al cineasta norteamericano Martin Scorsese utilizar un estilo de montaje ágil y trepidante para traducir en imágenes la violencia urbana del Nueva York contemporáneo.

Pero nos estamos adelantando a nuestra proyección. Lo primero es tomar asiento en las butacas. Mientras nos acomodamos, observamos de soslayo a los otros espectadores de la sala de cine. Todos asistimos a un rito silencioso: damos forma al "hecho cinematográfico", que va más allá del "hecho filmico" (la película misma). El cine es un fenómeno cultural y social que abarca aspectos sucedidos *antes* (infraestructura económica de la producción), *durante* (influencia social e ideológica en el espectador) y *durante* la exhibición (ritual social de la sesión). El cine se resiste a mostrarnos una sola cara. ¿Es industria? Sí, genera un sistema de producción y de mercado. ¿Es un medio de

comunicación? Sí, refleja y transmite ciertos rasgos de la realidad. ¿Es un arte? Sí, posee un lenguaje autónomo con valor estético. Esta variedad de enfoques se da en nuestro acercamiento a una película. El teórico francés Jean Mitry tiene que decir algo al respecto: "Los filmes son el lugar de encuentro del cine y de muchos elementos que nada tienen de cinematográfico". En otras palabras, podríamos apreciar las películas con innúmeras retinas: acercamientos desde la literatura, la psicología, la filosofía, la sociología o la política; en fin.

Silencio. Las luces decaen, la oscuridad nos invade con esa caricia hipnótica del comienzo de la función. En esta vigilia de ensueño, es curioso pensar que ha pasado más de un siglo desde la histórica velada en que la locomotora humeante que ingresa a la estación de La Ciotat se precipitaba sobre el aterrado público del Grand Café de París. Hoy nadie sale corriendo por los pasillos, pero aún se conservan esos ojos orbitales. ¿Qué buscan los rostros expectantes en la pantalla? El crítico francés André Bazin ve en el cine la concreción ideal de un anhelo ontológico: desde los orígenes el ser humano ha querido perpetuar una imagen de sí mismo y del entorno. Tras numerosos avances técnicos, logró registrar la realidad. Primero con la fotografía, que parece decir "yo estuve ahí". Pero con el cine se dio el paso casi perfecto: la ilusión de "estar ahí".



La llegada de un tren, de los hermanos Lumière. Exhibida en el Grand Café de París el 28 de diciembre de 1895.

Ilusión. Esto es importante discutirlo con nuestros estudiantes. Pese al efecto mimético de la imagen cinematográfica, lo que presenciábamos en pantalla es siempre una representación o transfiguración de la realidad, no la realidad misma. El cine es primero una ilusión que se produce gracias a un fenómeno óptico (la persistencia retiniana) y a una invención técnica. Luego, para la creación de un "mundo" (un universo parecido al de la realidad que llamaremos *diégesis*) debe articularse como lenguaje. En una película -en cualquiera de sus formatos, incluso el documental-, sólo vemos una porción de la realidad. Tras una imagen de cine siempre hay un ojo que la selecciona. Cuando hablamos con nuestros estudiantes, es bueno partir desde esta conciencia crítica: así como el director tiene la libertad de observar el mundo, nosotros tenemos la libertad de emitir juicios y criticar lo que observamos.

LA IMAGEN COMO SISTEMA DE REPRESENTACIÓN

1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

La imagen de cine tiene un punto de partida. Podríamos agrupar este nacimiento en una tríada: *imagen-movimiento-sonido*. Desde este manejo de cartas inicial, el arte cinematográfico se permite articular un sentido.

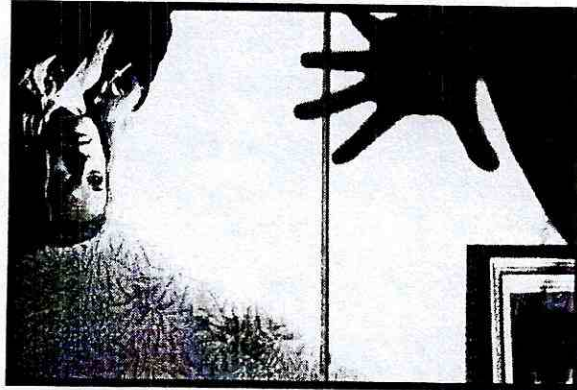
1.1 La imagen y su funcionamiento como sistema de representación

Es curioso. Cuando termina una función y se encienden las luces de la sala, la infinidad de paisajes que han destilado ante nuestros ojos, todos los autos que han surcado la retina y los cuerpos que han danzado en las imágenes, se reducen a un rectángulo blanco de dos dimensiones. Y en sentido estricto, mientras la película se desenvuelve, el cine nunca abandona ese cerco. El **CUADRO** es el límite material de lo representado en pantalla. Sin embargo, el cine esconde secretos misterios. A pesar de sus limitaciones -presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión y, en ocasiones, carencia de color- reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción del espacio en el que vivimos. Caemos seducidos por esta *impresión de realidad* que se manifiesta en la **ilusión de movimiento** y en la **ilusión de profundidad**. Es el triunfo del cine: con esta impresión de realidad nos acerca a un mundo verosímil. Y nosotros, impulsados por esta aura ilusoria, tendemos a proyectarnos

FUERA DEL CUADRO.

Desde aquí en adelante tendremos claro lo siguiente: reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir. Como la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, apreciamos sólo una zona de ese espacio. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que se conoce como **CAMPO** (*Espacio In*). Cuando vemos una película tenemos la idea de que hay un espacio más amplio, más allá de los límites. Percibimos un espacio invisible que prolonga lo visible y que se denomina **FUERA DE CAMPO** (*Espacio Off*). Podríamos entender este concepto como el conjunto de elementos (objetos, personajes, decorados) que aún no estando incluidos en el campo, le son asignados imaginariamente por el espectador.

Los cineastas saben que esta tensión entre *campo* y *fuera de campo* es parte esencial del **espacio fílmico**. Es lo que se denomina *Dialéctica de los Espacios*. Así, en el *campo* vemos de pronto el rostro tenso de una joven que mira más allá del cuadro. Por largos segundos sólo nos queda intuir lo inevitable: el asesino que ha permanecido en la penumbra dejará caer su cuchillo sobre ella. O bien, un hombre en una habitación solitaria dirige un tenso soslayo hacia la ventana. Nosotros, antes que él, percibimos el sonido creciente de una sirena policial. Ni él ni nosotros podemos ver la patrulla, pero compartimos la misma sensación gracias a ese sonido *fuera de campo*: no hay escapatoria.



El poder del *fuera de campo*: ella ve el rostro que a nosotros se nos oculta. Gracias a su mirada, el espacio de la imagen se amplía más allá del cuadro.
Marnie (1964) de Alfred Hitchcock

1.2 Técnicas de profundidad

Ya hemos dicho que la *ilusión de movimiento* y la *ilusión de profundidad* son los principales agentes de la *impresión de realidad* de la imagen cinematográfica. ¿Pero hemos visto cómo operan?

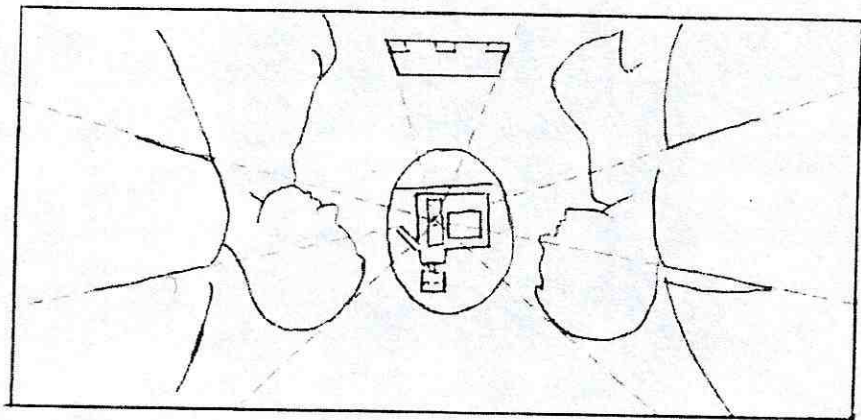
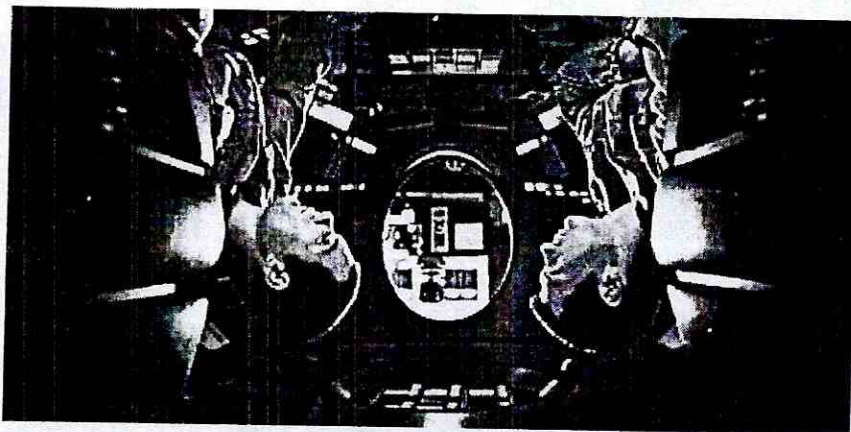
1.2.1 La perspectiva

Aquí pueden tomar la voz los profesores de Artes. Naturalmente, la perspectiva en el cine es heredera de la pictórica, pues también añade profundidad a través de la organización espacial de sus elementos. El cineasta Stanley Kubrick, preocupado de los espacios opresivos, hizo de la perspectiva un vehículo expresivo relevante en la arquitectura de sus decorados.

1.2.2 La profundidad de campo

Otro rasgo de la representación que juega un papel clave en la profundidad es la *nitidez en la imagen*. Cineastas como Jean Renoir, Orson Welles y William Wyler hicieron de este argumento expresivo un puntal de su creación. La profundidad de campo define la extensión de la nitidez en la imagen. Recordemos que en general, por obra del enfoque, hay zonas de la imagen que tienden a

perder o ganar nitidez. Ambas posibilidades son expresivas: si se quiere transmitir la turbulencia interna de un personaje, el primer plano de su rostro puede estar nítido pero el fondo emerge como una mancha nubosa. Por otro lado, el uso de la profundidad de campo permite ocupar todo el espacio de un decorado. Una situación ubicada al fondo de la escena puede transformarse en un signo más importante que los acontecimientos de primer plano.



Las dos técnicas de profundidad en una imagen. La profundidad de campo nos muestra la importancia de todo el campo de la imagen. En el primer plano, los dos astronautas preparan la desconexión de la computadora HAL 9000. La máquina, desde el fondo, vigila la conversación de ambos. En el diagrama inferior, se aprecia de qué modo la perspectiva guía la mirada del espectador hacia el ojo vigilante de HAL. El plano corresponde al film *2001: Odissea Espacial* (1968) de Stanley Kubrick.

1.3 La imagen secuencial

Hasta aquí hemos sido algo insolentes. Hemos considerado a la imagen cinematográfica como si se tratara de una pintura, fija, única, independiente del tiempo. Esto no es así cuando presenciáramos una película. La imagen de cine *no es única*, está encadenada en medio de otras. Por ello *transcurre en el tiempo*. Las imágenes están en un *permanente movimiento*, ya sea al interior del cuadro (personajes que se desplazan) o por movimientos de cámara. El cine es una arte vital, que dura en el tiempo. Todas estas condiciones que hemos leído hasta aquí -es decir, dimensiones, cuadro, movimiento, duración- conforman una idea más amplia: el **PLANO**.

1.4 Concepto de plano

Es increíble que una palabra tan corta tenga tantas definiciones entre los diversos teóricos del cine. Para algunos es la "unidad mínima del montaje". Para otros es "todo fragmento de filme comprendido entre dos cambios de plano".

Si tenemos la imagen de un rostro de una mujer que llora, y luego vemos una imagen de un tren que se aleja, tendremos dos planos diferentes. Lo maravilloso es que con estos dos planos yuxtapuestos entendemos que la mujer está triste por una partida. En esencia, cada vez que cambia una toma, la ubicación de la cámara o el tamaño de encuadre, asistimos a un cambio de plano. Lo que debe interesarnos es que el plano forma parte de una "gramática" del cine que determina la ubicación de la cámara y que equivale a una *disposición del mirar*.

Un estudioso de esta gramática del cine, Yuri Lotman, nos recuerda que el plano presenta tres imitaciones: *perímetro, volumen y duración*. Para liberarse, el cine hace uso de sus propios medios. Piénsese, por ejemplo, en los movimientos de cámara. Gracias a una *panorámica*, vemos espacios que en un principio habrían quedado vedados a nuestra mirada. El sonido también viene en auxilio. El llanto distante de un niño, amplía el horizonte de percepción y nos saca de la frontera impuesta por el encuadre.

El tiempo tiende una soga al director. Un plano no puede durar eternamente. La cinta de filmación tiene una cierta medida. Mediante el montaje, el director manipula la duración del plano. En *La Soga*, Hitchcock realizó un ejercicio en tal sentido: la película parece encadenarse en un solo plano. Para escamotear los cortes, el director acerca la cámara a la ropa de los personajes.

El cineasta, según el énfasis expresivo, opta por una determinada duración del plano. Hay algunos que se extienden por varios minutos -por ejemplo en el cine de Tarkovski- y otros que apenas alcanzan el segundo -en general, las películas de acción norteamericanas-.

SECUENCIA DOS: EL CINE Y SU LENGUAJE

CÓDIGOS GENERALES DEL CINE

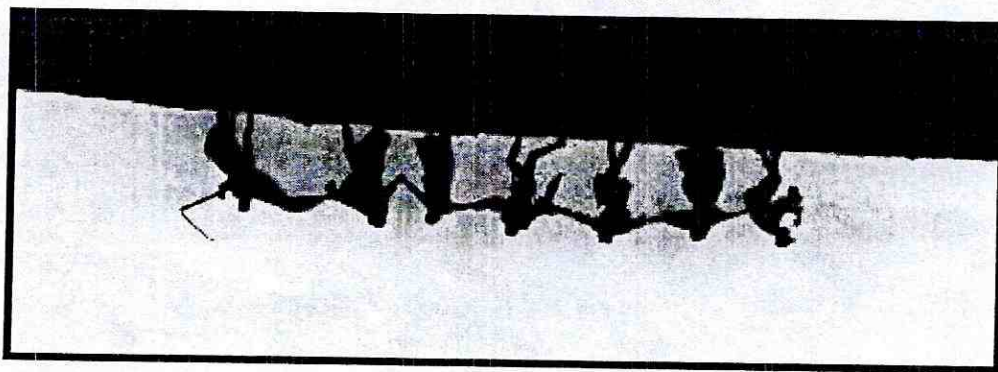
En las páginas precedentes vimos las características principales de la imagen cinematográfica y cómo ésta dispone de diversas cualidades para crear la ilusión de realidad. Ahora conoceremos los *códigos generales del cine*, los cuales conforman el lenguaje cinematográfico. Si ellos no estuvieran presentes no estaríamos frente a una película. ¿Cuáles son estos códigos? Los *códigos de espacio* (el plano; posiciones y movimientos de cámara), los *códigos de tiempo* (continuidad, avance, retroceso) y el *código de montaje* que articula los anteriores.

I. EL ESPACIO

Este es uno de los principales códigos del cine. En efecto, el *plano*, el *encuadre*, las *posiciones*, *movimientos* y *ángulos* de cámara, constituyen el espacio de un film. Comenzaremos con la clasificación que entrega el director francés Eric Rohmer, la cual amplía nuestro conocimiento acerca del tema:

a) Espacio pictórico

Considera a la imagen proyectada sobre el rectángulo de la pantalla con los criterios pictóricos, vale decir: composición, colores, luz. Este espacio no tiene que ver tanto con la inspiración pictórica de algunas películas (*La última tentación de Cristo* (1989) de Martin Scorsese, por ejemplo, se inspira en cuadros de Antonello de Messina y Bosch), sino con la lectura pictórica que nosotros hacemos de la imagen. Por ejemplo al decir "ese rostro se recorta en diagonal, con un fuerte contraluz, lo que otorga una dimensión expresionista, lugubre y tétrica al personaje."



Plano de *El séptimo sello* (1956) de Ingmar Bergman.
 En esta imagen se representa el motivo medieval de la "danza macabra". La Muerte, a la derecha, guía a los personajes.
 Gracias a la dirección de fotografía, las figuras se recortan como sombras. Nótese la composición y dinamismo del plano.

b) Espacio arquitectónico

Considera al mundo natural o artificial como presencia objetiva. Tiene que ver con las locaciones, lugares y decorados que componen el espacio de la película. Ejemplos clásicos como *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang y *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott muestran a la arquitectura como señal inequívoca de una presencia expresiva dominante. Pero no es necesario que la película aluda explícitamente a edificios. Los espacios de una casa pueden decirnos mucho acerca de los personajes que los habitan.

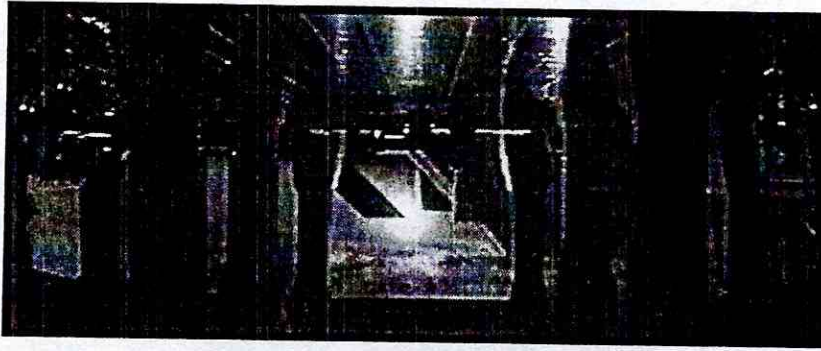


Imagen de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.
 El poderío de Tyrell, el dueño de los replicantes y de la policía, queda sugerido por el espacio arquitectónico, que remite a la construcción faraónica de Egipto y a los *zigurats* babilónicos.

c) Espacio fílmico

Es un espacio virtual reconstruido en la mente del espectador, basándose en los elementos fragmentarios que le proporciona el filme. Esta espacialidad es exclusiva del arte cinematográfico y se conjuga, por ejemplo, en la secuencia de la ducha de *Psicosis* (1960). Allí, por obra del montaje, la ducha se ensancha. Se rompen los contornos cerrados del baño, pero todo de manera virtual. Una explicación más simple es la siguiente. En una película se suelen editar fragmentos de tiempo innecesarios (lo que se llama *elipsis*). Así, por ejemplo, un hombre que está en el 10º piso de un edificio baja en ascensor hasta la calle. Al director le interesa mostrarnos que sube al ascensor, y luego que ya está caminando en la calle. En nosotros ha quedado una imagen virtual del recorrido. Si mostrase todo el trayecto, al creador se le acabaría la cinta muy pronto, ¿no?

A cada uno de estos tres espacios mencionados por Rohmer le corresponden distintas fases en el proceso de elaboración del film. *Fotografía* para el espacio pictórico, *escenografía* para el arquitectónico y *puesta en escena más montaje* para el fílmico. Obviamente, esto opera como unidad.

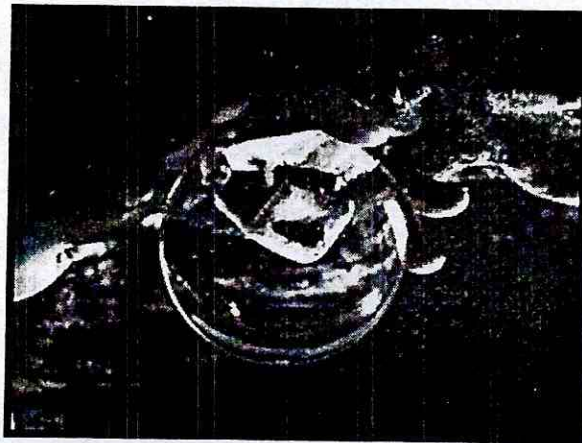
Vamos por parte. Antes mencionamos el concepto de plano como unidad espacio-temporal. Notamos su importancia en la construcción de un relato cinematográfico. Ahora veremos sus tres características principales como código de espacio: *encuadre, angulación y movimientos*.

1. ENCUADRE

Es el espacio transversal que abarca el visor de la cámara y que luego reproducirá la pantalla. De manera más simple, lo que cabe dentro del marco. El cineasta *planifica* su película, es decir, define los diferentes planos que expresarán el mundo narrado. Según la distancia con el referente filmado (persona u objeto), se clasifican en:

a) Plano Detalle (PD)

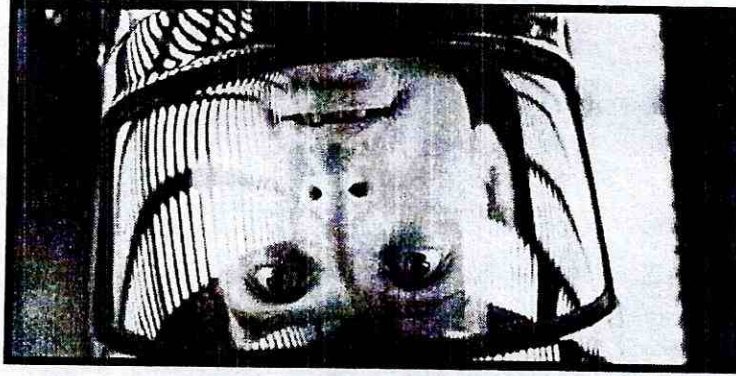
Es el que abarca una parte del rostro, del cuerpo o de un objeto, con el fin de reforzar una intención dramática o de mostrar algo esencial a la narración. Uno de los planos detalles más famosos de la historia del cine es el ojo seccionado con una navaja en *Un perro Andaluz* (1928) de Luis Buñuel. En las películas de Alfred Hitchcock, un detalle irrelevante puede ser decisivo - un prendedor en *Frenesi* (1972), un vaso de leche en *Sospecha* (1941), un anillo en *La ventana indiscreta* (1955)-. En una escena imborrable de *Tercipelo Azul* (1986) de David Lynch, el protagonista halla una oreja cortada sobre la hierba: será su ingreso al mundo de los sentidos.



Plano Detalle (PD) de *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles. El detalle muestra el objeto que tiene Kane al momento de pronunciar la palabra "Rosebud", segundos antes de morir.

b) Primerísimo Primer Plano (PPP)

Es el que muestra el rostro de un personaje. El PPP suele cargar a una escena con densidades que exceden la materia física. El brillo de los ojos, el paisaje de la piel, la inflexión de la cara (todo esto gatillado por la labor actoral y por las dotes de la dirección de fotografía) transforman a este plano en uno de los más valorados. Tal vez por lo antes dicho, suelen ser los directores con pretensiones metafísicas y religiosas los que alcanzan las cotas más notables. Pensemos en *La Pasión de Juana de Arco* (1928) del cineasta danés Carl Dreyer, donde la mística de la mirada invoca la desnudez del enfrentamiento con lo divino. O recordemos ese largo primer plano de *Sacrificio* (1986) de Andrei Tarkovski, donde el protagonista mira a la cámara en semipenumbra y le habla a Dios. El maestro del PPP femenino es Ingmar Bergman, quien a través de este encuadre explora en los misterios del lenguaje y de la identidad.



Primerísimo Primer Plano (PPP) de *2001: Odisea Espacial* (1968) de Stanley Kubrick. La imagen muestra el instante en que David Bowman se entera del secreto de la misión.

c) Primer Plano (PP)
Muestra al personaje desde el torso hacia arriba. Suele ser el más utilizado en las escenas de diálogo o de alta carga emotiva.

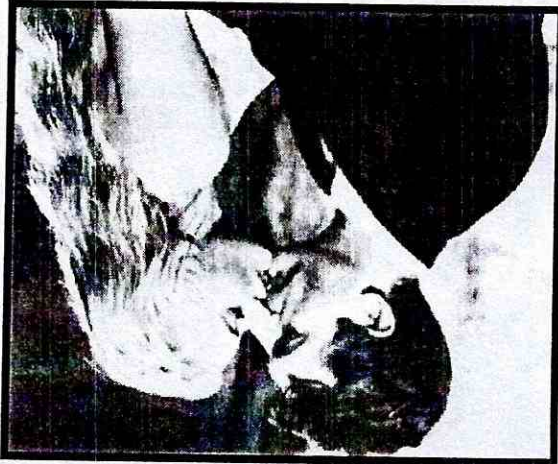
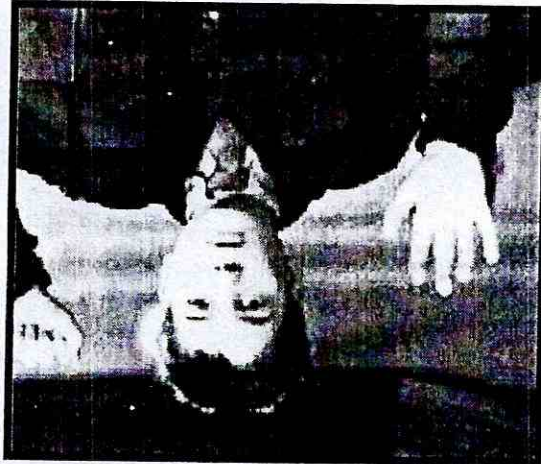
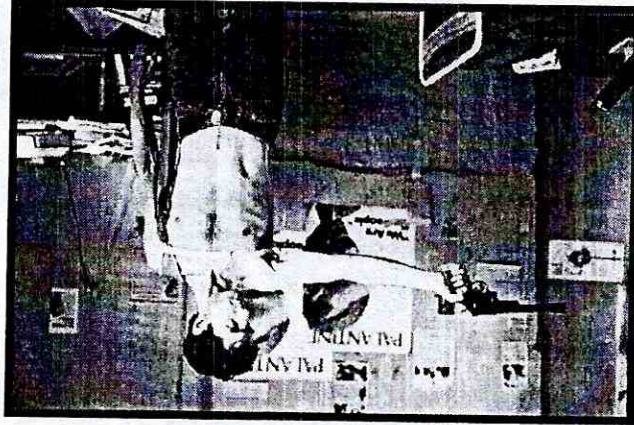


Imagen de la izquierda: Primer Plano (PP) del niño Antoine Doinel en la película *Los 400 golpes* (1959) de François Truffaut.
Imagen de la derecha: Primer Plano (PP) del beso de Marcello Mastroianni y Anita Ekberg en *La Dolce Vita* (1960) de Federico Fellini.

d) Plano Americano (PA)

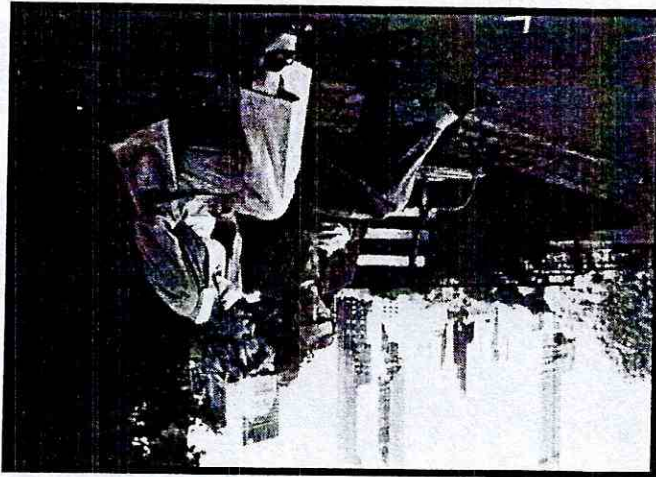
Es el que muestra a los cuerpos desde las rodillas hacia arriba.



Plano Americano (PA) de Robert De Niro, en *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese.

e) Plano Medio (PM)

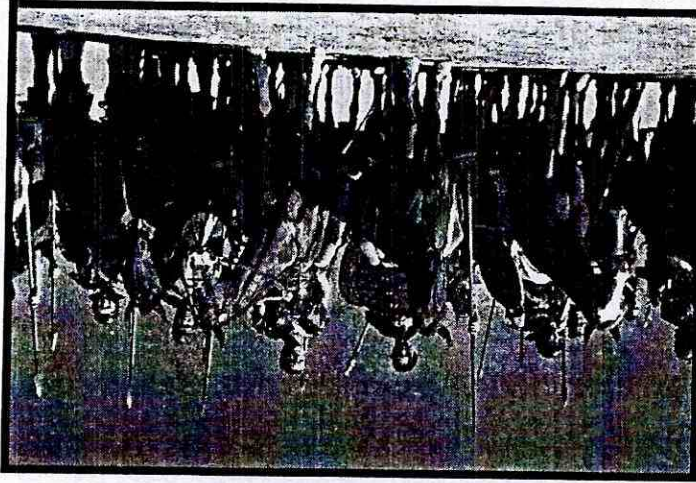
Muestra un personaje de cuerpo entero. Este tipo de planos permite la presencia de más de una figura, de ahí que la composición sea algo más compleja.



Plano Medio (PM) del film *Hollywood Ending* (2002) de Woody Allen.

f) Plano de Conjunto (PC)

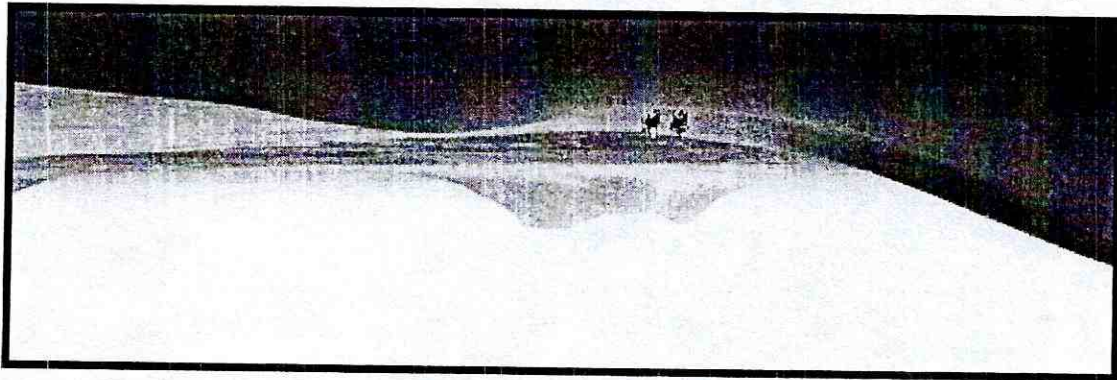
Este plano exhibe un grupo de personajes. Es habitual en el cine de corte épico o masivo. En el cine de western podemos encontrar grandes ejemplos, como en los filmes de John Ford y Howard Hawks.



Plano de Conjunto (PC) de la película *Espartaco* (1960) de Stanley Kubrick.

g) Plano General (PG)

Es el que enseña el espacio total en el que se desarrolla la acción. Muestra el conjunto de un escenario o un amplio paisaje. Aunque la mayoría de las veces tiene un sentido meramente descriptivo, de referencia global o de situación geográfica, hay cineastas que infunden a estos planos de resonancias cósmicas. En ellos el hombre es definido por el entorno. Pensemos en *Ran* (1985) de Akira Kurosawa, una obra horizontal donde el paisaje plástico es testigo de la tragedia y la ambición humana. Mencionemos al cineasta alemán Werner Herzog, con su *Aguirre, la Ira de Dios* (1972), donde la selva amazónica no trepida en devolverle al hombre su cara desquiciada. No dejemos fuera del tintero a David Lean. *Lawrence de Arabia* (1963) es un tratado del uso monumental de este tipo de plano.



Plano General (PG) de *Lawrence de Arabia* (1963) de David Lean. En este film, el director inglés hace suya la frase de otro gran director, Ernst Lubitsch: "Empezad por filmar las montañas; cuando sepáis filmar las montañas, sabréis filmar a los hombres."

2. ANGLACIÓN

Es el ángulo que toma el eje de la cámara (objetivo) con relación al objeto o sujeto que capta. Veamos qué tipos de ángulos son utilizados por el cineasta:

a) Ángulo normal o neutro

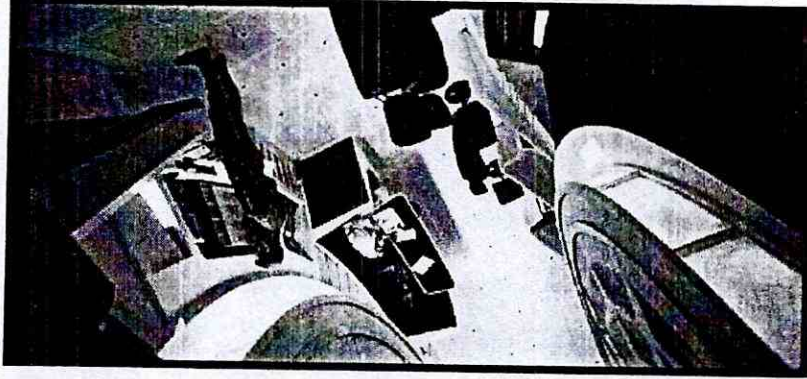
Es aquel en el que la visión humana (o sea la cámara) está a la misma altura de los ojos de los personajes, por lo tanto el eje objetivo es paralelo al suelo. Representa la realidad tal como es vista.



Jodie Foster en *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese.

b) Ángulo inclinado

Es aquel en el que la cámara varía su eje, rompe con la vertical hacia la derecha o izquierda. Suele utilizarse para acentuar el dramatismo, provocar inestabilidad o valoración estética en la imagen.



Ángulo inclinado en *2001: Odisea Espacial* (1968) de Stanley Kubrick. En este plano, tanto el ángulo de la cámara, como la inclinación del decorado, acentúan la inestabilidad del espacio.

c) Ángulo picado

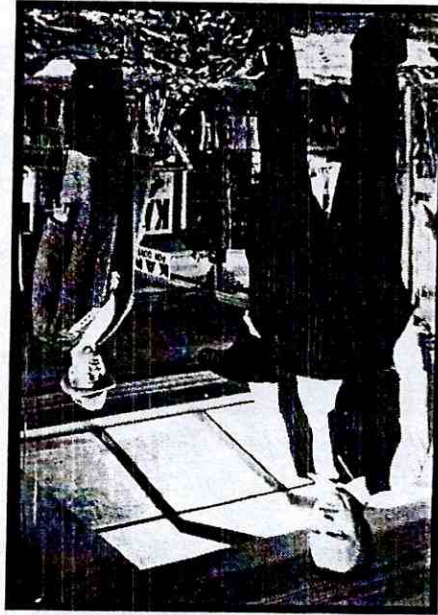
Es aquel en el que la cámara se sitúa por encima de la persona u objeto. En el cine clásico, el sujeto aparece como minimizado o abatido. El punto de vista de la cámara, por tanto, impone superioridad. El cine contemporáneo ha buscado nuevos sentidos para este tipo de ángulo. A veces se emplea para marcar una situación dramática terminal.



Picado de *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.

c) Ángulo contrapicado o enfático

Es aquel en el que la cámara se sitúa por debajo del personaje u objeto, apareciendo éste como ensalzado o magnificado. En el cine clásico se emplea para subrayar una situación de prepotencia triunfal. Aquel que observa es colocado en una posición inferior a la del observado.



Poder y dominio en *El Ciudadano Kane* de Orson Welles (1941).

3. MOVIMIENTOS

Mediante los movimientos de cámara, el cineasta supera las limitaciones de *perímetro* y *volumen* que le impone el plano fijo. El movimiento de cámara entrega nuevas significaciones a la imagen: guía la mirada del espectador; se compromete con los desplazamientos de un personaje; *modifica* el espacio; incorpora o abandona personas, objetos y lugares.

El plano puede moverse gracias a la manipulación de los objetivos de la cámara o a los desplazamientos de la misma. Destaquemos los principales movimientos:

a) Movimiento Óptico	
Zoom	Se trata de un movimiento producido por la lente, tanto de acercamiento (zoom in) como de alejamiento (zoom back). Es ocupado para marcar detalles o señalar amplitudes. Nos entrega una dimensión espacial completa o reducida, según lo desee el director.
Panorámica	Cuando la cámara gira sobre su eje sin desplazarse, sobre el punto de sustentación del trípode, se produce la panorámica, que puede ser horizontal, vertical, oblicua, circular. A veces, imita la mirada de un personaje o bien ilustra las características del espacio físico.
Travelling	Tal como suena, es el "viaje" que realiza la cámara cuando se desplaza sobre su base de apoyo. Puede ser frontal, lateral o circular. Durante la Nueva Ola Francesa, este movimiento se hacía con una cámara al hombro o en improvisados carritos. Desde la década de los 80' se utiliza la <i>steadycam</i> , una cámara con arnés adosada al camarógrafo que permite movimientos suaves y fluidos.
Grúa	La cámara es situada en un brazo metálico o grúa que permite movimientos complejos, a veces ligados a los dos anteriores. Habitualmente es usada en planos de clausura -la cámara se eleva y "vemos a la pareja abrazarse en medio de la multitud"- . El inicio de <i>Sed de Mal</i> (1958) de Orson Welles es una lección de este tipo de movimiento.

Stanley Kubrick nos ofrece una seguidilla de movimientos en cada una de sus películas. El uso del *zoom* en *Barry Lyndon* (1975) es digno de mención. Como se trata de una película de época (s.XVIII), Kubrick quiso utilizar un alarde moderno para dar cuenta de la raíz pictórica de sus imágenes. Así, la toma se inicia en un primer plano del rostro de una mujer elegante, y el *zoom* retrocede lentamente para revelarnos una habitación inmensa, decorada como un cuadro de época. Pero el sello más conocido de Kubrick es el *travelling* que sigue a sus personajes. Este movimiento siempre los exhibe en un particular encierro, reflejo de sus estados mentales. Recordemos la caminata en la nave *Discovery* en 2001: *Odisea Espacial* (1968); el paseo de Alex por la disquería en *La naranja mecánica* (1971) o bien el compungido deambular de Bill por las calles de Nueva York en *Ojos Bien Cerrados* (1999). El *travelling* más recordado es el de *El Resplandor* (1980), donde el niño avanza en su tricio por los laberínticos pasillos del Hotel.

Hemos revisado las tres características del plano (encuadre, angulación y movimientos). Los profesores de Lenguaje y Comunicación intuyen bien: estas características definen la "gramática" básica del film, como si fueran palabras y signos de puntuación. Según el orden que dispongan terminan construyendo frases y, por tanto, el estilo narrativo. Por eso decimos que el plano es la unidad básica de la configuración del espacio y tiempo en el cine.

¿El plano puede utilizarse como puntuación? Sí, aunque de una manera diferente a la experiencia literaria. El cineasta cuenta con tres formas: *corte directo*, *fundido* y *encadenado*. El *corte directo* se reconoce en el cambio de un plano a otro. Por ejemplo, una persona sube a un taxi y en el siguiente plano la vemos llegar a su oficina. Hay dos instancias, dos "frases" diferentes. El *fundido* es un procedimiento por el cual la imagen va desapareciendo (*fade out*). El fundido puede concluir en negro. Pero también puede concluir en blanco (el plano final de *Thelma y Louise* de Ridley Scott), o en otro color. Allí las significaciones serán diferentes. El proceso inverso, es decir, la aparición progresiva de la imagen, se denomina *fade in*. El fundido habitualmente comienza o termina una parte importante del film. Podría ser análogo al capítulo en la novela, aunque esto es discutible.

Por último, puede darse el fundido *encadenado*, que hace desaparecer una imagen mientras otra aparece. Hay una alusión a la unidad de imágenes. Si buscásemos un símil de la escritura, podríamos aludir a las comas o los puntos suspensivos. En el cine, el encadenado se usa para señalar un cambio en el tiempo. También es muy apetecido en instancias oníricas, donde las imágenes tienden a traslaparse como un sueño en la conciencia.

Hemos conocido los códigos de espacio. Ahora... es hora de darle unos minutos al tiempo. "El arte de esculpir en el tiempo", dijo a propósito del cine, el director Andrei Tarkovski. La invención del cinematógrafo ha representado un verdadero atentado a la percepción humana. Gracias al cine, una mural que hemos visto caer se vuelve a levantar, el aleteo invisible de un colibrí se nos revela con la lenta caricia del viento, las horas del día se reducen a un pestaño.

II. EL TIEMPO

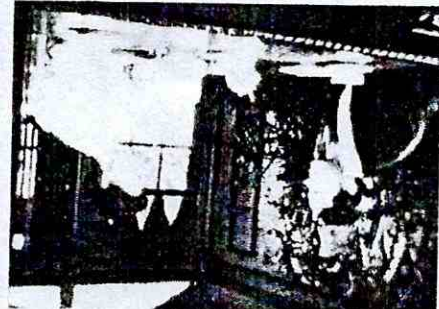
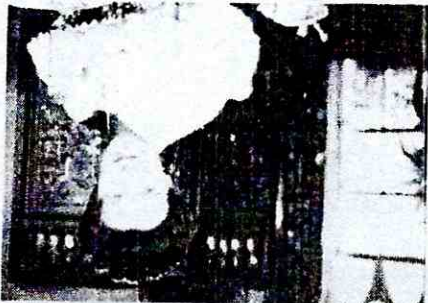
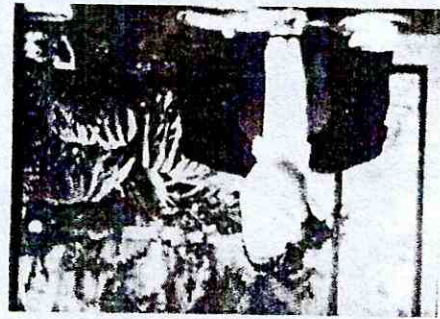
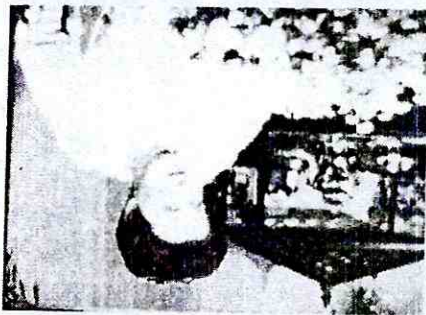
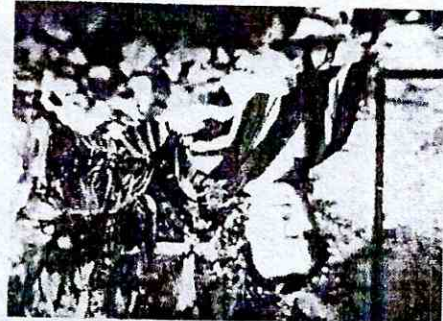
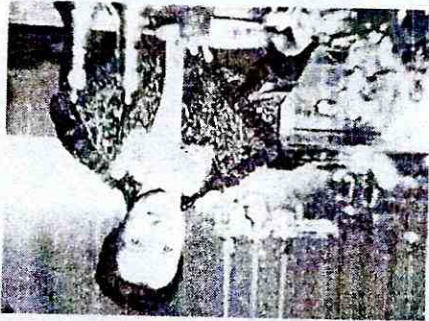
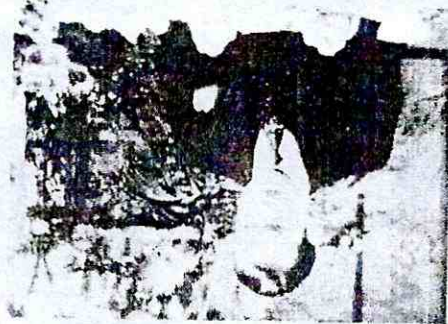
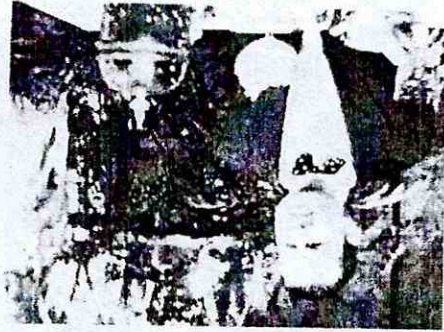
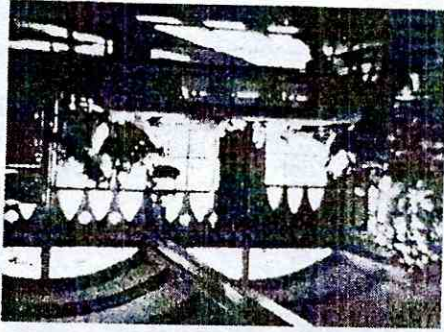
"El cine no conoce otro tiempo que el presente", ha dicho el teórico Yuri Lotman. Por ello, hará *avanzar el tiempo* de forma casi natural. De manera exigua, para establecer una continuidad temporal de la acción, o de manera amplia, para hacer progresar la narración. Para referirse al *tiempo pasado*, sólo podrá organizar retrocesos que, si son pequeños, traeran el pasado hasta el presente de la narración fílmica, y si son mayores, constituirán con ese pasado un nuevo presente narrativo (raconto). Veamos de qué manera el cine conjuga el tiempo:

Continuidad Temporal	
<i>Campo-contracampo</i>	Es uno de los mecanismos más utilizados, en especial en escenas de diálogo. El plano del personaje que habla pasa al plano del que escucha, mientras puede seguir <i>en off</i> la voz del primero. Oscilamos de rostro en rostro, y sin embargo establecemos una continuidad en lo que conversan.
<i>Raccord directo</i>	Es una expresión francesa que designa la idea de <i>continuidad</i> espacial y temporal en el cine. Se comprueba en el paso de un plano de una parte de la acción a otro que prosigue la acción. Aunque un relato no sea lineal, hay ciertas señas que nos indican que se produce una sucesión dramática (sonidos, objetos, miradas). Muchos cineastas vanguardistas han intentado romper con estas reglas de continuidad.

Avance Temporal	
Elipsis El mayor argumento que tiene una película para avanzar es la elipsis. La entendemos como una supresión de una parte de la acción. Es un hiato entre dos continuidades temporales. Si un hombre se dispone a dormir, y en el plano siguiente lo vemos en su oficina, entendemos que durmió, se duchó y llegó hasta su oficina. Según las posibilidades de medir el tiempo de avance, la elipsis será: -Elipsis mensurable: ruptura más o menos evidente, en donde hay continuidad visual o sonora. -Elipsis indefinida: el espectador, para fijarla, debe recibir ayuda desde el film: un título, un reloj, un comentario. La elipsis no sólo implica una <i>economía de relato</i>: puede transformarse en un elemento expresivo. Lo demostró Kubrick al realizar la mayor elipsis en la historia del cine (4 millones de años) entre el hueso del homínido y la nave espacial en <i>2001: Odisea Espacial</i> (1968). El arrojó para omitir tanto tiempo quizá nos indica que los impulsos primitivos de dominio, poder y violencia han regido toda nuestra evolución.	Flash-forward Es un plano interpolado que señala un avance de un hecho futuro. Puede traer una imagen premonitoria al presente de un protagonista. La película <i>El Resplandor</i> (1980) de Kubrick está plagada de estos avances.

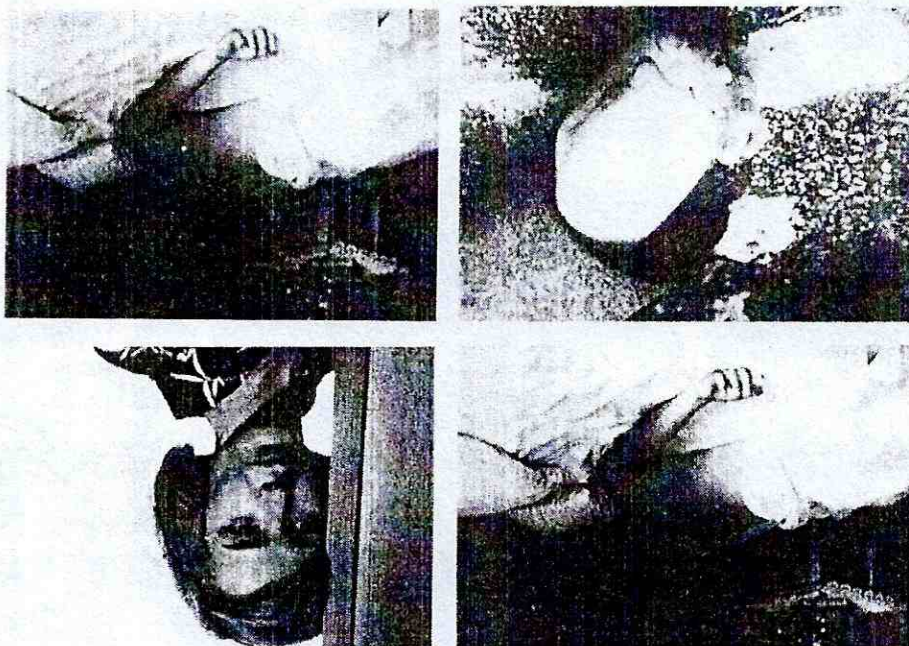
En la siguiente página tenemos un ejemplo del uso expresivo de la *elipsis*.

A lo largo de esta sucesión de elipsis, en un mismo lugar, vemos como el tiempo ha variado y cómo han mutado las personalidades de ambos personajes. De la alegría inicial a la seriedad y frialdad final. Aquí hay economía de relato con un sentido expresivo. Estas imágenes corresponden a *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.



La postura de la mano le trae un recuerdo fugaz a esta mujer. Aquí opera un *flash back* por analogía de situaciones. La fuerza de este recuerdo está en que esa remembranza corresponde a un cadáver.

Las imágenes son del film *Hiroshima mon amour* (1959) de Alain Resnais.



Retroceso Temporal	
Retroceso indefinido o "Flash Back" Es un plano interpolado que señala un hecho acaecido en un pasado más o menos indefinido. Habitualmente se asocia a un instante en la mente del personaje: un objeto, persona o situación que le suscita un recuerdo breve y penetrante. En <i>El tiempo recobrado</i> (1999) de Raúl Ruiz, el protagonista navega a través de continuos flash back. El tintinear de una cuchara o el aroma de una toalla son suficientes para recordarle imágenes del pasado.	Raconto Se asocia a un recuerdo pasado de largo aliento, hechos pretéritos que inciden en el presente. Cuando se produce, el racconto se establece como una secuencia en el presente de la narración. Un ejemplo clásico: <i>El Padrino 2</i> (1974) de Coppola. La historia pasada de Vito Corleone (De Niro) se yuxtapone al presente de su hijo Michael (Al Pacino). En <i>Terminator</i> (1984) de James Cameron ocurre algo curioso: uno de los protagonistas recuerda...el futuro.

Tiempo Real y Virtual

Acelerado Mediante una variación técnica que disminuye la velocidad de la cámara (recordemos que la velocidad normal es de 24 cuadros por segundo), el plano parece acelerar la acción, que durará menos que en el tiempo real. Es lo que se conoce habitualmente como <i>cámara rápida</i>. Este recurso es habitual en las películas recientes para expresar el ritmo febril de la vida urbana. Mediante este artificio de la cámara y algunas dotes del montaje, el cine puede comprimir o <i>contraer</i> el tiempo.	Ralenti Con la variación técnica que aumenta la velocidad de la cámara -en <i>Matrix</i>, llegó a rodar a 12.000 cuadros por segundo-, el plano parece ralentizar la acción, que durará más que el tiempo real. Es lo que conocemos por <i>cámara lenta</i>. Con ella y con el montaje, el cine puede <i>expandir</i> o extender el tiempo. En el cine de Sam Peckinpah las muertes aparecen ralentizadas para expresar la seca resonancia de un violento fallecimiento. En las películas de Scorsese, cada vez que el hombre protagonista queda prendado de una mujer, ésta aparece a sus ojos en cámara lenta, como si todo a su alrededor iniciase un pausado cortejo. La cámara lenta suele dar solemnidad a la imagen, aunque a veces es ocupada como simple alarde por algunos cineastas. En cualquiera de los dos casos (acelerado o ralenti) el tiempo es intervenido, por lo que debemos apreciar la significación expresiva de esta <i>nueva</i> temporalidad.	Imagen congelada La imagen cinematográfica se detiene. Un ejemplo clásico es el último plano de <i>Los 400 golpes</i> (1959) de Truffaut. El rostro de Antoine Doinel abandona el tiempo real y se transforma en una metáfora.
---	---	---

Ya hay una frase que tenemos impregnada en nuestra retina. *El plano es la unidad mínima de articulación espacio temporal*. Suena muy bien, pero, ¿qué lo articula? Arribamos aquí a la entraña misma del cine, al mundo que para muchos teóricos y creadores es el rasgo distintivo del cine como arte: el **MONTAJE**. Así es; la articulación se produce en el montaje, en ese único momento en que el cineasta o el montajista manipulan los planos en la sala de edición. Allí los trozos de película se pegarán, cortarán o desaparecerán en el tacho. ¡Cuántas imágenes en más de un siglo de cine han quedado truncas, perdidas en la memoria inerte de la mesa de montaje! ¡Ah, pero cuántas protaron desde esa mesa para iluminar la imaginación colectiva de nuestros pueblos!

III. ARTICULACIÓN ESPACIO - TIEMPO: EL MONTAJE

Una vez que el director ha filmado su material, lo lleva a la sala de montaje. Allí todo es un optar de acuerdo a su intención plástica y narrativa. Si tuviésemos que dar con una definición, rompercabezas sonora y visual. Las posibilidades combinatorias son infinitas. El creador debe escribiríamos lo siguiente: el *montaje* (a veces llamado edición) es el proceso de combinación de imágenes, sonidos e inscripciones gráficas de una película. El montaje organiza o yuxtaponen los elementos del film (planos) según criterios de orden y duración.

En general, el montaje se compone de tres grandes operaciones: *selección, combinación y empalme* del plano. Con ellas, los fragmentos adquieren una totalidad. Para el ejercicio de edición se requiere una gran sensibilidad plástica y auditiva, un sentido del ritmo de alto vuelo. El montaje no es sólo ordenar la sucesión de planos, sino dotarlos de una duración que incida en el ritmo del film. Y eso no es todo: el montaje define un *estilo*, y a partir de allí, puede tratarse de un montaje narrativo, expresivo o abstracto.

En las teorías de cine se suele hablar de *escuelas de montaje*. Dos de las más importantes son la *emocional* y la *racional*. El padre del *montaje emocional* es el norteamericano David W. Griffith. Este director, a comienzos del siglo XX, vio en el cine un potencial enorme como vehículo de las emociones del espectador. De esta manera, la suma de dos o más acontecimientos en paralelo (por ejemplo, una niña atada a la línea del tren, la locomotora que se acerca a toda velocidad y un hombre a caballo que corre en su auxilio) amplía las dotes narrativas del cine. Griffith descubrió que el progresivo acercamiento de la cámara al rostro de un personaje desencadena en el espectador una respuesta emotiva.

El director ruso Sergei M. Eisenstein recogió el legado de Griffith y lo llevó a otras instancias. Inmerso en la euforia revolucionaria de la naciente Unión Soviética, Eisenstein vio en el cine un arte intelectual. El *montaje racional* que él invoca se expresa mediante la relación de dos planos yuxtapuestos, de manera que de esta relación nazca una *idea* que no está contenida en ninguno de los dos planos tomados por separado. En *El Acorazado Potemkin* (1925) pone en juego esta dialéctica. Un cosaco blande su sable en contra de una multitud (tesis); en el otro plano los rostros del pueblo vociferan contra el ataque (antítesis); la idea resultante es de *resistencia* (síntesis). En este montaje, el conjunto es superior a la suma de sus partes.

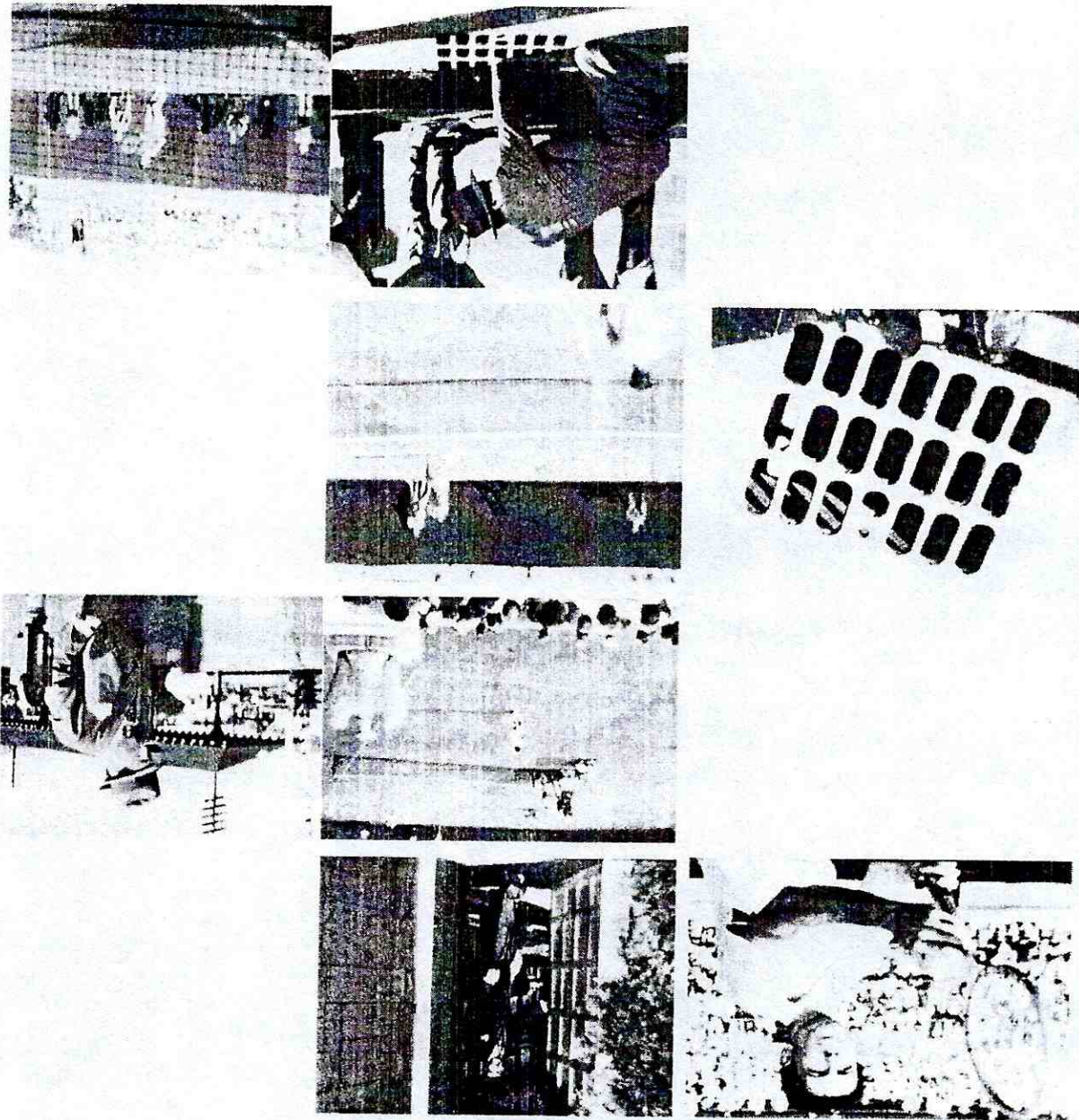
Estas dualidades del montaje pueden agruparse en otra pareja: el *montaje narrativo* y el *montaje expresivo*. En el primero, hay especial atención al encadenamiento de escenas, al sentido de

orden y alternancia en la historia. En el segundo, afloran las dotes *puras* del montaje, tales como el

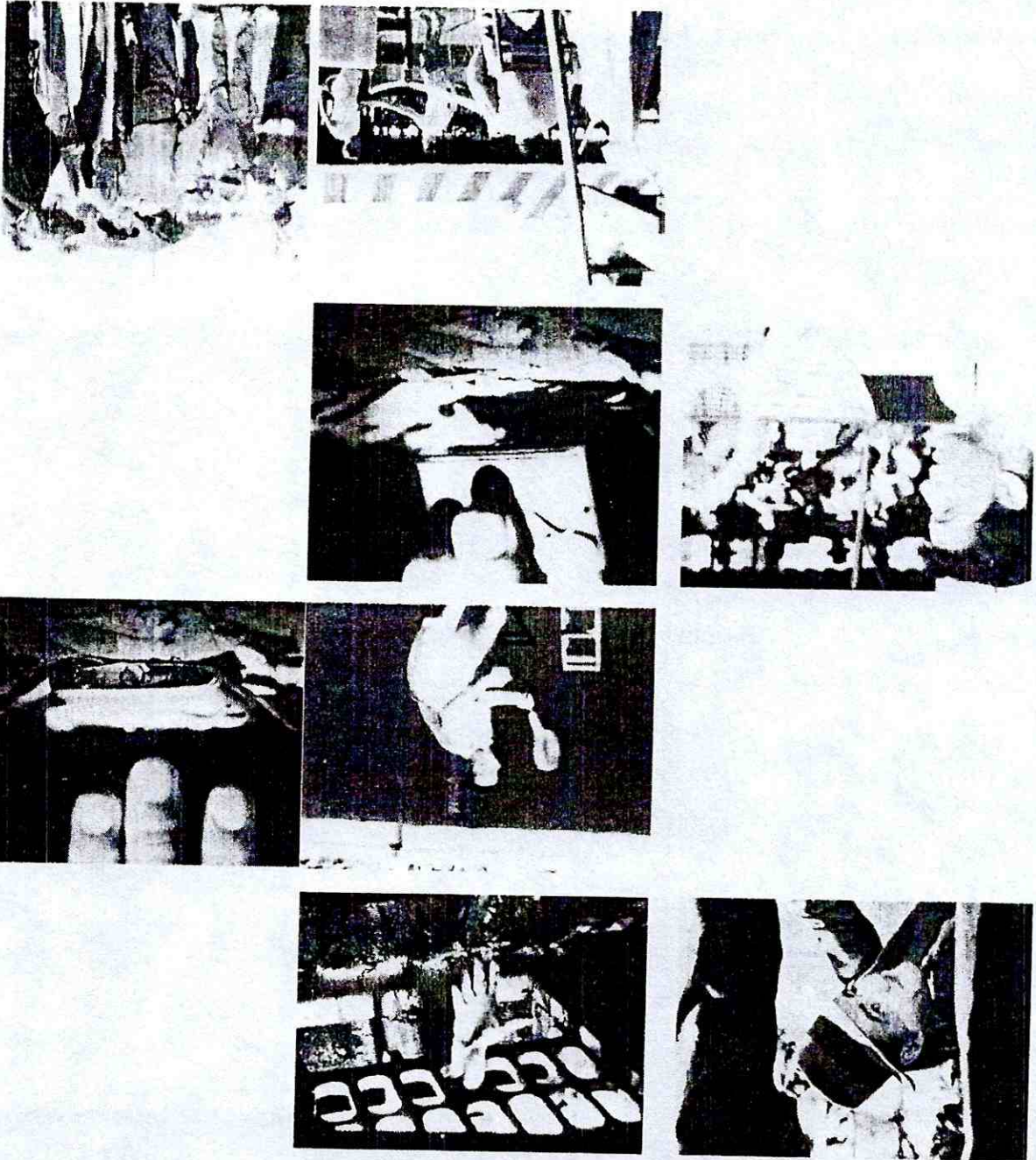
corre, el ritmo, la duración y el encuadre.

Nunca hay una oposición entre ambas formas. Es una cuestión de *énfasis*. En estricto rigor, todos los grandes directores, según su búsqueda creativa, oscilan entre el montaje emocional y el racional, entre un montaje narrativo y uno expresivo. Podríamos comprobar esto con un convidado habitual: Alfred Hitchcock.

En *Pacto Sinistro* (1951), Hitchcock recurre al *montaje narrativo* en una escena clave de la película. Valiéndose del *montaje paralelo*—uno de los tipos del narrativo—, el director consigue mostrar dos acciones simultáneas que ocurren en lugares diferentes. Apreciamos la fuerza de esta secuencia:



El montaje paralelo en todo su esplendor narrativo. ¿Qué es lo que ocurre? El famoso tenis (Guy) se apresura en ganar el partido antes de que el hombre de sombrero (Bruno) llegue hasta el lugar del crimen para intentar depositar allí el encendedor del tenis. Hitchcock entiende que el poder narrativo del *suspense* consiste en que el espectador sepa lo que ocurre, pero los personajes no. De esta manera, Guy sólo sabe que Bruno quiere dejar su encendedor para incriminarlo. Pero no sabe que Bruno ha perdido el encendedor por un instante. En este momento, se activa el ardor del suspense: ambos ocupan sus manos, ambos deben pasar una valla física (la malla y la reja) y mental (la cuenta regresiva del tiempo). Nótese, que, en estricto rigor, el partido se disputa entre estos dos personajes, entre estas dos escenas simultáneas que ocurren en sitios diferentes. Bruno hará todo lo posible por llegar antes y dejar el encendedor; Guy intentará impedirse, pero, curiosamente, sin abandonar el partido hasta ganarlo, de lo contrario, las sospechas caerían sobre él. La secuencia corresponde a *Pacto Sinleste*, también conocida como *Extraños en un tren* (1951) de Alfred Hitchcock.



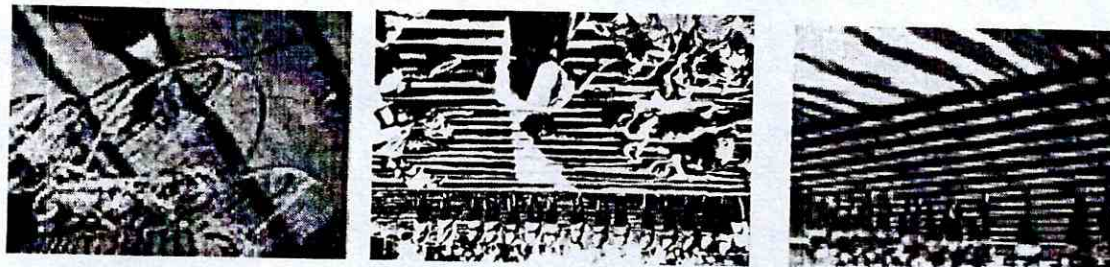
Finalmente, en el ejercicio del *montaje expresivo* tenemos otro ejemplo clásico: la escena de la ducha en *Psicosis* (1960). Allí, el ataque de la sombra asesina es fragmentado en múltiples planos cortos, lo que dilata la duración de la agresión. Nunca vemos al cuchillo penetrar, pero es el mismo corte del montaje, ágil y sincopado, más la aguda banda sonora, lo que nos hace a *nosotros* consumir el asesinato.



La célebre planificación de esta escena tomó dos semanas. La expresión del montaje queda patente en los cortes que evidencian el montaje, análogos a los cortes del cuchillo sobre el cuerpo de Janet Leigh. Es curioso pensar que para crear, el cineasta debe cortar su material.

Psicosis (1960) de Alfred Hitchcock.

El teórico del cine Jaques Aumont distingue tres funciones del montaje: *sinécticas* (o de orden), *semánticas* (o de sentido) y *rítmicas* (que pueden referirse a ritmos musicales y/o plásticos).



Aquí podemos apreciar las funciones del montaje. La unión de los dos primeros planos (sinécticas) nos sitúan en un orden y contexto. De allí emana un sentido o una significación (semántica): los cosacos avanzan y la mujer con su hijo en primer plano se opone. Hay una idea de *resistencia*. Todos estos planos están repidos por una plástica rítmica. En el plano del medio, las horizontales marcan un sentido de estabilidad, asociado a la resistencia de la mujer. Los planos de los extremos, por la aparición de diagonales, rompen el equilibrio y marcan un contrapunto.

Planos de la secuencia de Las Escalinatas de Odesa de *El Acorazado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein.

LOS MATERIALES DE EXPRESIÓN CINEMATOGRAFICOS

En la secuencia anterior conocimos los códigos generales, los cuales configuran el espacio y tiempo del film. Ahora iremos en busca de los diferentes materiales con los que cuenta una película para significar. Reconoceremos el alcance estético de los objetos visuales y sonoros. Es cierto: cuando miramos una película no estamos obsesionados con identificar estos materiales. Pero aquí nadie esta revelando el truco que mata el acto de magia. Conocer estos materiales enriquece nuestra apreciación. Cada lenguaje artístico, desde la pintura a la danza, desde el teatro a la música, muestra un tipo especial de material expresivo y un uso específico. Estos materiales son la naturaleza material (física, sensorial) del significante o forma de un lenguaje artístico. Hay artes que poseen una materia de expresión única, como la música, cuya distinción es el sonido. El cine es un arte combinatorio. Pues bien, acerquémonos a la paleta del cineasta. El lenguaje cinematográfico integra cinco materiales diferentes. Con relación a la *banda de imagen*, tenemos:

1. Las imágenes fotográficas en movimiento.

Esta es la única materia exclusiva del cine. La imagen porta consigo gran cantidad de información. Sólo con la iluminación nos puede expresar que estamos en un sitio plagado de suspenso. A esto hay que agregar el color, la composición, los ambientes y decorados.

2. Anotaciones o trazos gráficos (rótulos, letreros luminosos, nombres de calles, señas de tránsito, diarios) o sobreimpresiones (subtítulos, menciones gráficas como "tres meses después").

La información emerge desde el interior de la narración (un plano nos muestra los titulares del periódico o el nombre de una calle que son relevantes para la historia); o se incorpora por títulos impresos, aquellos que señalan lugar y hora, o bien el paso del tiempo.



Las inscripciones en el cristal irán variando a medida que el periódico de Kane aumente su circulación y poder. *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.

La **banda sonora** añade tres materiales expresivos:

3. La palabra

Al escuchar las palabras, no sólo accedemos a la relevancia de los *diálogos*. Podemos escuchar de pronto una *voz en off*, un narrador que nos cuenta desde fuera lo que ocurre en el interior del relato o bien un monólogo interior, cuando el personaje filmado nos revela su pensamiento.

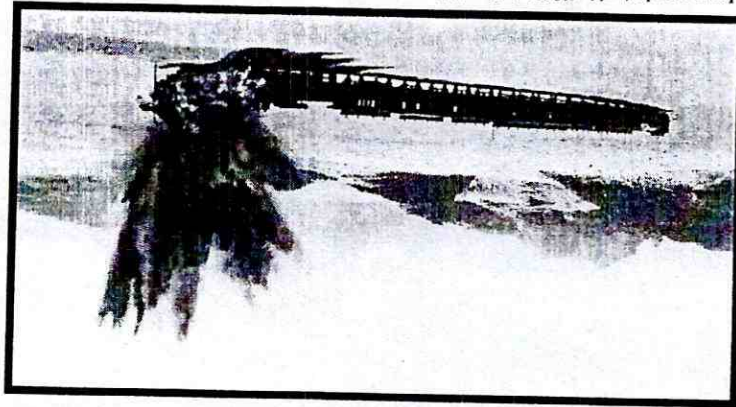
4. La música

La música puede ser *diegética* (es decir, emana al interior del relato) o *no-diegética* (música incidental o agregada en el montaje). ¿Ejemplo? Véase el arranque de *Ojos Bien Cerrados* de Stanley Kubrick. Mientras aparecen los créditos, escuchamos el vals de Shostacovich como música incidental (no diegética). Las primeras imágenes nos muestran a la pareja encarnada por Nicole Kidman y Tom Cruise alistándose para ir a una fiesta. La cámara recorre el dormitorio y el baño al ritmo del vals, hasta que Cruise apaga la radio del dormitorio y el vals concluye. Comprendemos que la música es diegética y que hemos ingresado de lleno a la historia. Esta película es ideal para atender al poder expresivo de la música. El piano de Györgi Ligeti marca la turbulencia y tensión del personaje de Cruise.

Es interesante apreciar en un filme si la música es *docia*, *popular* o *étnica*. También si es música compuesta para la película o bien, si se trata de una obra pre-hecha. Todo esto incide en la significación.

5. Ruidos

Habitualmente se cree que los ruidos son patrimonio de las películas de terror y suspense. En el cine llamado realista y en las películas de corte contemplativo, los ruidos otorgan verosimilitud y escala humana a la historia. En la película *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni, el ruido del viento es el telón de fondo durante la escena más importante y misteriosa del film. El viento borra cualquier otro sonido y la imagen se potencia.



Lawrence de Arabia (1963) de David Lean. Un ejercicio constante de materiales sonoros.

Algún teórico de cine perspicaz ha hecho notar la importancia del **Silencio** en el cine. "El arte que inventó el silencio" ha dicho el director francés Robert Bresson. En efecto, la ausencia absoluta de ruidos, música o palabra de la banda sonora dota de otro sentido a la imagen.

Este escrito recomienda al lector ver la secuencia inicial de *Apocalypse Now* (1979) de Francis F. Coppola. Allí están presentes todos los materiales de expresión aquí mencionados, con un alto valor plástico y moral.

Actividades I

1. Analice el sentido de los trazos gráficos en *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.
2. Seleccionar una secuencia de Blade Runner (1982) de Ridley Scott. Mirarla sin audio para valorar la información que aportan la música y los ruidos. En el mismo film, reconocer la importancia de la publicidad en el espacio de la ciudad. ¿Qué marcas han desaparecido?
3. Observar una película, identificando los distintos elementos del lenguaje y su función significativa en la narración.
4. Observar programas, documentales televisivos, clips musicales y spots publicitarios en la televisión. Identificar las aplicaciones del lenguaje cinematográfico en ellos.
5. Clasificar en encuadres y angulaciones, imágenes encontradas en revistas o diarios.
6. Seleccionar en algunas películas, diferentes usos de cámara rápida o lenta. Anotar el sentido o significación que se desprende de su utilización.
7. Con un marco de diapositiva, simular distintos encuadres cinematográficos.
8. Escoger alguna secuencia de una película y trasladarla a un montaje teatral simple, realizado por los estudiantes. Comentar las dificultades, diferencias y similitudes que se perciben entre los dos lenguajes. ¿Qué ocurre con las duraciones y tiempos? ¿Cómo se usa el espacio? ¿Cómo reacciona el espectador ante el cine y el teatro?

SECUENCIA TRES: CINE, RELATO Y NARRACIÓN

Este apartado contará con la complicitad de los profesores de Lenguaje y Comunicación. Primero hay que apuntar que *lo narrativo* es por definición extracinematográfico: concierne tanto al teatro como a la novela. Los *sistemas de narración* se elaboraron fuera del cine, mucho antes de su aparición. Estos sistemas remiten a tres características fundamentales:

1. Combinan, en proporciones variables, *micro conjuntos que son luchas y desafíos*

- Reducido a una textura elemental, un relato obedece al esquema siguiente:
- Sea una fuerza X, choca con otra fuerza Y; X e Y luchan, y uno de los términos triunfa sobre el otro. Esta es la primera hipótesis, la de *lucha*.
 - Puede ocurrir que X no esté en presencia de un obstáculo, sino de una laguna que hay que llenar: se trata entonces de un *desafío*.

2. Se inscriben en una *temporalidad orientada*, y se encuadran entre un *principio y un fin*

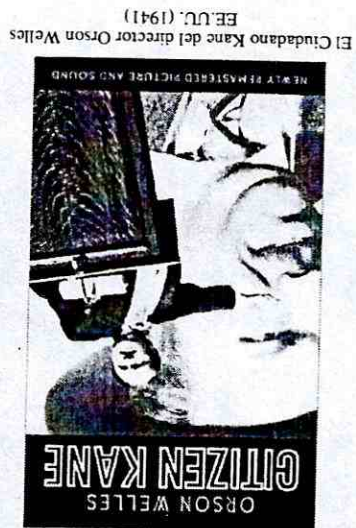
Entre la presencia de la oposición o de la laguna, y su resolución, se produce un cambio. Transcurre un lapso. La modificación se inscribe entre dos topos, que son el origen y el fin. Esta característica, común a las diversas clases de relatos, se duplica por los límites propios del cine. Un lector puede abrir un libro donde quiera, y acelerar o hacer más lenta la lectura. Un espectador de cine toma un rollo al principio, y no tiene ninguna manera de cambiar la velocidad de desarrollo, puesto que la menor modificación de ritmo y sonido daría, de hecho, *otro filme*. La temporalidad mensurable de la proyección se refuerza y hace más punzante la temporalidad ficticia del relato.

3. Ponen en escena *personajes identificables*

Las fuerzas enfrentadas a veces son grupos o vastas comunidades. La mayoría de las veces toman la apariencia de individuos reconocibles. Sobre esto, cabe preguntarse: las *estrellas* de cine, ¿han obligado a los directores a centrar sus relatos en los "héroes", o bien la necesidad de ofrecer desde el inicio de una proyección las fuerzas principales, ha obligado a retomar de una película a otra a los mismos actores, fáciles de identificar, fundando así el "estrellato"? No podemos responder de inmediato, pero nos quedamos con un aspecto: ficción y *estrellas* están estrechamente ligadas.

En el cine, estos *sistemas narrativos* adquieren una fisonomía peculiar, en consonancia con una imagen que les inspira o subyace. Habría que comenzar por distinguir tres instancias que a menudo se confunden entre sí. ¿Se ha dado cuenta, amable lector, que solemos incluir en la misma definición términos que son diferentes? Hablamos de *historia*, *relato* y *narración* como si se trataran de lo mismo. Y aunque las ideas en torno a estas palabras varían según el análisis, para nuestro singular viaje dejaremos algunas cosas en claro. La *historia* es el contenido narrativo del film, o en otras palabras, una serie cronológica de acontecimientos relatados. El *relato* es la manera de contar estos acontecimientos. Tiene que ver con la expresión modal, con la *materialidad* que ya hemos visto en las páginas precedentes.

En el cine moderno existen variantes en la forma en que el relato presenta la historia. Desde luego, la más cotidiana es *cronológica*. Pero hay otros modos. Por ejemplo, de manera *a-cronológica* (se altera el orden de los acontecimientos relatados, por obra del montaje) como se presenta desde *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, hasta *Pulp Fiction* (1994) de Q. Tarantino. Otra forma es el final suspendido o *tornillo sin fin*: un relato que deja abierta la resolución, como ocurre con *Los 400 golpes* (1959) de F. Truffaut. Aún hay más. Tenemos el relato *en abismo*, que presenta una historia dentro de otra, como ocurre en *Ocho y medio* de F. Fellini.



El Ciudadano Kane del director Orson Welles
EE.UU. (1941)



Pulp Fiction del realizador Quentin Tarantino
EE.UU. (1994)



Cuatrocientos Golpes de François Truffaut
Francia (1959)

La *narración* es el acto de *armar* un texto narrativo. El *Gran Imaginador* o Narrador en una película es antes que nada el autor del filme, su director. A él le corresponde escoger un tipo de encadenamiento narrativo, una planificación, un montaje determinado. El director desplaza la cámara para narrarnos algo que desea. Pero no nos confundamos. Dentro de la película, dentro del mundo construido por la ficción (aquello que llamamos *diégesis*), la narración puede estar a cargo de uno o más personajes o de una voz *en off*.

Es importante detenerse en un aspecto. La narrativa literaria cuenta con diversas voces o puntos de vista del narrador. Es lo que conocemos como narrador omnisciente, en segunda persona o en primera persona, entre otros. El cine dialoga con estos modos, a veces imitando, a veces rompiendo las convenciones. Así, mediante el uso de la *palabra*, la película puede ser conducida por la voz de un narrador omnisciente, en segunda o primera persona. Pero el cine cuenta con otros instrumentos para evocar un punto de vista: la **cámara objetiva** y la **cámara subjetiva**. La primera corresponde al punto de vista normal del relato. Se nos muestra a los diversos personajes y situaciones. La *cámara subjetiva* asume la mirada (punto de vista) de algún personaje. Es muy utilizada en las películas de terror: vemos a través de los ojos del asesino sin que se nos revele su rostro. La particularidad de la cámara subjetiva es que *nosotros* como espectadores asumimos el punto de vista del personaje.

Una película reciente que ilustra diversas dotes narrativas es *Belleza Americana*. Allí, el personaje de Kevin Spacey narra en primera persona (en off), pero tiene rasgos omniscientes pues está...muerto. Además, hay un punto de vista subjetivo representado por la cámara del joven y por los sueños del personaje de Spacey.

Nos ha parecido interesante mencionar estas características para fomentar una discusión constructiva acerca de las diferencias y similitudes que se establecen entre literatura y cine. Los docentes de Lenguaje y Comunicación pueden replicar este debate con una serie de ejercicios consignados en las actividades.

¿Cómo vamos? Hasta aquí hemos distinguido *historia, relato, narración* y *el punto de vista* narrativo. Cuando vamos al cine, tendemos a describir o comprender la historia, el *contenido*. A veces soslayamos la *forma* en que esa historia nos fue contada, es decir, el relato. Ya Aristóteles decía que todas las historias han sido contadas, de modo que lo importante es la forma en que son contadas.

En *Annie Hall* (1977), Woody Allen aborda temáticas que no parecen demasiado originales: las penurias amorosas, la frustración creativa, las dudas existenciales. Es el modo en que estas ideas se presentan, la forma en que afloran como historia, en pocas palabras, la *calidad del relato*, lo que distingue a este filme. La película se prodiga en saltos temporales (racontos, flash-back) o en personajes habiéndole al espectador (a la cámara). En un momento la pantalla se divide en dos para mostrarnos las contradicciones de la pareja protagonista ante un mismo hecho. Todos estos alardes formales, transforman a esta historia en un relato único, fiel reflejo de la personalidad inquietante e inacabada del propio Woody Allen.

Para conseguir un abrazo eficaz entre historia y relato, el director de cine se vale del *guión*. Habitualmente se cree que el guión es la suma de diálogos de una película. *Lo que dicen* los personajes. Si sólo se tratase de esto, ¿dónde estarían las diferencias con la literatura o el teatro? El guión es la *descripción de la historia en el orden del relato*, siempre pensando en que será una imagen la que portará la narración. Por eso el guión de cine tiene diversas fases, no siempre en este orden: un *argumento* (o idea central), la redacción de la escaleta de escenas o *sinopsis*, el desarrollo de personajes y ambientes, la creación de un *storyboard* (presentación visual de un guión, plano por plano, generalmente en dibujo), en fin. Por un lado tenemos un *guión literario* con los diálogos y parlamentos. Paralelamente, un *guión técnico* que detalla los aspectos de lenguaje cinematográfico: los planos requeridos para un diálogo, la iluminación, decorado y los movimientos de cámara para tal escena dramática.

Esta relación entre relato (forma) e historia (contenido) es la que articula la presencia del guión, siempre –no lo olvidemos– con miras a la imagen y el sonido. Algunos cineastas, como el chileno Raul Ruiz, desarrollan –improvisan, incluso– el guión durante el proceso de filmación. Otros, como Alfred Hitchcock, planifican cada escena en el guión y sólo entonces proceden a filmar. Diferentes caminos para una misma devoción: la imagen como dote narrativa.



Woody Allen (Nueva York, 1935)
Director Norteamericano

A continuación presentamos un *guion técnico*, en el cual se apuntan los elementos del lenguaje necesarios para dotar de sentido a una escena simple de suspense policial:

1 - DECORADO - LA HABITACIÓN DEL HOTEL	
<i>Piano Medio</i>	Angela y su silencio. De pronto....
	(off) frenos de coche,
	abrir y cerrar de puertas
	pasos... gritos...
2 - DECORADO EXTERIOR DE LA VENTANA DE LA HABITACIÓN	
<i>Piano medio</i>	Angela va a la ventana, entreabre las cortinas. Mira...
3 - DECORADO - CALLE ANTE EL HOTEL	
<i>Picado</i>	... un coche negro... faros...
	agentes que empujan a la gente
4 - LA HABITACIÓN	
<i>Piano medio.</i>	<i>Panorámica de la ventana hacia la cama</i>
	Angela despierta apurada a Marcel. lo sacude...
	Duerme profundamente
MARCEL (volviéndose sobresaltado):	- ¿Qué? ¿Qué pasa?
ANGELA:	- La policía. Está abajo...
ANGELA:	En su mano aparece una pistola automática
ANGELA:	- ¡No! ¡Te lo ruego! ¡No!
MARCEL:	Ella intenta coger el arma. El la aparta con un golpe
	- No te pedí que te quedaras. Vete...
	Vete enseguida.
	(off) Ruidos de redada, voces,
	silbidos, gritos, vidrios rotos.

1. LA PROGRESIÓN DRAMÁTICA

Aunque hay muchos cineastas que rompen con este esquema tradicional, la mayoría de las películas exhiben un marco clásico de progresión dramática. Los estudiantes, al reconocer estos aspectos, no sólo adquieren dominio sobre narrativa, sino que viven una experiencia *fabulosa* - literalmente, en el sentido de fábula, de acontecimiento e intriga- y *catártica*, entendiendo aquí la cercanía con la vida personal y el aprendizaje por *conocición de los sentimientos*.

Es interesante, por tanto, que los estudiantes reconozcan las distintas fases de la progresión dramática de un filme. Es una materia complementaria al estudio de literatura:

- a) **Exposición:** Las primeras escenas nos introducen en el interior de la historia, con la situación de sus personajes.
 - b) **Evolución:** Se construye el nudo o intriga. (Primer Plot Point)
 - c) **Interés:** Escenas que renuevan la atención del espectador.
 - d) **Transición:** Escenas que sirven para ligar una situación o atmósfera con otra.
 - e) **Reversión de la expectativa o "falso climax":** Cuando todo nos lleva en una dirección, una escena transforma el panorama. Es muy habitual en películas de terror.
 - f) **Pre-Climax:** El tono del filme crece y toda acción se torna decisiva. El nudo está a punto de resolverse. (Segundo Plot Point)
 - g) **Apogeo:** Los dados de la intriga están lanzados. Todos los personajes son conocidos.
 - h) **Climax:** Es la cima del filme. El villano del western muere, el criminal del filme policial es apresado, el joven del film romántico se casa con la joven.
 - i) **Resolución:** La intriga se deshace. A veces se anuncia el destino de los personajes o éste permanece suspendido.
- Como se aprecia, este es un modelo ampliado del clásico esquema narrativo aristotélico, donde toda historia tiene un principio, un desarrollo (confrontación) y un desenlace (resolución).

2. EL PLOT COMO CENTRO DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA

- El filme, en su estructura íntima (el guión), tiene una columna vertebral: el PLOT. Es el núcleo central de la acción. Alude a un *encadenamiento de los hechos según un orden deseado por el autor*. Si alterásemos estas acciones, modificaríamos el conjunto. Generalmente, la acción dramática gira en torno a una serie de *conflictos* o luchas que los personajes evidencian.
- El personaje puede estar en *conflicto con una fuerza humana*, es decir, con otro hombre o mujer. ¿Ejemplo? Un western.
 - El personaje puede estar en *conflicto con fuerzas no-humanas*, es decir, con la naturaleza y sus obstáculos. Aquí calzan las películas de catástrofe o de terror sobrehumano.
 - El personaje puede estar en *conflicto con el mismo*, con la fuerza intrínseca. *Psicosis* es un claro ejemplo.

En el plano de la enseñanza este es un punto significativo. Cuando se produce una correspondencia con el espectador, el problema del personaje es tomado "para sí" por el estudiante. Se genera una complicidad que se proyecta al estado del *yo también*. Esta cualidad de *Identificación*, nos permite apreciar las actitudes de respuesta de los estudiantes: *si yo fuera él no haría eso*, por ejemplo. En caso de que no exista identificación, la enseñanza se produce por el reconocimiento de la *Diversidad*.

Hay diferentes tipos de Plot:

- *Plot Principal*: La columna vertebral de la historia.
- *Subplot*: Línea secundaria de acción, usada como refuerzo o contraste al plot principal.
- *Multiplot*: No hay un plot principal, sino varias historias sucediendo al mismo tiempo (en alternancia), como ocurre en las telenovelas.
- *Plot Paralelo*: Dos o más historias de igual importancia, sucediendo paralelamente. Aunque al parecer no ofrecen conexiones, dialogan por comparación o contraste.

Y hay diferentes formatos de Plot:

- Plot de AMOR: una pareja que se ama es separada por alguna razón; un par de amantes se vuelven a encontrar...
- Plot de ÉXITO: Historias de ambición, orgullo y búsqueda del éxito.
- Plot de CENICIENTA: Es la metamorfosis de un personaje de acuerdo a los modelos sociales vigentes.
- Plot de TRIÁNGULO: Es el caso típico del triángulo amoroso.
- Plot DEL REGRESO: El hijo pródigo que vuelve a casa, el marido que vuelve de la guerra, la mujer que retorna al pueblo de su antiguo amor.
- Plot de VENGANZA: Un personaje hace justicia por sus propias manos.
- Plot de CONVERSIÓN: Convertir un bandido en héroe, una sociedad injusta en justa.
- Plot de SACRIFICIO: Un personaje que se sacrifica por alguien o por una causa.
- Plot de FAMILIA: Muestra la relación entre familias o grupos ligados.

Hay películas que por su inmensa riqueza narrativa, por su construcción épica, describen diversas formas de Plot. Es el caso de *El Padrino* de Coppola, que oscila entre la FAMILIA y el ÉXITO, la VENGANZA y el REGRESO, y cómo no, la tragedia del AMOR.

Actividades II

1. Escoger un par de películas recientes y desglosarlas con relación al Plot y sus características. ¿Qué tipos y formatos de Plot atraen a los estudiantes?
2. Elaborar un guión de una historia breve -dibujando las secuencias de imágenes (story-board) o recortando de revistas de cómics-, ideando distintos tipos de planos que sirvan para narrar una historia. Luego caracterizar a los personajes de la historia creada.
3. Debatir con los alumnos. Si ellos crearan una película, ¿qué conflictos y motivaciones impulsarían a sus protagonistas? Y en el mismo sentido ¿qué conflictos y motivaciones guían a nuestra sociedad hoy en día?
4. Realizar un ejercicio comparativo entre un libro y una película, por ejemplo *El Señor de los Anillos*. Apreciar las similitudes y diferencias en el relato. ¿Cuál es el énfasis que ponen Tolkien y Peter Jackson en los personajes? ¿Por qué la historia asume el esquema de una travesía? Recordar otros libros y películas que asuman la figura del viaje.
5. Descubrir y comparar las voces narrativas en una novela y en una película. Por ejemplo, *Coronación*. ¿En qué momentos la película de Silvio Caiozzi recurre al monólogo interior o a un punto de vista subjetivo? ¿Cuál es la mirada del narrador en la novela de José Donoso?
6. Crear ilustraciones de carátulas y afiches de una película vista. El trabajo plástico debe incluir algún aspecto narrativo, por ejemplo, el Plot del film.
7. Escribir una carta a un personaje de alguna película vista, tomando la voz de otro de los personajes que aparece en la historia.



Marlon Brando en *El Padrino* (1972)
de Francis Ford Coppola.

SECUENCIA CUATRO: LAS FORMAS CINEMATOGRAFICAS

LOS CODIGOS PARTICULARES DEL CINE

Nuestro rodaje exploratorio a través del cine, nos ha desembocado en la última secuencia. Aquí nos acercaremos de manera acotada a los códigos particulares del cine, también llamadas *formas cinematográficas*. Estas son: los géneros, los directores (autores) de cine y los movimientos cinematográficos. Todas ellas constituyen una aproximación particular a la sociedad y a la realidad.

Esperamos ahora, brevemente, distinguir ciertos géneros del cine y sus características. Comprenderemos que el cine, al igual que otras manifestaciones artísticas, ha vivido momentos de desarrollo colectivo con aspectos históricos determinados. Estos *movimientos cinematográficos* agrupan a artistas con aspiraciones y rasgos comunes. También reconocemos que tras cada película, en mayor o menor nivel creativo, hay un director o autor que refleja en su filmografía su *visión de mundo*.

1. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

?Por qué interesarnos por los géneros de cine? Porque abarcan gran parte de las películas que presenciamos en el cine y en la televisión. Las películas de género –western, bélico, negro, thriller, fantástico, ciencia-ficción, comedia, musical, en fin- tienen un contenido humano característico, una “realidad sobre la que se basan”. Representan un conjunto de parámetros y convenciones, un modelo cultural relativamente fijo que define un mundo social y moral. Tras los géneros hay –por qué no- una visión de mundo que revela una concepción estética e ideológica. Cada género se articula con un mundo que posee sus propios parámetros, esquemas narrativos, tratamiento de personajes: todo ello sustenta una cierta verosimilitud.

?Se ha fijado que cuando vemos una película de terror nos parece que ese personaje está abriendo una puerta que no debe? ?O que en un thriller policial habrá un inevitable enfrentamiento entre un policía y un asesino? Es lo que se denomina *efecto género*. Estamos habituados a ciertas convenciones y los directores lo saben. Por eso a veces juegan con nosotros, como Hitchcock en *Psicosis* (1960) o Kubrick en *El Resplandor* (1980).

Por ejemplo, el **cine negro** y el **western** son considerados los géneros clásicos de Hollywood. Llegaron a su apogeo entre los 30' y los 50'. En ambos el tema central es el conflicto entre la ley y el libre albedrío, entre la inocencia y la corrupción, entre las reglas de la convivencia civil y el universo de los *outsiders* o *sin ley*. La gran utilidad de estos géneros reside en mostrar la indefinición de las

fronteras entre el mundo de la civilización y la oscuridad. Aunque las reglas y el moralismo codificado impongan un final...

Podemos examinar los géneros desde diversos puntos de vista:

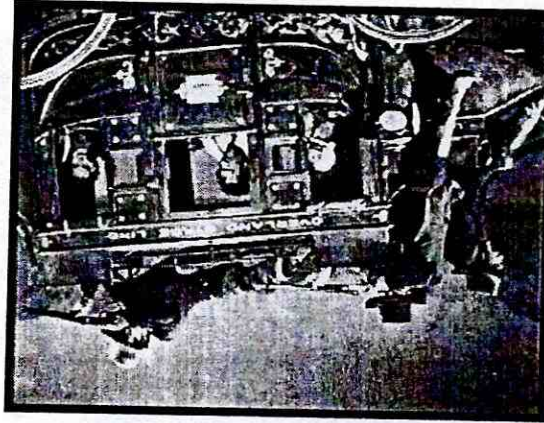
- a) Como *sistema de producción*: para comprender la complejidad de fenómenos que han provocado su formación.
- b) Como *sistema figurativo y narrativo*: para entender sus mecanismos de funcionamiento y sus reglas compositivas.
- c) Como *sistema político e ideológico*: con el fin de comprender el *diálogo* entre la evolución de los géneros y la situación histórica y social.

A continuación abordaremos algunos géneros. Los profesores y estudiantes pueden investigar por su cuenta y ampliar el listado.

1.1 Western

Desde el punto de vista narrativo, el western contrapone al colono blanco y al indio; a la comunidad organizada y al *fuera de la ley* que perturba el orden; al vengador y a las víctimas designadas por una justicia primitiva que a menudo cae en el simple espíritu de venganza, sin otra ley que la del revólver o la de la horca. Este tema mayor, vale decir, el precario equilibrio existente entre una ley que pretende fundar, imponer o conservar algo; y la *violencia*—ya sea interna o externa a la comunidad—, encuentra su mejor expresión en el universo figurativo del western.

El clásico western es una epopeya sobre el nacimiento de Estados Unidos y la conquista del Oeste (Far West). El espacio de este género es el de la *frontera*, uno de los mitos fundadores de la nación americana, que representa la continua movilidad de los confines, la atracción de la conquista territorial. Se trata de un espacio indefinido, como la aventura misma. El western exhibe amplios paisajes y por tanto abundancia de planos generales.



Plano del film *La Dilligencia* (1939) de John Ford.

Hoy en día este género parece haber desaparecido. Sin embargo, muchas películas conservan rasgos afines. Sin ir más lejos, las *road movies* -*Paris-Texas* (Wim Wenders, 1984); *Theima y Louise* (Ridley Scott, 1991); *Estación Central* (Walter Salles, 1998)- emanan del western. Entre los principales directores del western cabe reseñar a John Ford (*La diligencia*, *Más corazón que odio*), Howard Hawks (*Rio Bravo*), Sam Peckinpah (*La pandilla salvaje*) y uno de sus últimos cultores, Clint Eastwood (*Los Impardonables*).

1.2 Cine negro

¿Etiqueta negra? Bajo esta "etiqueta" negra se encuentran varios subgéneros (policial, cine de gánsters, thriller). La característica común es la *puesta en escena* de hechos criminales. En torno a ella prevalece una atmósfera de suspense, ya sea respecto al éxito de la empresa criminal, el descubrimiento del culpable o las motivaciones del delito.

El cine negro condensa el espasmo de la depresión norteamericana, la influencia de la novela policial y el telón de fondo urbano. Así, a principios de los años 30' se produce el predominio de las películas de gánsters, fenómeno ligado al desarrollo -sin precedentes en la sociedad americana- del crimen organizado y del tráfico ilegal de alcohol, producto de la *ley seca*.

El gánster es un personaje típico de la mitología urbana, del mismo modo en que el pistolero lo era de los Estados Unidos fronterizos. El cine desarrolló toda una iconografía de este género que se vio reforzada con el sonoro. Los ambientes urbanos se enriquecieron con toda clase de sonidos: los tiros, el ruido del automóvil sobre el asfalto, entre otros. Esta iconografía daba cuenta de la difícil -acaso imposible- integración de los marginados en el sistema de valores dominante (llámese dinero, poder, éxito).



Humphrey Bogart es Sam Spade en *El Halcón Malés* (1940) de John Huston.

En este tipo de cine presenciamos una cierta indeterminación de los límites, tanto en el plano de la legalidad como en la dimensión ética de los personajes. Asistimos a un festín de ambigüedades que tienen su ápice en el personaje del detective: resulta sospechoso tanto para la policía —que lo considera un gángster disfrazado—, como para los delincuentes —que lo creen un sicario de la policía—. *Sam Spade* (Bogart en *El Halcón Maltes*) es un paradigma. Pero estas películas irradian una ambigüedad figurativa: el universo enviciado, violento y corrupto de la trama se presenta mediante la exuberante accentuación de los contrastes y de las locaciones lluviosas y nocturnas. La ambigüedad circunda todo el universo: a veces la resolución del enigma esconde una verdad más amplia sobre la cual el detective no puede influir.

El cine negro exhibe variaciones y cambios desde su origen. Hay ciertos técnicos de cine que afirman que este género nació en Europa. El cine francés tiene notables exponentes, entre ellos Louis Malle (*Ascensor para el cadalso*). En Estados Unidos —desde Orson Welles hasta Coppola, desde John Huston hasta Martin Scorsese, desde Hawks hasta los hermanos Cohen—, el cine negro ha dado muestras de vigor narrativo y expresividad radical.

1.3 El Terror

...en la oscuridad de la caverna, en ese útero artificial, mientras afuera todo es incertidumbre y bestias... El miedo es ancestral. El mismo acto de nacer, hermoso y violento, infunde un temor. El cine ha llegado lejos en su indagación del miedo, tal vez porque se conecta con el imaginario, con las pulsiones. Quizá porque la sala de cine nos remite a esa caverna donde una fogata aquietaba en algo el enigma del afuera.

Es extraño pensar que el cine de terror, basado en la sorpresa y en lo desconocido, muestre convenciones tan reconocibles. En toda película de terror *un orden es alterado por un caos*. Una apacible comunidad vive la subversión de los valores. Las instituciones se trastocan y los seres humanos llegan al límite de su naturaleza, colindando con la locura, el deseo y la muerte. En toda película de terror tenemos la *presencia del umbral*. Una puerta que no debía abrirse, un camino que no debía tomarse: lo desconocido arceja. Este contacto con la *otredad* es un legado del **fantástico**, vertiente de la cual el cine de terror se alimenta. Todorov, en su *Introducción a la literatura fantástica* señala que "lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales frente a un acontecimiento, en apariencia, sobrenatural". Gérard Lenne, en *El cine fantástico y sus mitologías*, habla de dos vías de lo fantástico. En la primera, el peligro procede del hombre. Es el esquema del mito de Frankenstein. El hombre quiere dominar el mundo y crea una máquina que se convierte en una amenaza para él. En la segunda vía, el peligro procede del más allá. Esta ilustrada por el mito de Drácula.

Películas tan disímiles como *La profecía* (1976) de Richard Donner; *El exorcista* (1973) de William Friedkin; *El bebé de Rosemary* (1968) de Roman Polanski; *La cosa* (1981) de John Carpenter; *Alien* (1979) de Ridley Scott; *El Resplandor* (1980) de Stanley Kubrick y *Los pájaros* (1963) de Hitchcock, se valen del cine y su técnica (fuera de campo, ruidos, iluminación, puesta en escena) para convulsionar a la pupila rutinaria.



El terror de ser habitantes de una jaula. *Los Pájaros* (1963) de Alfred Hitchcock.

Actividades III

1. Conformar grupos de trabajo con los estudiantes. A cada uno asignarle el estudio de un género. Investigar sus características y presentar compactos en video con ejemplos.
2. Hallar filmes que integren más de un género. Comparar películas de género antiguas con otras recientes. ¿Qué aporta nuestra época? ¿Qué parámetros han quedado obsoletos? Algunas sugerencias: *La diligencia* (1939) de John Ford y *Los imperdonables* (1992) de Clint Eastwood; *El halcón maltés* (1941) de John Huston y *Los siete pecados capitales* (1997) de David Fincher; *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang y *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.
3. Investigar y debatir sobre la relación que ha tenido el cine chileno con los géneros.
4. Crear tipografías para películas de diversos géneros. Por ejemplo, letras para una portada de película cómica o de terror.

2. LOS MOVIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

La historia de las Artes en la modernidad ha sabido de movimientos, escuelas, estilos y tendencias. Ha conocido complejas coyunturas históricas, síntesis y rupturas de los lenguajes expresivos. Ha palpitado el sabor de las utopías, los anhelos mesiánicos, la radicalidad de las rupturas y transgresiones. La frontera que marca el término *movimiento* no siempre es precisa, a veces se solapa. Podemos hablar de una situación histórica favorable que coincide con una vertiente creativa peculiar. Siempre nos encontraremos con una respuesta política y social por la vía de una o más expresiones artísticas.

El cine, *arte del movimiento*, ha sido una expresión veloz. Mientras la literatura y la pintura han tenido siglos de tendencias, el cine ha vivido sin pestañear épocas clásicas y asomos vanguardistas, fases modernas y otras contemporáneas, todo en cien años. Además, aprendió a ver en el siglo que más ha irritado las retinas: el siglo XX nos llevó a los lindes del átomo y a los confines del cosmos, pero también nos quemó con el inmenso sol de Hiroshima y nos manchó con la sangre de la metralla. Por todas las líneas anteriores, queda claro que el estudio de las formas cinematográficas no es exclusivo de las asignaturas de Artes. Los códigos particulares de cine nos acercan a las concepciones de mundo, las posturas filosóficas y los latidos históricos de una sociedad.

2.1 Cine y Vanguardias Históricas

Desde el amanecer del siglo XX hasta bien entrada la década de los 30', arreciaron en Europa las llamadas *Vanguardias Históricas*, movimientos artísticos que intentaron una renovación absoluta en el campo del lenguaje estético y una liberación del espíritu humano. Movimientos convulsos y contradictorios, como el tiempo que les tocó vivir. Algunos le cantaron al poder purificador de la guerra, al éxtasis de la velocidad y del progreso (Futurismo), otros al nihilismo y la trasgresión (Dadaísmo). Algunos penetraron en la faceta oculta de la conciencia (Surrealismo) otros llevaron hasta sus extremos el paroxismo y el vitalismo interior (Expresionismo).

El cine, una expresión naciente, despojada del polvo de la tradición, atrajo a muchas mentes ávidas de novedad. En todas sus facetas -dispositivo técnico, industria cultural y medio de comunicación-, el cine fue visto como un arte revolucionario, manjar de las experimentaciones. Lenin lo proclamó como el "arte oficial" del Realismo Socialista. El pintor Fernand Léger creó filmes cubistas y el poeta Apollinaire se alimentó del cine para su *Simultaneísmo*. Picabia y Duchamp llevaron el cine al *Dadaísmo*. Antonin Artaud, desde el teatro, dialogó con la experiencia cinematográfica. Man Ray, gracias al cine, creó una nueva manera de comprender la relación entre fotografía y pintura.

Después de la Primera Guerra Mundial, la influencia del expresionismo pictórico y teatral en el cine alemán provocó la aparición de numerosos filmes de este corte, que hallaron su estandarte en *El gabinete del Dr. Caligari* (1919) de Robert Wiene. Otro representante notable es Fritz Lang y su

2.1.2 Expresionismo

La mano con la navaja se apresura a rebanar el ojo de la mujer.
Un perro andaluz (1928) de Luis Buñuel y Salvador Dalí.



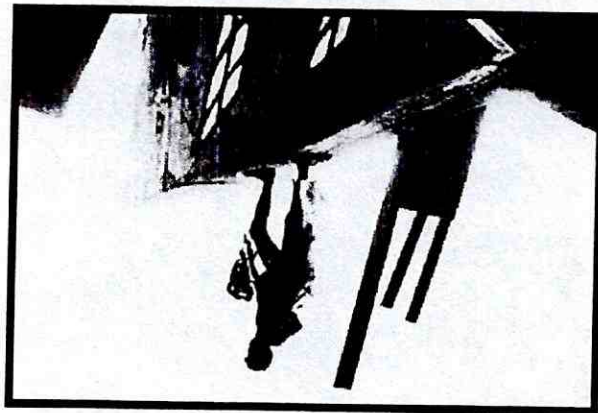
Pese a que ciertos historiadores del arte descartan al Surrealismo como vanguardia, su injerencia en dicho proceso es determinante. El movimiento, que se inicia oficialmente en 1924 con el manifiesto de André Breton, intuyó que el cine podía acercarlos al interregno entre realidad y sueño, con todas sus vertientes de imaginario, automatismo psíquico y búsqueda onírica. Los poetas, desde Paul Eluard hasta Rafael Alberti le cantaron al cine de Chaplin y de Buster Keaton. No es difícil entender por qué: la utilización del montaje y la construcción de secuencias constituye el equivalente filmico del método de escritura automática que acuñaron los poetas surrealistas. Esta asociación libre de imágenes extraídas de los más diversos contextos, sugerida por el deambular del subconsciente, tuvo su más alto perfil en la colaboración entre el cineasta aragonés Luis Buñuel y el pintor catalán Salvador Dalí. Primero con *Un perro andaluz* (1928) -con el mítico ojo seccionado por una navaja- y luego con *La edad de oro* (1930), quedó claro que, como pensaría Godard años más tarde, el cine no es la ilusión de la realidad, sino la realidad de una ilusión.

2.1.1 Surrealismo

Por todo lo dicho, más que hablar de "cine vanguardista", conviene referirse a la interacción entre cine y vanguardias. A continuación nos detendremos en dos de estos lazos:

Metropolis (1926). Las profundidades del interior humano, la angustia y paroxismo que acompañan el acontecer de la época, se plasman en la imagen fílmica mediante la deformación de los ambientes y el uso extremo de los contrastes de luz y sombra. Sigfrid Kraccauer, en su libro "De Caligari a Hitler", sostiene que el cine expresionista alemán, preocupado de personajes que abusan del control mental de otras personas, anticipa el negro período nazi.

El expresionismo del cine, mediante el uso de espacios dramáticos y delimitados, la variación de ángulos y una particular atención hacia los objetos, sentó las bases del cine negro y de terror. Quien asista al visionado de una película de Orson Welles reconocerá en su estilo la profunda huella del cine expresionista.



El Gabinete del Doctor Caligari (1919) de Robert Wiene. El expresionismo del cine alemán en su punto más alto.

2.2 Las Escuelas

Las *escuelas cinematográficas* definen a los movimientos que se generaron en el arte cinematográfico propiamente tal. Estas escuelas o movimientos tuvieron contextos históricos, filosóficos y sociales específicos y significaron síntesis, aperturas y transgresiones al lenguaje cinematográfico en curso. Estas escuelas son diversas. *Edad de oro del cine francés*, *cine-ojo* soviético, el *Free cinema* inglés, el *Nuevo cine alemán*, por decir algunos. Aquí nos fijaremos en tres:

2.2.1 El Neorrealismo italiano

El Neorrealismo, tanto en el cine como en la literatura, surge en Italia como reacción crítica a la situación del país al término de la Segunda Guerra Mundial. Es un cine que sale a la calle, abandona los estudios, testimonia realidades tangibles y lacras sociales. La apuesta ética de su mirada, el compromiso honesto, y el abandono del artificio técnico o la decoración ampulosa, se transforman en

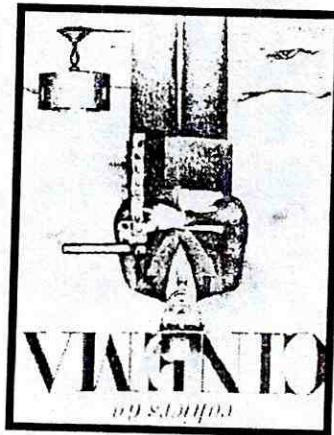
tópicos inviolables para sus acérrimos seguidores. Vittorio De Sica (*Ladrón de Bicicletas*, 1948); Rossellini (*Roma Ciudad Abierta*, 1945) y el primer Fellini (*La Strada*, 1952) se alzan como sus figuras.



El Padre y el hijo, en una imagen de *El ladrón de bicicletas* (1948) de Vittorio De Sica

2.2.2 La Nueva Ola Francesa

Un cine que sigue las huellas de Jean Renoir y Roberto Rossellini, que captura la inteligencia narrativa de Hitchcock y el duro romanticismo de Nicholas Ray y Samuel Fuller; un París filmado desde la calle; unos personajes vistos desde el existencialismo y la ambigüedad moral; un montaje sintético, ágil y vital; un sistema de significantes capaz de incorporar todo, desde la metáfora hasta la cita ensayística. Esto es la Nueva Ola, gestada en la década de los 50' al amparo del crítico André Bazin y de la revista *Cahiers du Cinema*. Sus principales cineastas fueron Jaques Rivette, Jean Luc-Godard (*Sin Aliento*, 1959 / *Pierrot el loco*, 1965), Francois Truffaut (*Los 400 golpes*, 1959 / *Jules y Jim*, 1962), Claude Chabrol y Eric Rohmer (*Mi noche con Maud*, 1969), entre otros.



Portada de la revista *Cahiers Du Cinema*.

A partir del Festival de Cine de Viña del Mar (1967), un grupo de cineastas -años al acontecer histórico, social y político de América Latina en esos años- adhirieron a un programa común. Por un lado, contribuir al desarrollo de la cultura nacional evitando la penetración ideológica de Estados Unidos. Por otro, asumir una perspectiva continental en el enfoque de los problemas y fomentar a través del cine la conciencia social. Cineastas como el brasileño Glauber Rocha, el boliviano Jorge Sanjinés, el argentino Fernando Solanas y el chileno Miguel Littin, hacen suya la frase del cineasta italiano Pier Paolo Pasolini: buscar la "reproducción del presente". El Nuevo Cine Latinoamericano guarda similitudes con la experiencia neorrealista italiana.



Nelson Villagra como El Chacal de Nahueltoro (1968) de Miguel Littin.

3. LOS AUTORES

Como seres humanos, *somos lo que no deja en paz a las cosas*. Modelamos la realidad, la deshacemos y hacemos, le ponemos nombre. El ojo inquieto del cineasta no escapa a esta actitud. Ha visto a través de la cámara una musa extraña y exigente: la *realidad*. Y ante ella ha tenido siempre una actitud. O se ha arrojado para contemplarla o se ha lanzado para criticarla. La ha reproducido, intervenido, registrado o transfigurado con los materiales de expresión. Ha viajado por ella ataviado de sus pulsiones personales, del subconsciente o la vitalidad onírica. O la ha visitado con despojo, casi con ascetismo. Ha creado historias con ella (cine de ficción) o la ha documentado (cine documental). El texto profético de Alexander Astruc -que reivindicara la Nueva Ola francesa- anunciaba que la cámara de cine podía usarse con la misma soltura y libertad con la que un novelista utiliza su pluma. La *cámara stylo* (cámara lapicera) implica que tras cada filme hay un autor o creador cinematográfico (el director) que además de referirse a su entorno cultural y social, despliega un estilo propio. De esta

manera se reivindicó a directores totalmente integrados al sistema productivo de Hollywood (Hitchcock, Minelli y Hawks) y se valoró cinematografías de otras latitudes (Kurosawa, Bergman, Fellini, y tantos otros). En todos estos creadores se apreciaban constantes formales y temáticas que los distinguen. Un sello particular al que ciertos críticos definen como *temple* o *elemento añadido*.

La noción de *cine de autor* es discutida en estos tiempos en los que parece predominar el dictamen de los grandes estudios. Sin embargo, nosotros no debemos perder perspectiva. El cine es *también* industria, y en el seno de ella o en sus márgenes siempre surgirán mujeres y hombres que encarnen un anhelo de creación, un proyecto formal y temático reconocible en un conjunto de obras.

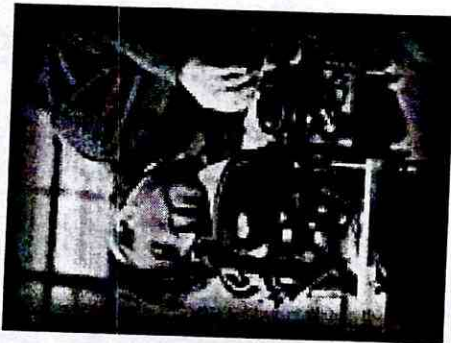
A la hora de trabajar con los estudiantes en torno al cine, es fundamental instarlos a reconocer, en los diversos autores, estas características formales y temáticas. No sólo por el placer que implica dar con algunas claves del creador, sino porque se valida en los mismos estudiantes la facultad de construir un estilo o *temple* personal al expresar el mundo.



Charles Chaplin,
actor y director inglés (1889-1977)



El director inglés Alfred Hitchcock
(1899 - 1980)



Ingmar Bergman, director sueco (1918)

Actividades IV

1. Realizar presentaciones en grupo sobre películas de género, autores y movimientos cinematográficos. Acompañar la exposición de contextos culturales e históricos. Por ejemplo, si se presenta un filme de la *Nueva Ola* francesa (fines de los 50' y parte de los 60'), entrevistar o invitar a profesores de Filosofía (existencialismo), Historia (Posguerra, años 60' en Chile y Francia, mayo del 68'). Valorar la creatividad de la exposición (foro, entrevistas, exposiciones gráficas, música), la investigación realizada, entre otros factores.
2. Escribir pequeños guiones (argumento y desarrollo de escenas con personajes y diálogos) sobre hechos cotidianos del entorno -ya sean de la historia de la localidad o acontecimientos actuales-, desde la perspectiva de algún género de cine, relacionándolo con los géneros literarios. Por ejemplo, una historia fantástica sobre un incidente misterioso.
3. Comparar película con obras literarias en las que se inspiran (novelas y cuentos) Identificar la particularidad de cada lenguaje. ¿Qué nos entrega el cine que la novela no puede darnos? ¿Y a la inversa?
4. Efectuar cine foros en el curso con películas de actualidad, en especial chilenas. Con ello se incentiva el conocimiento de la creación personal y se cultivan formas de identificación cultural y social. Desarrollar actividades para potenciar habilidades, tales como: reconocer al creador de la película (director), considerando los aspectos socio culturales y el estilo que caracteriza su obra filmica. Se pueden desarrollar ciclos sobre temas o directores que interesen a los estudiantes.
5. Planificar ciclos de cine en torno a temáticas elegidas por los estudiantes. Ejemplo, Cine y mujer, cine e identidad, etc.

PLANO FINAL: El cine y la enseñanza

El fin de la proyección. Nos levantamos de las butacas con los ojos vidriosos, tanteando en la semipenumbra hasta hallar la puerta de salida. El teórico Roland Barthes solía decir que el cine comienza en ese primer paso que se da a la calle, cuando, al ritmo de nuestra caminata, las imágenes arrecian en la mente y algo en nosotros nos pide decantar la experiencia en una reflexión íntima o en una conversación compartida. Esta puede ser la primera lección pedagógica. *La película no es la clase, es su punto de partida.*

Nos preguntábamos en la presentación en qué medida el cine puede apoyar la enseñanza. Es indudable que este texto por sí solo no abarca la respuesta. En estas páginas hemos conocido aspectos específicos y generales del lenguaje cinematográfico. De alguna manera, le hemos puesto *nombre* a aquello que vemos. Este *manual de consulta*, es un complemento de otras instancias: los *Talleres de Apresiasi Cinematográfica para Profesores* y los *Cine Clubes Escolares*. Allí, en el ejercicio práctico, estos conocimientos específicos del lenguaje cinematográfico asumen otros ropajes: todo eso que llamamos metodología, aporte cultural, objetivos transversales y desarrollo de habilidades.

Aún así, podríamos insistir: ¿cuál es el aporte *original* del arte cinematográfico a la enseñanza? La experiencia filmica suele estar asociada al hemisferio derecho de nuestro cerebro, esa zona muda, territorio de las emociones, de la imaginación y de la aprehensión espacial. Numerosos estudios (mencionemos *La virtualidad educativa del cine*, de la investigadora española Carmen Urpi Guercía) han sugerido que el cine no sólo activa esta porción fundamental del ser humano, sino que incide en el desarrollo de las capacidades de lenguaje, abstracción y reflexión, asociadas al hemisferio izquierdo. Es en este lazo integral que el cine se torna decisivo para la experiencia educativa.

Tanto en este *Manual de Apoyo*, como en las *Fichas y Guías de Trabajo* de los *Cine Clubes Escolares*, hemos dividido los aportes del cine a la enseñanza en tres áreas integrales:

1. El cine y la educación de la sensibilidad.

El desarrollo de las sensaciones y de la percepción; el aprendizaje del tiempo y del espacio vitales a través de la imagen filmica; sentimientos asociados a la forma expresiva del cine. Los profesores de Ciencias y Artes tendrán mayor afinidad con esta área.

2. Cine, narrativa e imaginación.

La fabulación como transformación de la realidad; la importancia del relato y de las historias en el desarrollo integral; la ficción como experiencia: identificación, imitación y representación; catarsis o aprendizaje por conmoción de los sentimientos. Esta área es beneficiosa para asignaturas de Lenguaje y Comunicación, Historia e Idiomas.

3. *Desenlace ético de la experiencia fílmica*

Autoconciencia o reconocimiento de la identidad personal; Implicación, distancia, debate y desarrollo de la capacidad crítica; reflexión, memoria y comprensión. Esta área es patrimonio de todas las asignaturas, en especial de Filosofía.

La experiencia fílmica como *forma de enseñanza* enlaza las capacidades sensitivas y reflexivas del estudiante, pero además es de utilidad para los docentes en su aspiración de que los diversos conocimientos sean aprehekndidos en el aula. Como ha señalado el cineasta y docente Rafael C. Sánchez en su libro *La Clave Secreta de la Educación y la Enseñanza* (Ediciones del Instituto de Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile), el uso del material audiovisual despeja el camino ante la morosidad de los conceptos y el estudiante consuma una *imagen interior*, esa que permite el maravilloso suceso del aprendizaje: cuando *hacemos nuestro* el conocimiento al fundirlo con la historia personal.

Por último, casi en los bordes de la cinta, lo que queda para el futuro de la enseñanza es el *presente*. El presente es el pulso de las presencias. En estos tiempos, niños, niñas y jóvenes se desenvuelven en un mundo de *presencias que son imágenes*. Pero estas imágenes esconden una paradoja. *Son tantas que son ninguna*. Llenan nuestros horizontes de intensidades efímeras, se desvanecen con rapidez. La presencia de imágenes se transforma en ausencia porque no tenemos seres humanos que las valoren, recuerden, critiquen o cambien. El Área de Cine y Artes Audiovisuales de la División de Cultura del Ministerio de Educación, a través de sus diversos talleres, seminarios y programas, busca que nuestros docentes y estudiantes asuman una *actitud* ante las imágenes. Actitud que pasa por una distancia crítica, un compromiso sensible y una reflexión atenta. Se busca -aunque suene complejo- *sentir y pensar* la imagen. Conocer el lenguaje del cine es un primer paso para debatir sobre el audiovisual y la enseñanza.

La defensa de la autonomía del cine no es una postura conservadora, sino una combinación de necesidad y lucidez. *Necesidad*: marcar la diferencia con respecto a otros soportes, medios y lenguajes masivos, como la televisión, la publicidad, el video-clip o internet. *Lucidez*: reconocer que todos esos medios y tecnologías, esas *otras imágenes*, alimentan la imagen de mundo de la cual el cine forma parte. Es una relación a la vez tensa y fecunda.

Desde estas tecnologías -*con ellas y a pesar de ellas*-, el ser humano sigue creando metáforas, construyendo imaginarios o visiones de mundo que escenifican los deseos, anhelos y desencantos de una humanidad siempre necesitada de sueños. No debemos temer tanto al bombardeo de imágenes como a nuestra indiferencia ante ellas. Y sobre todo, tenemos que combatir nuestro mayor temor. Ese miedo que nos dice que, a fuerza de ver el mundo, hemos terminado por perderlo de vista.

Bibliografía y fuentes:

- Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. *Estética del Cine*. Paidós Comunicaciones, Barcelona, 1996.
- Joaquim Romaguera I. Ramió. *El lenguaje cinematográfico*. Ediciones de la Torre, Madrid, 1999.
- Antonio Costa. *Saber ver el cine*. Editorial Paidós, Barcelona, 1997.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp, Madrid, 1966.
- Tarkovski, Andrei. *Esculpir en el tiempo*. Ediciones Rialp, Madrid 1984.
- Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial, Madrid, 1990.
- Cavallo, Ascanio y Martínez, Antonio. *Cien claves del cine*. Editorial Planeta, Santiago Chile, 1995.
- Mouesca, Jacqueline. *Plano secuencia de la memoria de Chile*. Ediciones del Litoral, Madrid, 1988.

Sitios Web:

www.imdb.com
www.google.com
www.labutaca.com
www.buscacine.com



Imagen de *Los 400 golpes* (1959) de François Truffaut.

