



PLAN AUDIOVISUAL NACIONAL - PAN MALETAS DE PELÍCULAS CARTILLA DE CONCEPTOS AUDIOVISUALES

© Ministerio de Cultura
Todos los derechos reservados
Primera edición: 2009



MINISTERIO DE CULTURA

PAULA MARCELA MORENO / *Ministra de Cultura*
MARÍA CLAUDIA LÓPEZ SORZANO / *Viceministra de Cultura*
ENZO RAFAEL ARIZA / *Secretario General*
DAVID MELO TORRES / *Director de Cinematografía*

EDICIÓN Y REDACCIÓN

Pedro Adrián Zuluaga

COLABORADORES EN LA ELABORACIÓN DE LAS FICHAS DE LAS PELÍCULAS

Deivis Cortés, María Paulina Rubio,
Santiago Andrés Gómez y María Antonia Vélez

SELECCIÓN DE FOTOGRAMAS PARA LA ILUSTRACIÓN DE LOS CONCEPTOS

Hernán Arango

COORDINACIÓN

María Cristina Díaz Velásquez
Yenny Alexandra Chaverra Gallego

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

La Silueta Ediciones

IMPRESIÓN

Ladiprint

Se puede acceder a esta cartilla en versión PDF, a los afiches con toda la información sobre las películas y a la aplicación multimedia a través de la página Web del Ministerio de Cultura: <http://www.mincultura.gov.co> en el enlace correspondiente a la Dirección de Cinematografía en la opción Maletas de películas

Bogotá, noviembre de 2009

ISBN: 978-958-8250-78-6



COMITÉ CURADOR DE PELÍCULAS

Alberto Navarro; Julio Lara, Luis Ospina,
Pedro Adrián Zuluaga, Sofía Suárez, Yesid Campos

AGRADECIMIENTOS

Augusto Bernal, Julián David Correa,
Juan Esteban Duque-Motiff,
Jaime Manrique-Laboratorios Black Velvet,
Luis Ospina, Rito Alberto Torres
y a todas las personas y entidades que
contribuyeron con este proyecto



Plan Audiovisual Nacional - PAN MALETAS DE PELÍCULAS





PRESEN TACION

La formación de públicos en Colombia ha estado de la mano de colectivos que desde universidades, barrios, bibliotecas y veredas se han dado a la tarea de llevar el cine a las comunidades que no han tenido acceso a las imágenes en movimiento o de servir de mediadores para entender de manera crítica y compleja las películas. Estos procesos han tenido desde la creación del Ministerio de Cultura una herramienta fundamental: las Maletas de Películas.

Las primeras Maletas de Películas se entregaron desde el año 2000 a más de 800 bibliotecas en 673 municipios y a 67 entidades culturales para la exhibición pública, a través del Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas y del Portafolio de Estímulos. Desde entonces, se evidenció la diversidad de usos y de formas de apreciar el cine, desde aquellas entidades que llevaron por primera vez el cine a veredas lejanas e incluso a barrios marginales de nuestras ciudades hasta los cine-clubes universitarios que apostaron al conocimiento de la estética cinematográfica, pasando por quienes presentan ciclos de películas que no son programadas en los circuitos comerciales.

Todas estas experiencias de formación de públicos han sido reconocidas en el Plan Audiovisual Nacional que intenta llevar la cultura audiovisual a las regiones del país y fomentar procesos de formación en apreciación y realización. Por ello el Ministerio de Cultura inició en 2008 un proceso para conformar una nueva Maleta de Películas con el fin de que sirva de apoyo para el desarrollo de iniciativas de formación en apreciación audiovisual en sus distintos niveles. Las Maletas de Películas contienen 118 películas de cine colombiano e internacional y una colección de cine silente preparada por la Fundación Patrimonio Fílmico para de esta manera brindar una oferta de títulos a 100 entidades de todo el país que a su vez ayudarán a la creación de grupos que vean, estudien y difundan este material audiovisual.

PAULA MARCELA MORENO
Ministra de Cultura

INTRO DUCCION

Esta publicación fue diseñada como una herramienta para programadores y gestores culturales que trabajan con productos audiovisuales, y que enfrentan día a día la pregunta sobre cómo sacarles el mejor provecho en procesos educativos, culturales y de entretenimiento, no necesariamente excluyentes entre sí.

Su concepción está asociada a la Maleta de Películas del Plan Audiovisual Nacional-PAN, una muestra de 118 obras que reúne material representativo de cine clásico y contemporáneo, de Colombia y otros países, y que en su conjunto permite un acercamiento a una diversidad de propuestas narrativas, géneros, experiencias y miradas sobre el mundo. Aunque no se trata de una historia exhaustiva, dentro de las obras seleccionadas se encuentran hitos fundamentales del llamado séptimo arte, a través de los cuales se puede seguir el desarrollo de un lenguaje propio y de una historia específica del cine, o lo que podríamos llamar una tradición cinematográfica, que hoy funciona como un soporte importante de lenguajes o formatos más recientes como la televisión, el video o los llamados nuevos medios, asociados a las últimas tecnologías de la información y la comunicación.

Sin embargo, el hecho de que exista una tradición cinematográfica y que ella misma sea un objeto de estudio, no debe hacernos olvidar que esa historia específica siempre se desarrolló de cara a la realidad y a los condicionamientos económicos, sociales y políticos de cada momento histórico. Esta publicación reconoce esa doble dimensión del cine y trata de, en sus brevísimas páginas, hacer justicia tanto a lo interno de esta tradición, como al contexto que determinó sus formas expresivas.

En la primera parte se desarrolla una aproximación a los aspectos técnicos y narrativos que hacen posible la gramática del cine. En la segunda, se miran momentos históricos, géneros, movimientos y tendencias, y se hace una breve panorámica del cine colombiano. Ambas aproximaciones están íntimamente relacionadas. El cine se vincula a lo tecnológico y a lo formal probablemente más que cualquier otra disciplina artística, sin dejar de ser al mismo tiempo un medio de comunicación y una poderosa industria; ese carácter múltiple define su amplio poder simbólico y, a la vez, la dificultad de reducirlo a un único ámbito de análisis. Por último, se abordan temas complementarios como las ventanas de exhibición, los

formatos de captura, y los derechos de autor y otros aspectos legales que se deben tener en cuenta para el uso del material.

La presente publicación está ligada también al CD multimedia que acompaña a la maleta de películas. En este último material se puede acceder a elementos gráficos y audiovisuales que ilustran los conceptos básicos desarrollados aquí.

Lo que sigue a continuación no es ni mucho menos la verdad revelada sobre el cine. Es una propuesta de lectura de imágenes que no reemplaza lo que se puede obtener con una mirada atenta y sensible de las películas. Cada obra audiovisual plantea un reto y crea un código diferente en el espectador. Frente a ese desafío, el presente material no puede más que ofrecer una visión muy general y en cierto sentido esquemática. Estudios más detallados sobre el audiovisual en general y las películas en particular merecen ser revisados. Que estas páginas sean entonces una puerta de entrada a un universo enormemente rico en posibilidades de reflexión, placer y conocimiento.



¿QUÉ ES EL CINE?

La pregunta por la esencia del cine fue formulada desde los comienzos mismos de esta revolución tecnológica que echó a andar por primera vez —según la historia oficial— un 28 de diciembre de 1895 en París.

Por una parte, el cine es hijo de las revoluciones científica e industrial que se irradiaron desde Europa al resto del mundo, con particular fuerza en el siglo XIX. Por eso, su desarrollo es inseparable del crecimiento de las ciudades y de la conformación de grupos sociales necesitados de entretenimiento y evasión.

Al mismo tiempo, el cine hace parte de otra historia: la de la representación en Occidente, que según André Bazin¹ tiene en el siglo XV una gran crisis cuando retoma, inspirándose en Grecia, el propósito de buscar una imitación más o menos completa del mundo exterior, gracias a la invención de la perspectiva. Esta última técnica era un sistema científico y mecánico que permitía al artista crear la ilusión de un espacio con tres dimensiones, donde los objetos se situarían como en nuestra percepción directa de la realidad. Para Bazin, la fotografía y el cine son invenciones que satisfacen definitivamente la obsesión por el realismo y la imitación, y ese origen ha marcado su destino posterior. Aún hoy, buena parte de las producciones audiovisuales (amplios sectores del documental, los noticieros, las obras de ficción más apegadas a una aproximación realista) confían en la capacidad de registro de las imágenes, en su componente irrefutable de verdad.

Estas concepciones sobre el cine, la amplia que lo ubica en el mundo histórico y la restrictiva que lo devuelve a sus particularidades, antes que excluirse se complementan. Hoy se asume que el cine en particular y los medios audiovisuales en general, son un fenómeno plural que incluye las funciones **estéticas, comunicacionales** y **cognoscitivas** propias de toda representación de la realidad, pero que además forman parte de un entorno industrial y económico que los determina.

Visto en esa pluralidad el cine se revela como un extraordinario instrumento capaz de expresar valores autónomos (**función estética**), transmitir información (**función comunicacional**), y modificar nuestra experiencia del mundo (**función cognoscitiva**).

1

Ver André Bazin, "Ontología de la imagen fotográfica", en: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 2004.



★
Comienzos del cine: Los hermanos August y Louis Lumière son oficialmente reconocidos como los padres del cine. Con su invento, el Cinematógrafo, se dedicaron a captar aspectos de la vida cotidiana, paisajes y personajes desde finales del siglo XIX. Sus trabajos, intuitivos y sin mayores pretensiones, sentaron las bases de una revolución que habría de cambiar los hábitos sociales de entretenimiento y a tener una profunda influencia en nuestra manera de conocer al otro y a los otros. *ver clip de video en cd multimedia*

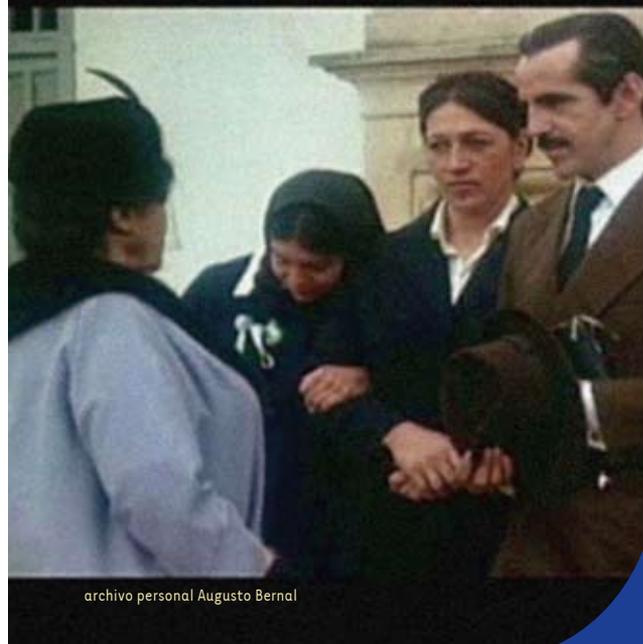


Función estética (1941), escrita y dirigida por Orson Welles, es una película innovadora para su época que emplea magistralmente elementos narrativos propios del cine como los movimientos de cámara, la profundidad de campo (juegos de enfoque y desenfoco de elementos dentro del mismo plano), la utilización expresiva del sonido y el uso del montaje para narrar la historia alterando la linealidad cronológica. Otro elemento que contribuye a la complejidad de este filme es el innovador punto de vista del director, investido de una mirada omnisciente que sin embargo no desemboca en una verdad única.

M.S. TV y video editores

Por **función estética** entendemos la capacidad que ha tenido el cine de desarrollar unos medios de expresión propios, que si bien han incorporado técnicas y puntos de vista de disciplinas anteriores como la literatura (*flashbacks*, acciones paralelas, descripciones de ambientes y personajes, profundidad psicológica en la construcción de personajes) o el teatro (las concepciones dramáticas), se han revestido de un carácter nuevo por las posibilidades y limitaciones de la cámara y la gramática específica que se puede construir con sus planos. Desde este punto de vista, es posible seguir la evolución del cine a través de una historia particular que incluye la incorporación de elementos técnicos y de lenguaje: el sonido, el color, pero también, por ejemplo, las distintas concepciones del montaje o la puesta en escena, o las diversas formas narrativas.

Gracias a su **función comunicacional**, el cine es un poderoso instrumento de información que cuenta a su favor con el carácter aparentemente irrefutable de la imagen. El hecho de que se crea —como se mencionó antes— que la imagen, y mucho más si es audiovisual, resulta una prueba de verdad, ha sufrido históricamente toda suerte de desmentidos. Esto no impide reconocer que gracias a las imágenes audiovisuales



archivo personal Augusto Bernal

Función Comunicacional: *Cóndores no entierran todos los días* (1984), dirigida por Francisco Norden, narra episodios de la violencia bipartidista colombiana de los años cincuenta, y permite reconstruir una parte importante de la memoria de nuestro país.

Función Cognoscitiva: *El acorazado Potemkin* (1925), dirigida por Sergei Eisenstein, fue utilizada por el estado soviético como un medio propagandístico que pretendía legitimar la naciente revolución socialista y cambiar en los ciudadanos su visión ideológica del mundo.



tenemos un nuevo conocimiento del mundo, un archivo colectivo de la humanidad. Hoy es claro que las imágenes son manipulables y pueden ilustrar verdades sesgadas o interesadas. Aun así, la historia del cine, desde el punto de vista de sus funciones comunicacionales, hace parte del desarrollo de los medios de comunicación modernos, en paralelo con los periódicos, la radio y la televisión, o actualmente internet.

Finalmente, sus **funciones cognoscitivas** permiten que el cine sea un privilegiado vehículo de conocimiento del mundo que nos rodea. Por el alto impacto emocional de las imágenes, potenciado por el montaje —como se verá más adelante—, el cine es capaz de afectar nuestras ideas, influir en los valores morales y cambiar el curso de nuestra experiencia de la realidad.

A continuación se verán en detalle algunos de los elementos que conforman los medios de expresión propios del cine, o lo que hemos denominado su gramática específica:

★ PLANOS ★

El plano ha sido considerado la unidad mínima del lenguaje audiovisual, su grafía básica. Su tamaño está determinado por la distancia entre la cámara y lo filmado, y por la longitud focal del objetivo usado.

El tamaño del plano define la cantidad de información que recibirá el espectador y cumple en este sentido **funciones descriptivas**, pero al mismo tiempo, un plano tiene **valores expresivos** que permiten subrayar objetos o acciones y que lo dotan de un contenido dramático. Así, aunque el tamaño del plano determinaría también su duración, las intenciones expresivas pueden modificar esta relación. Por ejemplo, un plano general suele durar más tiempo que un primer plano, en forma proporcional a la cantidad de información que contiene, pero si el realizador quiere enfatizar una idea, invertirá el tiempo convencional alargando la duración de un primer plano. La duración de los planos compete también al montaje, como se verá más adelante y a las concepciones del *tempo* y el ritmo de la narración.

Cuando se filma con la **cámara en horizontal** se habla de tres planos básicos (**general, medio y primer plano**), de los cuales, dependiendo el énfasis de la información, es posible desprender otros como el **panorámico general**, el **plano americano** o el **plano detalle**. Los distintos tipos de planos, como lo puso de presente Georges Sadoul², ya habían sido usados antes del cine en las artes plásticas y decorativas, aunque el cine les agrega las variables de **duración y movimiento**.

2

Ver *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours*, Flammarion, 1949. Se trata de la primera obra de carácter sistemático, que plantea el origen y desarrollo del cine como una tradición abarcable como objeto de estudio.



M.S. TV y video editores

Plano general de la película ***Cantando bajo la lluvia* (1952)**, dirigida por Stanley Donen y Gene Kelly, quien también la protagoniza.

Plano panorámico general de la película ***Mi tío* (1956)**, del cómico francés Jacques Tati



M.S. TV y video editores



M.S. TV y video editores

★
Plano americano de James Dean en la película *Rebelde sin causa* (1955), de Nicholas Ray



M.S. TV y video editores

Plano medio del filme *Blow Up* (1966), del director italiano Michelangelo Antonioni

Aquí un breve resumen del carácter descriptivo y expresivo de los planos básicos:

Plano general: Ofrece una vista general que da cuenta del lugar y el ambiente en que se desarrolla la acción. Se usa comúnmente para introducir una secuencia narrativa. En el **plano panorámico general** se ofrece información sobre elementos más lejanos y la figura humana, aunque aparezca completa, tiene menos importancia que el entorno. Según Marcel Martin³, el plano general objetiviza al hombre favoreciendo una tonalidad psicológica predominantemente pesimista, aunque con frecuencia también épica o lírica

Plano medio: El encuadre se reduce y los elementos y personas se hacen reconocibles. Si se tomase como medida la figura humana, el plano medio la tomaría de la cintura hacia arriba. El **plano americano**, que se originó en el cine de oeste, encuadra la figura humana de la rodilla hacia arriba.

3

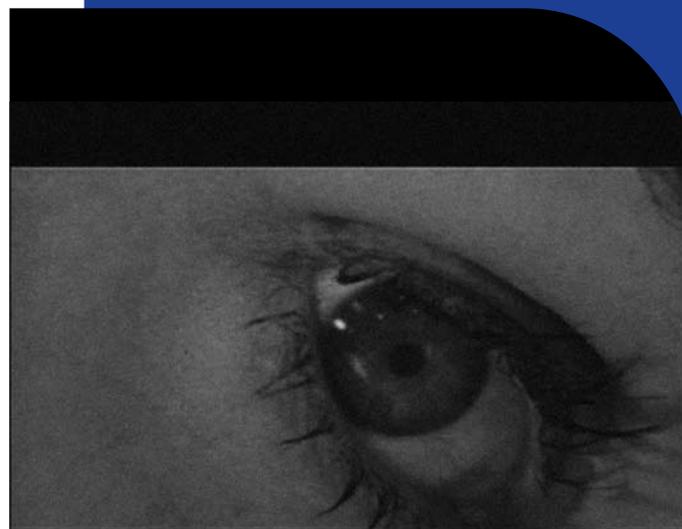
Marcel Martin, *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa Editorial, 1990.



Proimágenes

Primer plano de la actriz María Eugenia Dávila en la película colombiana *María Cano* (1990), de Camila Loboguerrero

Plano detalle de la película *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock



M.S. TV y video editores



M.S. TV y video editores

★ Plano picado del filme *Rashomon* (1950), del japonés Akira Kurosawa



M.S. TV y video editores

Plano contrapicado del filme de *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles

Primer plano: Ha sido considerado un aporte específico del cine, por la proporción desmesurada que alcanzan los objetos en la pantalla y su valor emotivo. Si se toma nuevamente la figura humana como medida, el primer plano es un encuadre del rostro. El plano detalle concentra aún más la información.

★ ÁNGULOS DE TOMA

Cuando **la cámara asume un ángulo** específico, se habla de ángulos de toma y es posible identificar distintas posiciones que pueden adquirir significados narrativos particulares:

Plano en picado: Toma de arriba hacia abajo. La cámara está sobre el objeto o personaje, y tiende a aplastarlo moralmente. Denota inferioridad u opresión.

Plano en contrapicado: Toma de abajo hacia arriba. Al contrario que el anterior, tiende a sublimar y ennoblecer denotando superioridad física o psicológica.

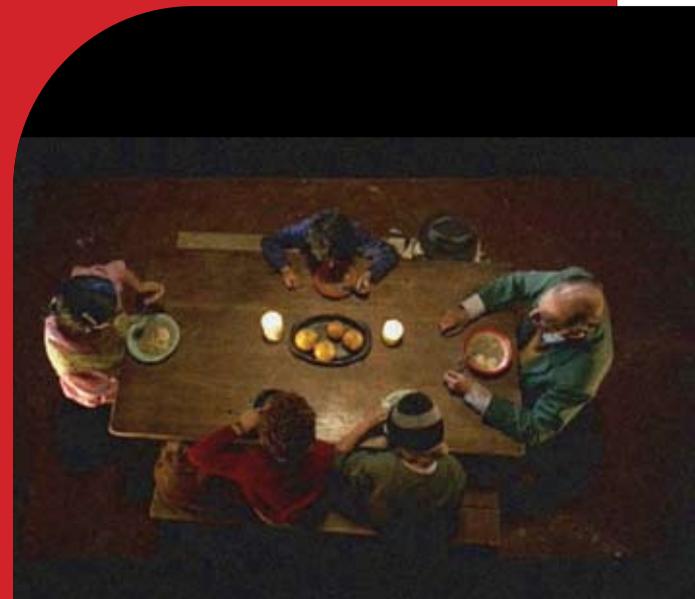
Plano frontal: La cámara se ubica paralela al objeto que se registra.



M.S. TV y video editores

Plano frontal de la película *Tiempos modernos* (1936), de Charles Chaplin

Plano cenital del cortometraje colombiano *Juanito bajo el naranjo* (2006), dirigido por Juan Carlos Villamizar



★
Plano cenital: La cámara se ubica en una posición vertical respecto del suelo o el lugar donde se encuentren los objetos. El campo de visión se orienta de arriba a abajo.

Cierta inclinación de los encuadres puede entrar en la categoría de los ángulos, como el caso del **plano subjetivo o punto de vista**, en el cual la cámara sustituye la mirada de un personaje y proporciona al espectador la visión que este personaje tiene de determinada situación o entorno.

★ MOVIMIENTOS DE CÁMARA ★

Lo peculiar del cine es que no toma imágenes estáticas; su gran aporte en la historia de la representación es el movimiento de las imágenes. Los movimientos de cámara más reconocidos son el **travelling** (un movimiento externo a la cámara) y la **panorámica** (un movimiento de la cámara sobre sí misma).

El **travelling** es un desplazamiento de la cámara en el que se mantiene constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento. El **travelling hacia atrás** es parecido a un efecto de picado, y como tal expresa también el aniquilamiento moral de un personaje. El **travelling hacia adelante** corresponde al punto de vista de un personaje que avanza o a la trayectoria de la mirada hacia un punto de interés. *Ver clip de video en CD multimedia: Travelling hacia adelante de la película *Cóndores no entierran todos los días* (1984), filme colombiano dirigido por Francisco Norden *Ver clip de video en CD multimedia: Travelling hacia atrás de la película *Rebelde sin causa* (1955) dirigida por Nicholas Ray

La panorámica o paneo es una rotación de la cámara en torno de sus ejes vertical u horizontal sin desplazamiento del aparato. La cámara gira sobre una plataforma esférica y se logran panorámicas horizontales, verticales, diagonales y circulares. Se persiguen objetos o figuras, se sigue a los actores, se amplían los espacios y se llega a nuevas formas de ver la realidad. Las panorámicas pueden tener propósitos simplemente descriptivos. O pueden ser expresivas y sugerir sentimientos e ideas como las panorámicas circulares que denotan embriaguez o vértigo, o las panorámicas que establecen relaciones espaciales entre individuos, o entre individuos y objetos generando sensaciones de amenaza, deseo u hostilidad. *Ver clip de video en CD multimedia: Panorámica o paneo del filme *El arco* (2005), dirigido por el coreano Kim Ki-duk

La combinación de estos movimientos hace posible el **plano secuencia**, una forma de filmar en la que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios. El director no corta el plano y muestra paulatinamente una serie de hechos.

★
Es importante mencionar también los movimientos ópticos como el **zoom** y el **cambio de foco**. El **zoom** es una opción práctica, cómoda y económica en reemplazo de un juego de distintos objetivos de focales fijas. Con el uso del zoom varía la distancia focal y con ello el espacio que entra en el encuadre. Es frecuente el uso del **zoom in** (donde disminuye la distancia focal) y el **zoom out** (donde la distancia focal se abre) para lograr efectos de sorpresa.

Mediante el **cambio de foco** se logran asimismo variaciones en el enfoque de objetos, personajes o zonas del encuadre. Estos cambios pueden tener distintos niveles de significación. *Ver clip de video en CD multimedia: Cambio de foco en la película *Flores rotas* (2005), realizada por Jim Jarmusch

Existen además movimientos en la misma cámara, que ya eran utilizados en los aparatos primitivos por los antiguos operadores. Con ellos, buscaban dotar del ritmo y la cadencia adecuada las escenas filmadas: aumentaban la velocidad en las escenas cómicas y la disminuían en las dramáticas. La cámara lenta se logra acelerando la velocidad de filmación y ralentizando la de proyección. El acelerado se realiza a la inversa.

La realización de un filme implica una serie de procesos, algunos consecutivos y otros simultáneos, que involucran a los distintos integrantes del equipo técnico y artístico. A continuación se describen algunas de esas etapas básicas.

★ GUIÓN ★

El guión es la primera versión de una película, generalmente en forma escrita. Aunque se suele presentar como un producto autónomo, un guión es antes que nada un instrumento que es interpretado y "puesto en escena" por un equipo técnico y artístico, y que en su proceso está abierto a múltiples posibilidades de reescritura.

Los puntos de partida de un guión pueden ser diversos: una idea, un tema, una imagen o una obra preexistente, como en el caso de las adaptaciones literarias. Ese núcleo básico va adquiriendo niveles de complejidad que pasan por:

Idea central y premisa: son la síntesis de lo que la película quiere expresar o desarrollar. La premisa generalmente es un concepto de una sola palabra que se deriva de la idea central.

Escaleta y sinopsis: Son el desarrollo de la idea central y la premisa. La escaleta es una secuencia descriptiva del desarrollo narrativo de la película. La sinopsis es un resumen de esa secuencia que debe dar cuenta del argumento del filme.

Guión literario y guión técnico: Son fases más elaboradas y descriptivas de la escaleta y la sinopsis, donde ya se insinúan aspectos que tienen que ver con el tra-

tamiento de la película (tono, estilo, género). El guión literario incluye los diálogos completos y la descripción de los espacios donde se desarrollan las acciones. El guión técnico detalla aspectos como la posición de la cámara, los ángulos o movimientos de la misma, así como indicaciones de ambientación, vestuario, maquillaje, iluminación y sonido, entre otros. Si bien el guión técnico es un derrotero, la producción y rodaje de un filme son hechos vivos que lo pueden modificar mucho o poco, dependiendo de la forma de trabajo en la que se sienta cómodo el director, responsable final del manejo del guión.

En el cine contemporáneo existen muchos mitos en torno a la improvisación en el rodaje, en contraposición a los llamados “guiones de hierro”, característicos del cine clásico. A directores como el norteamericano John Cassavetes se les atribuye un método de trabajo que partía de unas pocas indicaciones a su grupo artístico y una gran valoración del azar, en procura de una mayor autenticidad de lo filmado. Pero difícilmente estas excepciones se pueden tomar como la regla, y si se mira bien son sobre todo una forma de trabajo con los actores, no con el resto del equipo de rodaje. En cualquier caso, este “método” requiere grupos artísticos pequeños y que hayan desarrollado un trabajo continuado.

Los espectadores no especializados tienen una percepción del guión que lo equipara al desarrollo narrativo de la película, generalmente en el puro nivel del argumento, sin hacer consciente que mucho de las formas de persuasión del cine tienen más que ver con el montaje u otros aspectos de la puesta en escena, como se verá en adelante.

★ PUESTA EN ESCENA ★

La puesta en escena es un concepto que el cine hereda del teatro y, desde esta perspectiva, se entiende como el uso adecuado y la disposición planificada de un conjunto de factores que vemos en una película, tales como el vestuario, el maquillaje, la actuación, el sonido, la iluminación, la escenografía, las locaciones, el tratamiento del espacio y del tiempo, entre otros. Sin embargo, debido que el cine posee una dinámica propia que no se circunscribe únicamente a estos elementos, un concepto de **puesta en escena cinematográfica** implica además la pregunta por el estilo cinematográfico y la gramática audiovisual (planos, ángulos, movimientos de cámara, etc.) desarrollada por los creadores. Es así como algunos de los aspectos materiales que citamos arriba (maquillaje, vestuario, locaciones, escenografía) pueden considerarse más

como parte de lo que se denomina el **diseño de producción**, de tal modo que en este apartado trataremos la puesta en escena desde la óptica de lo que puede aportar el uso del lenguaje cinematográfico. Poner en escena no implica únicamente determinar cómo debo vestir un personaje para caracterizarlo, sino también cómo debo encuadrarlo, con qué movimiento de cámara debo recorrerlo para suscitar una atmósfera, una sensación, una textura o cierta resonancia en un filme. Por tanto, no existe una fórmula de la puesta en escena que sea aplicable a toda película; este proceso supone una toma de decisiones que parten de y varían según las intenciones estéticas y narrativas que el cineasta le quiera otorgar a su obra.

Podemos entonces indagar en algunas de las acepciones y juegos en la construcción de la expresión **puesta en escena** ligada únicamente al cine, que incluye por ejemplo la interesante reflexión de Eisenstein. El teórico y director ruso habla de una puesta en encuadre, que prioriza el lugar del montaje sobre aquello que la cámara registra. No existe por tanto una definición unívoca del término puesta en escena. Tal como afirma el investigador argentino Eduardo Russo⁴, una noción ampliada de la puesta en escena abarcaría mejor toda la complejidad del dispositivo, la lógica y las etapas del proceso fílmico. Russo afirma que es muy difícil definir positivamente lo que es la puesta en escena y por ello propone una definición negativa, es decir, caracterizar la expresión desde lo que no es; define por tanto la puesta en escena, si solo se ha de considerar desde la imagen y lo sonoro, como posterior al guión y anterior al montaje: es una puesta en relación de elementos coexistentes. La puesta en escena no es sólo lo que se nos presenta y vemos en la pantalla sino el sentido que construimos a partir de ello. Requiere pues tanto de la acción del cineasta como del espectador, y se plantea como un proceso que no se termina con el trabajo del director, sino que se recrea en significados cada vez que vemos las películas. En ese sentido la puesta en escena va más allá de los límites de la pantalla. El espectador está incorporado de modo imaginario al filme. En suma, la puesta en escena sería lo que está ante la cámara, lo que está ante la pantalla y lo que está en la mente del espectador. *Ver clip de video en CD multimedia: En Ciudadano Kane (1941), su director y actor principal Orson Welles, combinó sus conocimientos teatrales con una elaboración del lenguaje cinematográfico en todas sus posibilidades hasta ese momento, para desarrollar una puesta en escena original y contundente narrativa y estéticamente hablando

Algunos de los elementos que intervienen decisoriamente en el carácter de la puesta en escena son los siguientes:

★ Iluminación ★

El cine es también un arte de luces y sombras; por eso, en gran medida, el impacto de una imagen viene de la iluminación, por su capacidad para generar distintos tipos de atmósferas. Pensemos por ejemplo en los primeros filmes, en los cuales veíamos todo en blanco y negro; ante la ausencia del color, los directores se valían de toda su recursividad para generar efectos visuales y enriquecer la imagen a partir del juego de las luces y las sombras. De modo que la iluminación no sólo cumple la función de hacer visible lo que tenemos ante la pantalla, sino que nos permiten crear la composición de un plano, secuencia o escena y guía nuestra atención hacia objetos o acciones específicas. Afecta nuestra percepción de la forma y de la textura y sirve para subrayar o suavizar objetos, espacios o personajes.

Las características fundamentales de la iluminación son:

Calidad: se refiere a la intensidad con que se ilumina. Una iluminación puede ser **dura** si genera sombras, texturas y bordes bien definidos (la luz del sol al mediodía). Es **suave** cuando crea una luz difusa (la luz que sale de una puerta entreabierta para medio iluminar otro espacio).

Dirección: es la trayectoria de la luz de su origen a su destino. En términos generales podemos hablar de **iluminación frontal** (elimina las sombras y aplanar la imagen), **lateral** (sirve para marcar los rasgos y subrayar mejor las formas), **de fondo** (se emite desde atrás de lo que se filma y entre sus usos está crear siluetas y acentuar la tridimensionalidad), **inferior** (proviene de la parte de abajo de lo que se filma y sirve para distorsionar los rasgos) y **superior** (viene desde la parte de arriba y puede generar un efecto de acentuación de determinados rasgos).

Fuente: es fundamental a la hora de obtener el control sobre el manejo de la luz en el aspecto de la imagen. Las fuentes principales son: la **luz predominante** (es la luz fundamental y ayuda a proyectar las sombras más fuertes), la **luz de relleno** (es menos intensa y sirve para suavizar o eliminar las sombras que produce la predominante) y la **luz trasera** (llega desde atrás y

En *Nosferatu* (1922), película alemana dirigida por F.W. Murnau, se utilizan luces y sombras altamente contrastadas que buscan deformar la realidad para hacerla más aterradora al espectador. En este filme la luz es protagonista

choca sobre la figura; puede servir para resaltar una parte de la misma).

Color: dos son los colores fundamentales de las luces, el blanco de la luz solar y el amarillo de las lámparas interiores. Para lograr el color en la iluminación, se suelen aplicar filtros a las luces, con el fin de lograr crear atmósferas predominantes, sin necesariamente atenerse a lo que consideraríamos la tonalidad y color de una iluminación real.

★ Actuación ★

La actuación es la representación que un individuo hace de un personaje dentro de la narrativa de un filme en conjugación con los otros elementos de la puesta en escena. Es así como entran en juego elementos visuales y sonoros, de la expresión, la apariencia, la gesticulación y el sonido de la voz. Desde sus comienzos, el cine nos ha mostrado diversas formas de comprender la conducta que asumen los individuos ante la cámara, planteándonos por lo menos dos modos de entender la actuación: el **realista** y el **no realista o estilizado**. En ambos casos se plantea la necesidad de que la actuación sea creíble, ya sea porque emula muy bien conductas y acciones de la realidad, o porque, aunque el actor represente un personaje no realista, el estilo interpretativo esté sin embargo en concordancia con lo que exige el filme para hacer verosímil su interpretación dentro del universo particular que ha creado el director. Con todo, dada la gran variedad de las obras cinematográficas, los estilos pueden ser muy disímiles entre sí, por lo cual partir únicamente del realismo para conceptualizar la actuación resulta insuficiente. Una comprensión más completa de la actuación debe hacerse tomando en cuenta, como se hará más adelante, el estudio de los diferentes períodos de tiempo, los géneros cinematográficos, los movimientos estéticos, los sistemas de producción y los rasgos comunes que puedan tener ciertas cinematografías nacionales o regionales.

Aunque las primeras películas mudas se caracterizaban por la exageración de los gestos y las expresiones al no tener el diálogo como soporte, con la entronización del sonido en el cine, y con el poder expresivo de la voz humana que impuso, se fue generando y diversificando una técnica actoral, de corte **clásico**, en la cual la interpretación siempre estaba en función de la narrativa del filme. En principio, **la actuación clásica** se instauró a partir de la construcción de personajes que partían de estereotipos sociales y, por otra parte, de las claves dictadas por los géneros y la preeminencia de los estados psicológicos del personaje.⁵ En Estados Unidos tuvo mucho éxito el método de actuación llevado a ese país por los

herederos del teórico ruso Konstantin Stanislavski, un modelo de trabajo actoral que valora enormemente la memoria emocional del actor y la identificación con el personaje. *Ver clip de video en CD multimedia: En *Un tranvía llamado deseo* (1951), de Elia Kazan basado en la obra de teatro de Tennessee Williams, Marlon Brando, quien estuvo nominado al Óscar por su actuación en esta película, representa al actor profesional con método, en su caso utilizando las técnicas actorales adaptadas al cine de Konstantin Stanislavski, actor, director y pedagogo teatral ruso fallecido en 1938

Las corrientes renovadoras del cine que se desarrollan ininterrumpidamente, sobre todo a partir de los años cuarenta y siguiendo el modelo inaugural del Neorrealismo italiano, ampliaron el sentido y las posibilidades de la actuación cinematográfica. Es así como surge una tendencia de **actuación naturalista**, que reivindicaron movimientos como la Nueva Ola francesa, por mencionar el caso más emblemático, en donde era importante tomar como partida para la actuación la relación de los intérpretes con la vida diaria. Los filmes provenientes de esta corriente exigían una mayor concordancia de las interpretaciones con los personajes que podían extraerse de la vida real, y con la frescura de sus mundos, sin apelar al exceso de técnica y priorizando en muchos casos la improvisación. Al mismo tiempo, esta tendencia está influida por los logros técnicos que hicieron posible una forma de rodar más simple, con grabación sincrónica de imagen y sonido y aparatos más livianos que favorecían un tono más íntimo y relajado. *Ver clip de video en CD multimedia: En *Los cuatrocientos golpes* (1959), dirigida por François Truffaut, se destaca la actuación naturalista de sus personajes

Así como, *grosso modo*, mencionamos dos macro tendencias en la actuación, la **clásica** y la **naturalista**, es preciso además distinguir los diversos tipos de actores con los que podemos encontrarnos en la pantalla. Nos preguntamos si los obreros que salen de la fábrica en la obra de los hermanos Lumière son **actores naturales**, o si acaso son **no actores** apareciendo únicamente como sí mismos. Veamos algunas distinciones útiles:

Actor natural: es un actor que es elegido casi siempre porque puede desempeñar un rol dentro del filme muy similar al de su historia personal por fuera de él. Para muchos directores los actores naturales al estar constantemente sumergidos en su entorno, logran en muchos casos reflejar mejor los verdaderos pensamientos y sentimientos del personaje que interpretan⁶. *Ver clip de video en CD multimedia: En *La vendedora de rosas* (1998), del director colombiano Víctor Gaviria, los actores interpretan personajes con características muy similares a las de sus propias vidas

Actor no profesional: es un actor no formado en la academia y sin experiencia. No posee como tal

⁶
Se recomienda el dossier sobre actuación publicada en la revista *Kinetoscopio* No 81, Medellín, Centro Colombo Americano, diciembre 2007-febrero 2008.

una técnica actoral, y sigue los preceptos que le dicta el director. El actor no profesional puede interpretar cualquier tipo de roles, aunque en la mayor parte de los casos es elegido por su parecido con el personaje que se quiere retratar en la película. Algunos directores contemporáneos optan por la elección de actores no profesionales, sosteniendo que con ellos pueden lograr una mayor verosimilitud, al ser más maleables que los actores formados profesionalmente. En estos casos no necesariamente se toma como punto de partida la historia de vida del actor, lo que sí es fundamental en el actor natural. *Ver los actores de *Himalaya*, en la Maleta de Películas del PAN

No actor: se consideran no actores aquellos individuos que aparecen en los filmes y que no están sujetos a lineamientos de interpretación; en muchos casos aparecen como sí mismos. El director parece en este caso más bien hacer un seguimiento al personaje para captarlo en su ambiente. Por otra parte, el cineasta francés Robert Bresson⁷, en una entrevista concedida a Godard, habla del no actor, del modelo, como aquella "persona virgen para cualquier arte de la interpretación que se comporta como una materia bruta que no sabe ni siquiera que entrega lo que no quería entregar a nadie. Es una creación, con su cuerpo, con sus músculos, con su sangre, con su espíritu, que se une a nuestra creación"⁷. *Sobre no actores ver *Historias mínimas*, en la Maleta de Películas del PAN

Actor virtual (Vector): son generados o recreados por softwares de computador. El desafío de la creación de actores virtuales, parte en primera instancia de emular la figura humana, su movimiento y sus expresiones, de modo que al espectador le quede cada vez más difícil distinguir si se trata de un actor real o digital. Estos principios también han sido aplicados a figuras animales. La creación de actores virtuales se ha usado básicamente en películas animadas, pero gracias a las tecnologías digitales de la imagen se han logrado crear y componer personajes en películas de acción real que pueden ser la mezcla de un cuerpo de un actor y la cabeza de otro, borrando la evidencia digitalmente⁸.

⁷
Sobre el actor y la teoría del "modelo" de Bresson ver un diálogo de este director con Godard disponible en: <http://www.tijeretazos.org/Cinema/Bresson/Bresson006.htm> (consultado en mayo de 2009) y ver también el libro *Notas sobre el cinematógrafo*, publicado por Biblioteca Era, donde Bresson aporta elementos sobre su concepción de la actuación.

⁸
Sobre el actor virtual se recomienda la página <http://www.ffmaniacs.com/ffmovie/cg.shtml>

★ Diseño de producción ★

El diseño de producción es la creación y organización de los elementos materiales que componen el universo de un filme. Antes de emprender el diseño de cada uno de los elementos, lo fundamental es tener un concepto unificado de diseño que va de la mano con la narrativa, la puesta en escena y la apariencia visual que se quiera lograr, con el fin de lograr una **unidad de sentido**. El diseño de producción depende de aquello que el director quiera recrear ya sea desde la lógica de los géneros cinematográficos o desde su visión individual, y siempre se mueve entre un mayor o menor realismo o estilización.

El diseño de producción se ocupa de asuntos tales como el aspecto de los objetos, la conjugación de los colores, la continuidad adecuada en los espacios, la utilería precisa para crear determinada ambientación, el vestuario que mejor pueda dar cuenta del carácter de un personaje o subrayar sus condiciones sociales o psicológicas, entre otros. Los elementos fundamentales del diseño de producción son:

Vestuario: es crucial para caracterizar a los personajes. Como espectadores siempre estamos atentos a la indumentaria de los personajes para reconocer la época, el estrato social o la personalidad. El vestuario se usa con propósitos tales como: dar realce al personaje, mostrar color, simbolizar algo, esconder o resaltar las características físicas del cuerpo. Es también una decisión de vestuario decidir si un personaje debe estar desnudo en determinada escena.

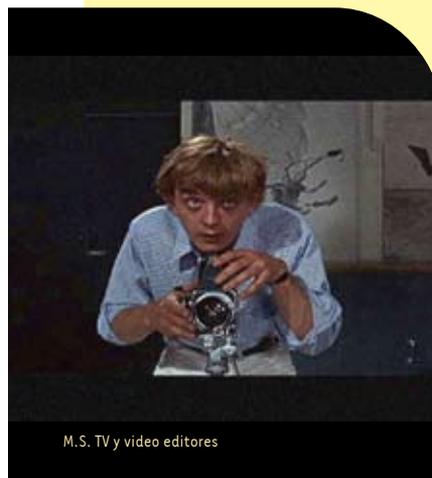
Maquillaje: se usa para reforzar la apariencia de los actores en la película y hacer más visibles sus rostros. Ya sea por su función descriptiva o expresiva, el maquillaje puede ser **realista** o **estilizado**. Incluso, en algunos casos, buscando un mayor realismo, se omite el maquillaje. En cuanto al **estilizado**, se puede hablar de un maquillaje más estrechamente ligado con los efectos especiales. Es el caso por ejemplo del maquillaje bizarro que se usa en algunas películas de horror o ciencia ficción. A pesar de su artificio, el desafío constante del maquillaje es parecer natural, siempre y cuando los códigos propios del filme no predispongan al espectador a lo contrario.

Escenografía: está constituida por la **utilería** y los **decorados** que ambientan el filme. Debe estar al servicio de lo que sucede en la película y guiar la acción aportando información al espectador. En muchos casos un objeto de la utilería a partir de su función dramática puede resolver un conflicto determinado (una pistola que se dispara) o crear tensión (un teléfono que suena constantemente). En la narración un elemento de la escenografía puede volverse un motivo y posibilitar



M.S. TV y video editores

★ En el filme musical *El mago de Oz (1939)* de Víctor Fleming, para recrear el universo extraordinario que descubre Dorothy (Judy Garland), su personaje principal, se usaron vestuarios fantásticos y maquillaje estilizado

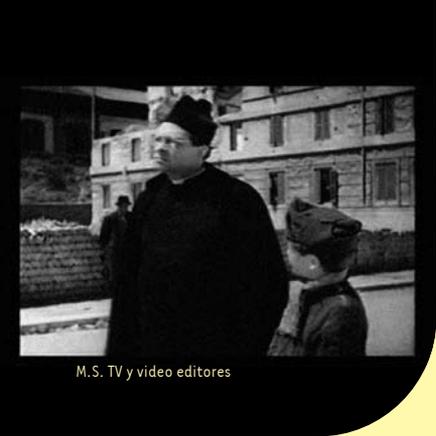


M.S. TV y video editores

★ *Blow-Up (1966)*, del director italiano Michelangelo Antonioni, utiliza escenografías que independientemente de las acciones, describen el oficio del personaje principal interpretado por el actor David Hemmings

asociaciones. El color, la forma, la textura de los elementos de la escenografía son fundamentales para crear efectos en el espectador.

Locaciones: actúan como el lugar de ubicación de los personajes y las acciones, y también pueden tomar parte activa del desarrollo de los sucesos y convertirse en protagonistas. Se pueden seleccionar locaciones existentes, donde se organiza la acción; modificar locaciones reales con el fin de adaptarlas a las necesidades del filme, o construir lugares desde cero en estudio, para dar lugar a un espacio propio ya sea atendiendo o no a las dimensiones reales. Las locaciones pueden ser interiores o exteriores. Por exteriores entendemos aquellas que se ubican en lugares abiertos, como campos, calles en ciudades, etc. Los interiores se definen por ser lugares cerrados como casas, oficinas, etc. Las locaciones y los elementos contenidos en ellas, pueden determinar el modo como interpretamos las acciones. Las tecnologías digitales de la imagen permiten actualmente crear espacios virtuales desde un ordenador, ya sea emulando lugares reales o creando espacios totalmente nuevos.



M.S. TV y video editores

★ **Roma ciudad abierta** (1944), dirigida por Roberto Rossellini, fue filmada tanto en estudio como en locaciones reales de una Italia devastada por la guerra [Ver en CD multimedia el juego No 3]

★ Narrativa ★

En términos generales puede definirse como la historia y la forma a través de la cual se cuenta. Aunque no es propia del cine, pues hace parte del modo de ser de la experiencia humana y de la comunicación, constituye uno de los conceptos fundamentales del lenguaje cinematográfico, tanto para la creación de un filme, como para su recepción e interpretación por parte de los espectadores. Dos componentes fundamentales hacen parte de la narrativa: la historia que se pretende contar, y la narración, es decir, el modo como se cuenta esa historia. La historia se constituye a partir de los hechos, los personajes y las acciones que le permiten al espectador establecer las relaciones de tiempo, de espacio y de causa y efecto que se dan dentro de la película. Por su parte, la narración o el discurso narrativo, se vale de técnicas visuales y sonoras y de recursos como la posición y los movimientos de cámara, el vestuario, el sonido y todos los elementos de la puesta en escena y del montaje, entre otros, con el fin de presentarnos la historia de una manera determinada para que podamos construir su sentido. Podemos distinguir, por lo menos, dos formas narrativas:

Narrativa clásica: Parte del principio de que narrar es **representar** una realidad que **pre** existe, así que toda forma de representación **deber** ser fiel (fidelidad basada en una serie de convenciones aceptadas) a esa realidad. Se basa en la estructura según la cual la historia debe tener un comienzo, un nudo y un desenlace, de tal modo que no puede quedar ningún cabo suelto y todo debe resolverse de un modo comprensible para el espectador; el final debe ser cerrado. Presupone además, que las acciones principales provienen de los personajes, **quiénes** deben **determinar causalmente** —y según sus **motivaciones, decisiones y acciones**— **lo que sucede**. *Ver clip de video en CD multimedia: *Un tranvía llamado deseo* (1951), de Elia Kazan, es un claro ejemplo de narración clásica. Una historia que se desarrolla en una progresión comienzo-nudo-desenlace, con relaciones causa-efecto, final cerrado y justificación psicológica de los personajes

En esta narrativa son determinantes los **géneros cinematográficos**, a partir de los cuales se estructuran las películas según tipos o modelos, como se verá más adelante.

★ **Narrativa moderna:** un director puede tomar la decisión de subvertir la dinámica de la narrativa clásica con el fin de hacer juegos inusuales para presentar los personajes, las situaciones o las relaciones espacio temporales, sin necesariamente atender al precepto de la explicación causa y efecto. Desde este punto de vista, dicha narrativa se centra más en el estilo del autor (director) que en las leyes que dictan los géneros o en las convenciones dramáticas. Aquí el autor puede experimentar más libremente con los recursos cinematográficos, sin necesidad de concebir el cine como la representación de una realidad preexistente. Se centra más en el sujeto que en las relaciones objetivas, aunque pone en crisis las motivaciones psicológicas de los personajes. **Se rompe la linealidad temporal y hay múltiples voces e interpretaciones; el relato asume con frecuencia una forma fragmentaria y el final suele ser abierto y no prestarse a una interpretación unívoca. La organización no tiene que ser necesariamente secuencial y no todo se explica a partir de las relaciones causa y efecto. Como espectadores se nos pide una mayor participación en la construcción del sentido.** *Ver clip de video en CD multimedia: En la narrativa clásica, cada elemento, cada diálogo siempre está en función del desarrollo del personaje y su conflicto dentro de la historia. En *Sin Aliento* (1960), de Jean Luc Godard, vemos en cambio saltos abruptos en diálogos deliberadamente triviales, absurdos en algunas ocasiones, que pretenden precisamente ir en contra de las convenciones del cine clásico. Es un claro ejemplo de una narrativa moderna.

Es importante anotar además que para la narrativa del filme, sea esta clásica o moderna, es fundamental lograr realismo y verosimilitud, es decir, que la historia o lo que se presente en el filme sea creíble para el espectador. Siguiendo esta exigencia, se han desarrollado corrientes cinematográficas que derivan de la gran tradición del **realismo** en las artes plásticas y en la literatura y que reivindican una apuesta por mostrar lo real con el menor grado posible de contaminaciones derivadas de los artificios de la ficción. Muchos de los movimientos cinematográficos a lo largo de la historia —el Neorrealismo italiano, el Dogma 95, entre otros— se inspiran en este reclamo, como se desarrollará más adelante.

★ Montaje ★

El teórico y realizador ruso Lev Kulechov en su libro *Tratado de la realización cinematográfica*,⁹ define el concepto de montaje curiosamente citando al famoso escritor del siglo XIX León Tolstoi en una carta enviada en 1896: "En todo, en casi todo lo que yo escribía, me guiaba la necesidad de reunir las ideas, encadenadas entre sí, para poderlas expresar; empero, cada idea expresada por palabras pierde su sentido, decae

9
Lev Kulechov, *Tratado de la realización cinematográfica*, La Habana, Ediciones Icaic, 1964.

enormemente si se la toma aislada, sin el encadenamiento al que está sujeta. Pero el encadenamiento mismo está compuesto no de ideas, sino por algo más, y es imposible expresar la base de ese encadenamiento por medio de palabras (...). Sería preciso hallar guías capaces de orientar al lector a través de ese infinito laberinto de encadenamientos. Ya que, al fin y al cabo, la esencia del arte está en la base de esos encadenamientos”.

Entendido en sentido pleno, el montaje es el ordenamiento lógico de los planos, escenas y secuencias que componen una película y cuya concepción empieza desde el mismo guión técnico, continúa en el rodaje y termina en la mesa de montaje o moviola, o en un computador. En esta última instancia se analiza el material rodado, se selecciona lo mejor de él con criterios técnicos y estéticos, y se encadena lógicamente en pro de desarrollar la historia teniendo en cuenta el ritmo y el uso adecuado de los diversos elementos que componen el lenguaje cinematográfico. Este proceso específico de “montar” el material, que supone conocer en rigor los elementos dramáticos, narrativos y la gramática específicamente cinematográfica, aunque comúnmente conocido como **montaje**, es llamado por algunos autores como **compaginación**.

En sus primeros años, y por influencia del teatro, el cine se limitaba a desarrollar acciones en un solo plano, lo que hacía fácil para el espectador seguir su progreso. Con el desarrollo del cine como lenguaje autónomo, a partir especialmente de las películas del norteamericano D.W. Griffith en la segunda década del siglo XX, se empezó a utilizar gran variedad de planos, cada uno de ellos con intenciones diferentes y que unidos entre sí expresaban ideas complejas que el espectador aprendió a entender con naturalidad. Así, por ejemplo, para un espectador actual, ver a un personaje en plano general, verlo luego en primer plano dirigiendo su mirada a un lado de la pantalla, y ver después a una mujer en primer plano mirando al lado contrario, supone una acción continua que sugiere que dos personajes acaban de cruzar miradas a pesar de que nunca los hayamos visto juntos en el mismo plano. Ciertamente, el espectador de principios del siglo XX hubiera encontrado allí un cúmulo de planos autónomos que no expresaban nada en conjunto. Que para nosotros resulte tan natural hoy en día ver el cine como una totalidad a partir de su fragmentación, es lo que el guionista francés Jean-Claude Carrière llama “una revolución discreta pero indiscutible”.¹⁰

Dentro de la narrativa clásica, los montajistas, en el oficio específico de unir un plano con el siguiente dentro de una misma acción, se especializaron en hacer que este corte o momento en que se pasa de un plano a otro fuera *invisible*, es decir, que la continuidad de la acción fuera tan exacta que el corte ni se notara. Un señor por ejemplo, en un plano general, alza su

10

Jean-Claude Carrière, *La película que no se ve*, Barcelona, Paidós, 1997.

sombrero con la mano derecha dispuesto a ponérselo en la cabeza y en el plano siguiente, que es un primer plano, termina de ponerse su sombrero con la misma mano pese a que fueron dos planos rodados discontinuamente; en este caso, percibimos solamente una única acción por la exactitud del corte. Aunque hoy en día son muchas las películas que siguen basándose en ese principio de **montaje invisible**, bien sea que conserven una narrativa clásica o trabajen una narrativa moderna, también es usual pasar de un plano a otro dentro de la misma acción rompiendo por completo con la continuidad como un recurso estético y narrativo. El mismo señor en plano general se va a poner su sombrero y en el plano siguiente, que es un primer plano, ya lo tiene puesto. A este tipo de montaje, que procede por elipsis, se le conoce como **Jump Cut**. *Ver clip de video en CD multimedia: En películas como *Xpectativa* (2005), dirigida por Frank Benítez, se maneja claramente el concepto de montaje invisible. El paso de un plano a otro conserva continuidad de acciones y movimiento por lo que el espectador puede no notar el corte

*Ver clip de video en CD multimedia: En *Blow Up*, del director italiano Michelangelo Antonioni, se rompe abruptamente con la continuidad. Se pasa de un plano a otro muy parecido, pero el corte es notorio para el espectador. Este tipo de montaje, heredado de autores como François Truffaut y Jean Luc Godard, se hace evidentemente protagonista y sirve en algunas ocasiones para hacer ver el paso del tiempo dentro de una misma situación.

Las reglas que sigue el montaje, constituyen una gramática que ha terminado por convertirse en una serie de convenciones para el espectador;¹¹ algunas de ellas son:

Fundido encadenado: es un elemento de transición. Es cuando se pasa de un plano a otro superponiéndolos, no por corte directo. Se usa para denotar el paso de tiempo.

Fundido a negro: también es un elemento de transición. Es cuando se pasa de un plano a otro no por el corte convencional sino a través de un plano que se oscurece hasta desaparecer y da paso al siguiente, que empieza en penumbra hasta aclararse. Se suele usar para dar la connotación de un largo paso del tiempo.

Criss cross: relación entre dos sujetos a partir del eje de acción, un eje imaginario trazado por la mirada de los personajes. Es cuando un sujeto está frente a otro y vemos a cada uno en planos separados y es la mirada la que denota que se están relacionando. El cine está hecho en *Criss cross* puesto que normalmente todo el tiempo los personajes se relacionan entre sí.

Montaje alterno: son dos o más situaciones que ocurren al mismo tiempo, que están relacionadas y se montan sucesivamente. Por ejemplo, vemos a una niña en una bicicleta, luego a una señora sirviendo una cena, volvemos a la niña de la bicicleta y luego a la señora que termina de servir la cena cuando la niña entra por la puerta de la casa.

11

Ver: Rafaél C. Sánchez, *Montaje cinematográfico, arte en movimiento*, Barcelona, Editorial Pomaire, 1970, y Walter Murch, *En el momento del parpadeo*, Madrid, Ocho y Medio, Libros de Cine, 2003.



Montaje paralelo: son dos o más situaciones que no ocurren al mismo tiempo pero que tienen en común una idea dentro del relato; un buen ejemplo es la película *La primera noche*, de Luis Alberto Restrepo, incluida en la presente maleta.

Ritmo interno: es el ritmo que posee cada plano, bien sea por movimientos mecánicos u ópticos de cámara o por la acción que esté desempeñando el sujeto. No es lo mismo un plano fijo de un sujeto sentado inexpressivamente, al mismo plano en movimiento o con el sujeto en acciones dinámicas.

Ritmo externo: es dado por el corte entre planos. Una acción es percibida por el espectador como más rápida a mayor número de cortes y menos extensos sean los planos que la componen.

✦ Sonido ✦

En el cine, el sonido reviste tres formas: diálogo, ruidos o efectos sonoros y música, que se combinan e interrelacionan según las funciones que el director determine en la construcción de su obra. A este conjunto de factores sonoros y a su disposición en el filme se le denomina comúnmente como banda sonora. De modo que no debemos entender la banda sonora únicamente como la música o las canciones que ambientan el filme, sino como todo lo audible en el mismo, es decir, como una corriente auditiva continua.

De las tres formas arriba enunciadas, podemos decir que el diálogo, básicamente materializado en la voz de los personajes, suele ser el transmisor de la información de la historia. Esto no significa empero que en todos los casos el diálogo sea prioritario, pues existen obras cinematográficas, incluso después del cine mudo, que le dan preeminencia a otras formas sonoras como los ruidos o la música *Ver *Tuvalu*, de Veit Helmer y *Tiempos modernos*, de Charles Chaplin, en la maleta de películas del PAN

Los ruidos o efectos sonoros constituyen también agentes de información, y proveen al espectador de un sentido global de los ambientes, entornos, atmósferas y objetos; sirven además para concentrar u orientar la atención del espectador. **La música**, por su parte, ya sea por medio de la selección de piezas preexistentes o de la composición original para la película, a través del ritmo, la melodía, la armonía, la instrumentación y el canto, afecta notoriamente la emotividad y los sentimientos del espectador logrando que éste pueda asociar una melodía a una situación, predecir cuál será el culmen de un suceso determinado conforme a cierta estructura musical, figurarse los sentimientos de un personaje y otra gran cantidad de interpretaciones posibles. *Ver clip de video en CD multimedia: Escena de *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock, que no se puede concebir sin su banda sonora compuesta por sonidos ambiente perfectamente combinados con los espeluznantes violines del afamado compositor de música para cine Bernard Herrmann



Cineplex

Bailarina en la oscuridad: *Bailarina en la oscuridad* (2000), del director danés Lars von Trier, es un musical contemporáneo y al mismo tiempo una reflexión sobre el poder y los límites de sentidos como la vista y el oído.

Tuvalu (1999), ópera prima del director alemán Veit Helmer, es una película de mínimos diálogos pero con un expresivo trabajo sonoro, tanto en la música como en los ruidos.



GÉNEROS, MOVI MIENTOS Y ESCUELAS

Los elementos técnicos y narrativos del cine se desarrollan en estrecha unidad con corrientes estéticas, géneros, movimientos, escuelas y particularidades nacionales y regionales en continua transformación. Veamos algunas de estas tendencias.

★ GÉNEROS ★

Los géneros agrupan determinado número de películas de acuerdo con características temáticas y convenciones estilísticas. Existen unos géneros dramáticos que provienen de la tradición de la cultura occidental, especialmente la teatral; otros que se han ido definiendo a través de la historia del cine, y finalmente, existen unas clasificaciones que se usan en el análisis, la investigación, la difusión y la comercialización de los filmes.

Según Dunav Kuzmanich¹², los géneros dramáticos son seis:

Tres **géneros realistas**: tragedia, comedia, drama

Tres **géneros no realistas**: melodrama, tragicomedia, farsa.

Para Kuzmanich, estos géneros están determinados por el derrotero del personaje central. Así, en los géneros realistas, “sus protagonistas viven lo lógico, lo inevitable, lo que de solito ocurre, o sea lo probable”. Mientras en los géneros no realistas “sus protagonistas viven lo casual, lo insólito, o sea lo improbable”.

Las anteriores clasificaciones, sin embargo, a pesar de que indican características muy generales, se usan poco en el análisis y la historiografía del cine. Categorías como comedia o drama

12

Dunav Kuzmanich, *Cartilla de narrativa audiovisual*, Bogotá, Ministerio de Cultura, 2008



M.S. TV y video editores

★ **El halcón maltés (1941)**, dirigida por John Huston, es una emblemática película de cine negro cuya virtud radica en fortalecer las improntas del género que serían referencia obligada para futuros filmes de este estilo



M.S. TV y video editores

★ La versión cinematográfica de **Drácula (1958)**, dirigida por Terence Fisher y filmada en el Reino Unido, se convirtió en un clásico del terror en donde el afamado Christopher Lee hace las veces del, en este caso, sangriento vampiro

suelen servir como indicaciones del tono predominante en las películas, y sirven para etiquetarlas y facilitar su comercialización. A veces se mezclan con otras palabras para acentuar la preeminencia de ciertos elementos dentro del filme, como cuando se habla de drama psicológico. El tono tragicómico suele ser percibido por el espectador, pero difícilmente nos habla de una escuela, un movimiento o una convención estilística. Ver *El chico*, de Charles Chaplin, en la maleta de películas del PAN

El **melodrama**, en cambio, si presenta un uso más extendido. Aunque originalmente designó una pieza dramática que incorpora la música en ciertos pasajes, ha terminado por identificar también las obras literarias o cinematográficas donde el mundo sentimental de los personajes está exacerbado y en el tejido de la realidad presentada el espectador puede encontrar siempre una lección moral generalmente maniquea (una clara diferenciación de buenos y malos). *Para ver las características del melodrama se sugiere de la Maleta de Películas del PAN: *Cada voz lleva su angustia*, de Julio Braco; *Dios se lo pague*, de Luis César Amadori, e incluso una película más reciente como *Bailarina en la oscuridad*, de Lars von Trier

Pero la propia historia del cine ha definido otro tipo de categorías o, según Román Gubern, “modelo (s) cultural (es) rígi-

★ dos (s), basado (s) en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas y formales que singularizan a cada producto concreto y dan lugar a familias de subgéneros temáticos dentro de cada gran género”. Desde el punto de vista más restrictivo Gubern clasifica los filmes en narrativos (representativos o de ficción) y anarrativos (descriptivos como el documental y no figurativos o abstractos como ciertas formas de cine experimental)¹³.

El cine clásico de Hollywood que se produjo especialmente entre las décadas del treinta al cincuenta, definió unos géneros y unas convenciones para cada uno de ellos. Estas convenciones han ido cambiando y se han mezclado, en un proceso de relectura de los géneros que todavía no termina, al punto que hoy se habla de géneros híbridos, un término proveniente de la biología que en el caso que nos ocupa permite caracterizar los cruces, uniones y entramados temáticos y estilísticos.

Entre los géneros específicamente cinematográficos y que se han ido decantando en el desarrollo histórico de este arte se pueden destacar:

Western: *relata historias relacionadas con la conquista y colonización de los territorios occidentales de los Estados Unidos. Está sobredeterminado por el espacio en el que se desarrolla la acción, tanto como un género mucho más reciente como el road movie, que toma su nombre del lugar, o más específicamente, el no lugar—las carreteras— en el que ocurre el relato. [sobre road movie ver Ana y los otros en la maleta del PAN]*

Musical: *incluye canciones o números de baile como parte natural de su desarrollo dramático. *Ver en la Maleta de Películas del PAN, el musical clásico Cantando bajo la lluvia, de Gene Kelly y Stanley Donen, y el musical contemporáneo Bailarina en la oscuridad, de Lars von Trier. Los géneros clásicos son revisitados por los directores contemporáneos, quienes hacen lecturas poco ortodoxas de sus convenciones*

Cine negro: *deriva directamente de la novela negra y policíaca de escritores como Dashiell Hammett, y ha fijado una serie de estereotipos y situaciones en torno al mundo del crimen. La incorporación de elementos de misterio y acción al cine negro, dio lugar al thriller, nombre que deriva del verbo en inglés thrill (asustar, estremecer, emocionar) y que ahora define un género muy amplio, a veces influido por el cine de horror, donde predominan el suspenso y la intriga. El cine de gánsters comparte con el thriller y el cine negro el hecho de ocuparse del mundo del crimen, en este caso*



M.S. TV y video editores

★ El guionista, actor y director Charles Chaplin, dirigió en 1936 la satírica comedia *Tiempos modernos*, que muestra la desesperanza y dificultades por las que pasaron los obreros en la Norteamérica de la época de La Gran Depresión

centrando su interés en el universo particular de los personajes vinculados a la mafia.

Terror y horror: busca provocar inquietud, miedo y sobresalto en el público. Dentro del cine de horror existe una gran variedad de subgéneros que se especializan en ciertos tópicos o crean con el espectador un código que permite una mayor exposición de la violencia, como es el caso del *gore*.

Comedia: tiene distintas acepciones y para hacerle justicia habría que considerar su evolución desde la **comedia muda**, sus formas propias en cada país y su gran variedad de estilos. En los Estados Unidos, por ejemplo, se desarrolló el *screwball comedy*, que daba gran importancia a los juegos de opuestos, o la **comedia romántica**, muy en boga todavía, centrada en malentendidos amorosos.

Cada uno de estos géneros, como hemos dicho hasta ahora, hizo suyas unas convenciones estilísticas que definían un cierto tipo de puesta en escena. Otros géneros como el de aventuras, el histórico o la ciencia ficción, están más determinados por el tema.

★ MOVIMIENTOS, ESCUELAS Y CINES NACIONALES ★

La historia del cine está puntuada por lo que se conoce como movimientos cinematográficos, grupos de obras y creadores que se caracterizan por una aparente unidad de propósito y que se relacionan directamente con modos de producción, situaciones históricas y políticas, y por sobre todo por el lugar de procedencia tanto de las obras como de los creadores

—este último punto se ampliará más adelante—. Detrás de cada movimiento hay unas reivindicaciones estéticas y éticas que se oponen a las convenciones del cine de cada época. Son, por tanto, la mejor manera que el cine ha encontrado para transformarse y lograr su adaptación a tiempos y condiciones variables.

Estos movimientos, si bien pueden tener una prolongada influencia sobre las formas de producción cinematográfica, suelen tener una vida corta. Sus convicciones éticas y estéticas se transforman y sólo es posible experimentarlas en toda su plenitud en unas cuantas obras. Sin embargo, tienen una larga vida como etiqueta o esquema de clasificación de las películas.

Algunos de los movimientos cinematográficos de mayor trascendencia en la historia del cine son:

Expresionismo alemán: se desarrolló en la Alemania de los años veinte. Tuvo una fascinación por el aspecto tenebroso y oculto de la realidad y se sirvió de una estética que enfatizaba en la sensación de anormalidad.
*Ver *Nosferatu* de Murnau

Escuela soviética: se desarrolló en la Unión Soviética en los años inmediatamente posteriores al triunfo de la Revolución comunista en 1917. Tuvo varias vertientes que incluyen las teorías del montaje formuladas y puestas en práctica por Eisenstein *Ver *El acorazado Potemkin* y el cine-ojo de Dziga Vertov. Hizo parte de un movimiento más amplio conocido como el formalismo ruso, con una evidente preocupación por el cine como lenguaje y su incidencia en la percepción del espectador.

Vanguardias: existen varios momentos en el cine que pueden considerarse de eclosión de las vanguardias (las hubo en los veinte, en los cuarenta, en los sesenta y las hay en la actualidad). Sin embargo, para este caso vale la pena resaltar las vanguardias de los años veinte y treinta que reivindicaron para el cine la posibilidad de darle la espalda a los propósitos narrativos convencionales y centrar la atención en el potencial de la imagen como representación material del mundo. Crecieron muy vinculadas al mundo de las artes plásticas. Una de estas vanguardias es el surrealismo, que valoró lo onírico en correspondencia con los descubrimientos en ese momento recientes del psicoanálisis. A pesar de que hay elementos surrealistas en varias filmes *Ver por ejemplo *Ocho y medio* de Fellini existen pocos ejemplos puros de surrealismo cinematográfico. Los más notables son *El perro andaluz* y *La edad de oro* del español Luis Buñuel. Ver *Viridiana*, en la Maleta de Películas del PAN

Neorealismo italiano: se desarrolló en los años finales del fascismo, en plena Segunda Guerra Mundial, como reacción al artificio del cine italiano de la época.

Presentó lo real sin énfasis dramáticos y reivindicó la tradición del realismo, presente ya en la literatura y la plástica. *Ver *Roma ciudad abierta*, de Roberto Rossellini

Nueva Ola francesa: sus obras inaugurales son de finales de los años cincuenta. Reaccionaron frente a lo que Truffaut llamó la tradición de *qualité* en el cine francés, caracterizada por su estatismo y el apego al prestigio de la historia y la literatura de ese país. La Nueva Ola filmó de manera más fresca y tuvo una obsesión por la lucha de los sexos, los problemas generacionales y la conciencia política. *Ver *Los cuatrocientos golpes* de Truffaut y *Sin aliento* de Godard

Nuevo Cine latinoamericano: ofrece distintas variantes como el cinema novo de Brasil, el cine cubano posterior a la Revolución, y el cine político propiamente dicho. Estuvo influido por manifiestos como el del “Cine imperfecto” de García Espinosa, “La estética del hambre” de Glauber Rocha, y “Tercer Cine” de Octavio Getino y Fernando Solanas. En todos los casos abogó por una representación de Latinoamérica en sus propios términos, con instrumentos de análisis pertinentes para una realidad irreductible a los esquemas europeos o anglosajones. *Ver *Memorias del subdesarrollo* de Tomás Gutiérrez Alea, y *Lucía* de Humberto Solás

También entran a terciar en estas categorizaciones la procedencia de los filmes o el lugar de enunciación que les permite ubicarse dentro de una tradición o un cuerpo de elecciones éticas y estéticas.

Así, se habla de **estéticas hegemónicas** que convergen en la mayoría de los casos con los modos de producción hegemónicos o *mainstream*, que pueden asentarse en cualquier lugar—más allá del frecuentemente demonizado Hollywood— donde se piense el cine como entretenimiento masivo.

Pero también se ha empezado a usar la expresión **estéticas periféricas**, que retoma en parte los conceptos del investigador español Alberto Elena en su libro *Los cines periféricos*¹⁴. Sólo en parte porque la dimensión que prevalece en este libro es la geográfica, al apelar a las categorías geopolíticas de Norte-Sur, que se usan en reemplazo de la noción de Tercer Mundo, en boga durante mucho tiempo y que ha entrado en descrédito por su connotación peyorativa. Pero lo periférico también puede ser entendido, sin esa marca geográfica, como la búsqueda de estéticas alternativas independientemente del lugar donde se den.

Alberto Elena resume así su definición de cine periférico: “Desde sus orígenes como invención científica y como espectáculo de masas, el *Cine centro* ha estado representado por Europa y Norteamérica, donde se ha ido desarrollando

14

Alberto Elena, *Los cines periféricos*, Barcelona, Paidós, 2002.

la técnica y la estética cinematográfica; sólo hacia los años cuarenta o a finales de la Segunda Guerra Mundial se empieza a pensar dónde fuera de Europa, Estados Unidos o Canadá hay industria del cine o una tradición cinematográfica que se pueda considerar tal. En Latinoamérica, México, Argentina y Brasil, que son prácticamente los únicos países; en los otros había películas, pero no realmente una industria. En África no habría nada más que Egipto y en Asia estarían prácticamente Japón, China y la India. Estamos hablando de siete u ocho puntos completamente aislados, independientes entre sí, porque no existía en esa época ninguna invención de movimiento del Sur, tercermundista, periférico, etc. Pero esas películas no circulaban. Quizás las cosas empiezan a modificarse un poco desde los sesenta y los setenta, con los nuevos cines, cuando sí surgen movimientos de carácter continental, como el *Nuevo Cine latinoamericano*, que por primera vez pretende ir más allá del ámbito nacional, o el *Nuevo Cine árabe* que ya no es sólo egipcio o marroquí¹⁵.

A partir de los años noventa se incluyen nuevos puntos de referencia cinematográficos que llaman la atención sobre todo gracias a los festivales internacionales de cine, que funcionan como catalizadores de los nuevos fenómenos. Los movimientos de mayor influencia en el cine reciente son:

Cine chino de la 5ª generación: grupo de directores que empieza a darse a conocer a comienzos de los noventa y del que se destacan nombres como Chen Kaige (*La promesa*, *Juntos*, *Adiós a mi concubina*, *Tierra amarilla*) y Zhang Yimou (*La casa de las dagas voladoras*, *Héroe*, *Ni uno menos*, *Camino a casa*, *Keep Cool*, *Ju Dou*). El cine de estos realizadores, egresados de la Escuela de Beijing, y cuyas películas coinciden con la apertura comercial de China, es de gran perfección formal y densidad histórica. Este movimiento permitió la emergencia de otros directores chinos en el concierto del cine internacional. *Ver *El baño*, de Yang Zhang

Cine iraní: Los sucesivos premios en festivales internacionales permitieron identificar un carácter del cine iraní, en el que muchos ven una actualización de las preocupaciones estéticas y éticas del Neorrealismo italiano. Sin embargo, el cine iraní no es sólo sobre niños obstinados o pequeños dramas concentrados en un espacio y un tiempo minimalistas, como se suele creer; también es un cine “sofisticado” que reflexiona sobre el medio mismo. *Ver *Las tortugas también vuelan*, de Bahman Ghobadi

15

Alberto Elena en “El cine de las periferias”, entrevista de Adriana Mora disponible en: http://www.festicineantioquia.com/cine_periferias.htm y en el catálogo del V Festival de Cine y Video de Santa Fe de Antioquia, 2004.



Cineplex

★
Flores rotas (2005),
Jim Jarmusch

Cine independiente norteamericano: el término es equívoco y puede llevar a tergiversaciones, pero lo que en el inconsciente colectivo se identifica como cine independiente norteamericano son aquellas películas de bajo presupuesto, sin grandes estrellas y donde los temas y los tratamientos de los mismos asumen más riesgos, enfrentan tabúes y ofrecen soluciones menos tranquilizadoras. *Ver *Flores rotas*, de Jim Jarmusch

Dogma 95: es un llamado a un cine sin artificios técnicos o narrativos expresado en un decálogo de prescripciones que lleven a una mayor autenticidad. Ofrece un certificado de cumplimiento. *Ver *Celebración*, de Thomas Vinterberg

Nuevo cine argentino: es otro ejemplo de los nuevos cines nacionales que empezaron a surgir a partir de los años ochenta y que, como vimos, también se dieron en países como Irán o China, entre otros. En la mayor parte de los casos se trató de relevos generacionales que traían consigo un aire fresco a la producción cinematográfica en países con tradiciones propias de cierto vigor. En el caso argentino hubo al comienzo unos temas predominantemente urbanos, tratados con realismo y distancia dramática. Después evolucionó hacia otros ambientes y personajes. *Ver *Mundo grúa* de Pablo Trapero, *Pizza, birra*, faso de Israel Adrián Caetano y *La ciénaga* de Lucrecia Martel

Animé y otros géneros japoneses: es *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, la película que inauguró el interés por la animación japonesa en Occidente, luego de despertar admiración por su impecable factura. Hayao Miyazaki se ha convertido en el autor más respetado, con una obra de gran complejidad ética donde las fronteras entre buenos y malos, por ejemplo, son mucho más difusas que en la animación de Hollywood. *Ver *El viaje de Chihiro* y *El increíble castillo vagabundo*

Cine surcoreano: como resultado de las medidas proteccionistas del estado surcoreano, el cine de ese país ha

tenido un impresionante despunte en los últimos años, lo que se ve reflejado en participación del cine nacional en el mercado local, aumento de la producción y reconocimiento de algunos títulos y obras en el concierto internacional. Directores como Kim Ki-duk son referencias obligadas por sus relatos donde alterna virtuosismo formal con una mayor desinhibición para presentar el erotismo, el sufrimiento físico, y para borrar los límites entre lo místico y lo carnal. *Ver *El arco*, de Kim Ki-duk.

★ DOCUMENTAL ★

Más que un género en sí mismo, el documental es una aproximación estilística y una forma de producción que crea un código particular con el público. Desde los años cincuenta, el documental cinematográfico buscó desmarcarse de los fines propagandísticos o pedagógicos que caracterizaron buena parte de su producción en medio de los totalitarismos y las guerras mundiales. El periodismo crítico televisivo, el *direct cinema* norteamericano y el *cinéma vérité* francés, sirvieron para acentuar la búsqueda de autenticidad mediante la observación y el estudio de la vida cotidiana, el mundo del trabajo, la vida doméstica, las instituciones, etc. Ese cambio en el punto de vista estuvo a su vez influido por el desarrollo de equipos de rodaje más livianos y por la posibilidad de filmar sincrónicamente la imagen y el sonido, lo que derivó en un mayor realismo y en el descrédito de las puestas en escena que habían sido frecuentes en los documentales de la primera mitad del siglo.

En los años ochenta, como lo ponen de presente teóricos como Bill Nichols¹⁶, se asiste a una gran crisis de la representación documental y de su pretendida función de crítica social con fines ilustrativos. ¿Era en verdad el documental capaz de lograr la tan anhelada autenticidad y de mostrar la realidad tal cual es? ¿O la tal autenticidad era un efecto especial más de la película logrado mediante la retórica de la representación? ¿No era el documental un producto artificial resultado de la selección de temas, enfoques y decisiones técnicas y artísticas de carácter subjetivo?

El documental sobrevivió a esta crisis recalando la subjetividad de la representación, mezclando de manera más libre las estrategias propias de la ficción y acentuando su carácter ensayístico. Hoy el documental, o lo que algunos llaman **No ficción**, es uno de los territorios de mayor libertad y experimentación, gracias también a que en él entran en juego esquemas de producción menos costosos y condicionantes, mayores posibilidades de investigación y circuitos alternos de difusión.

La masificación del video para la captura y proyección de imágenes, sobre todo a partir de los años ochenta, ha diversificado las posibilidades de producción y difusión del documental que hoy por hoy se realiza en su mayor parte en este formato.

Una clasificación posible de los documentales de acuerdo a sus rasgos temáticos y estilísticos podría incluir, entre las tendencias más interesantes, las siguientes:

Documental directo: se deriva del *direct cinema* norteamericano y tiene como premisa la invisibilización del realizador y la captura de situaciones en estado puro. De él se deriva a su vez el **documental de observación**. *Ver *Curso 29*, de Juan Mauricio Piñeros

Documental vérité: los personajes hablan directamente a cámara y el documentalista interviene de manera explícita, haciendo evidente el proceso de realización.

Falso documental: parte de una premisa falsa y la hace pasar por verdadera. Cuestiona así las formas de construcción de la verdad. *Ver *Un tigre de papel*, de Luis Ospina

Documental de creación: ofrece un sinnúmero de variantes. Legítimas representaciones del mundo que no necesariamente están en lo real. Se aproxima, por su alcance y posibilidades, al ensayo literario. *Ver *La desazón suprema: Retrato incesante de Fernando Vallejo*, de Luis Ospina

Documental etnográfico: se ocupa del estudio de las comunidades sociales y sus interrelaciones y visión del mundo. *Ver *Nuestra voz de tierra, memoria y futuro*, de Martha Rodríguez y Jorge Silva

Documental de personajes: realiza, a través de elementos biográficos y testimonios, retratos de personajes, generalmente de relevancia histórica y cultural. *Ver *Carlos Mayolo de película*, de Roberto Triana

Documental político: son filmes de tesis que se alinean ideológicamente de manera clara, en defensa de unas ideas que se intentan demostrar mediante el uso de testimonios, documentos o imágenes de archivo. *Ver *Bowling for Columbine*, de Michael Moore

Compilation films: documentales que trabajan con materiales preexistentes y que ofrecen nuevas lecturas y relaciones a partir de los mismos.

Documental con puesta en escena: es un tipo de discurso donde prevalece el registro de lo real, pero donde a veces se acude a la puesta en escena para mostrar otras dimensiones de esa realidad que no pueden tomarse directamente. *Ver *Nuestra voz de tierra, memoria y futuro*, de Martha Rodríguez y Jorge Silva, y *La mirada de Myriam*, de Clara Riascos

En otras clasificaciones posibles del documental, prevalece el contenido temático. Así, se puede hablar de documental ecológico, histórico o musical, de acuerdo con el tema predominante.



El viaje de Chihiro (2009),
Hayao Miyazaki

ANIMACIÓN

La animación puede ser vista como técnica y como género. En el primer caso nos remontamos a la prehistoria del cine, donde un sinnúmero de objetos ópticos creaban en los espectadores la ilusión del movimiento. La técnica consistía esencialmente en simular la apariencia del movimiento aprovechándose de la persistencia retiniana que luego sería el fundamento fisiológico de la percepción cinematográfica.

Desde una perspectiva general, animar es mover o dar vida a algo. Como género, la animación se consolidó más abiertamente a través de los dibujos animados, especialmente los provenientes de la vertiente Disney, quedando en un segundo plano, por ejemplo, la animación de corte experimental.

Las películas animadas se diferencian de las de acción viva porque en lugar de filmar una acción continua en tiempo real, se crea la secuencia de imágenes partiendo de los cuadros individuales.

La animación puede comprenderse bajo cuatro amplias categorías:

Dibujos animados y animación bidimensional: casi desde los inicios del cine, los animadores dibujaron y fotografiaron una larga serie de imágenes de dibujos animados. Al principio usaban papel y dibujaban una y otra vez al personaje y los escenarios. Luego usaron acetatos sobre los cuales podían dibujarse los personajes y objetos, que luego se superponían sobre un fondo opaco y pintado. Aunque usualmente estos se fotografían, también hay directores que deciden dibujar sobre el celuloide rayándolo o adhiriendo objetos planos en él. Además de apelar al dibujo, algunos animadores también recortan figuras o usan objetos planos tendiendo hacia una animación de recorte. *Ver *El viaje de Chihiro* y *El increíble castillo vagabundo*

Animación tridimensional en stop-motion: incluye animación de muñecos, objetos, animación en arcilla o

plastilina, y efectos especiales. A partir de la técnica del *stop-motion*, es decir detener la acción y el movimiento, se trabaja con un modelo a pequeña escala con piezas articuladas que en la filmación se colocan en la posición deseada y se toman uno o dos cuadros. Después la figura se ajusta ligeramente y se exponen uno o dos cuadros más, y así sucesivamente. De este modo se logra un movimiento continuo, en ocasiones vacilante. *Ver *Cristóbal Colon*, de Fernando Laverde

Animación digital: incluye los filmes que se generan desde computador, la animación para internet, y la captura de movimiento y posproducción de efectos visuales. *Ver *Juanito bajo el naranjo* de Juan Carlos Villamizar, y clip de video en CD multimedia

Animación alternativa: se desarrolla a partir de técnicas experimentales, independientes y de vanguardia. *Ver *El pasajero de la noche* de Carlos Santa

★ CINE COLOMBIANO ★

La historia del cine colombiano tiene muchos puntos en común con la de otros países latinoamericanos y del llamado Tercer Mundo, con los cuales comparte las dificultades para desarrollar una producción con continuidad en una industria fuertemente marcada por los costos asociados a la tecnología.

El cine colombiano ha atravesado por cinco momentos de una notable expansión de su producción industrial. En el periodo 1922-1928 se realizaron 18 largometrajes, muchos de ellos con notable éxito de público, y se fundaron empresas productoras que hicieron cine en Cali, Manizales, Pereira, Medellín y Bogotá. El contexto era el de una bonanza económica favorecida por la economía del café y el entusiasmo por negocios nuevos que prometían una rápida acumulación de capital. Muy pronto se vio que el cine no era uno de esos negocios. Esto, sumado al inevitable atraso tecnológico en el que nos sumió la incorporación del sonido a las películas en la industria norteamericana y la incapacidad nuestra de hacer lo propio, más la crisis mundial de la economía al final de la década, crearon un ambiente altamente desfavorable a la continuidad industrial del cine nacional. Por otra parte, las películas, recibidas al comienzo con entusiasmo patriotero fueron dejando de ser novedad para el público que acogía con fascinación un cine norteamericano de argumentos sencillos y acciones rápidas y le daba la espalda a los pesados melodramas y la grandilocuencia nacionalista de nuestros largometrajes.

En el periodo 1941-45 se realizaron 10 largometrajes, se constituyeron empresas y se hizo cine en Cali, Medellín y Bogotá.

El contexto era el de los gobiernos liberales que le dieron gran empuje a proyectos de modernización económica, apoyaron la educación femenina y oxigenaron un poco el ambiente clerical y cerrado de la República Conservadora que gobernó el país hasta 1930. En ese ambiente reformista se aprobó la ley Novena de 1942, primera legislación que contempló un apoyo estatal al cine. Las películas de ese periodo buscaron afanosamente el favor del público trabajando sobre elementos populares, elaborando los lenguajes de otros medios de gran alcance como la radio y dando enorme importancia a la música. Nuevamente la continuidad sucumbió frente a la realidad de una industria ya muy controlada por los intereses norteamericanos y frente a la evidencia de los cálculos económicos demasiado optimistas realizados por los empresarios nacionales, el activismo sin reflexión y la escasa preparación técnica y artística.

En los años sesenta abundaron las coproducciones y el cine institucional pagado por entidades privadas o del Estado, llegaron a trabajar al país realizadores nacionales formados en escuelas extranjeras y realizadores extranjeros, se activó una crítica de cine beligerante, y por primera vez se discutió el problema de lo nacional en el cine, más allá de supuestos nacionalistas y folcloristas. Empezaron a formalizarse los medios de producción marginal que se concentraron sobre todo en el documental antropológico, social y político, cuyos productos circulaban en un circuito paralelo de universidades, centros sociales y sindicatos. Pero los colombianos formados en el exterior terminaron explotando sus habilidades técnicas en la realización de comerciales e institucionales; realizadores extranjeros como el español José María Arzuaga sucumbieron demolidos por el esnobismo del medio nacional, y los circuitos marginales fueron desactivados; actuó la censura y la persecución oficial.

En los años setenta la legislación de sobreprecio disparó un *boom* de realización de cortometrajes con el propósito inicial de crear las condiciones industriales para la industria del largometraje. Los jugosos incentivos económicos enrarecieron el ambiente, el paso al largometraje fue diferido una y otra vez y los resultados estéticos fueron, en la mayoría de los casos, desalentadores.

En los años ochenta operó Focine. Se realizaron 45 largometrajes. Se reactivó la producción en Cali, Barranquilla y Medellín, nacieron los canales regionales, se introdujo el video. Ya no se discutió lo nacional sino lo regional. Desde Bogotá se desarrollaron, tanto en el cine como en la televisión, una serie de clichés que llevaron a las regiones a responder con historias locales y personajes menos prototípicos. La polaridad televisión-cine se hizo inevitable. Los problemas administrativos desgastaron a Focine. La enorme inversión en

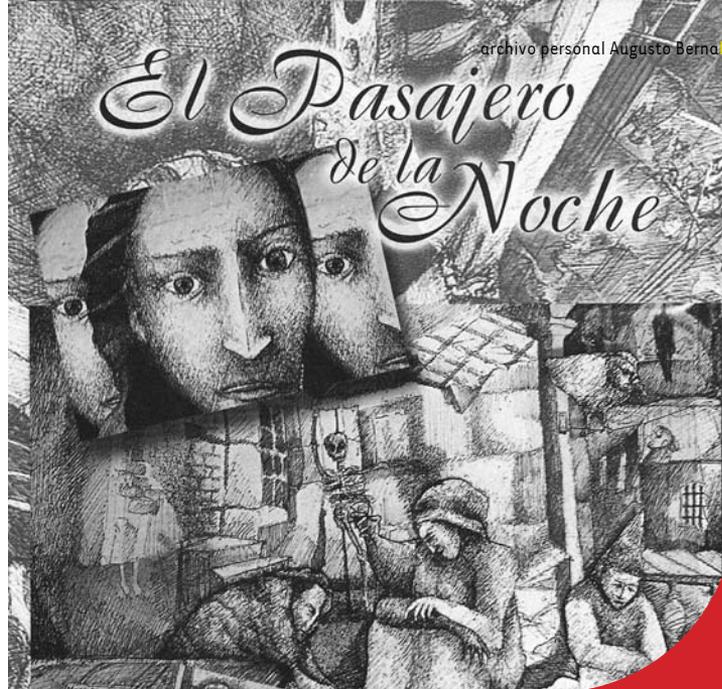


★
Un tigre de papel (2007), Luis Ospina
 (Laboratorios Black Velvet)

producción no tuvo equivalente en los resultados obtenidos con el público, pues no existió una política de exhibición. El esquema resultó completamente inviable.

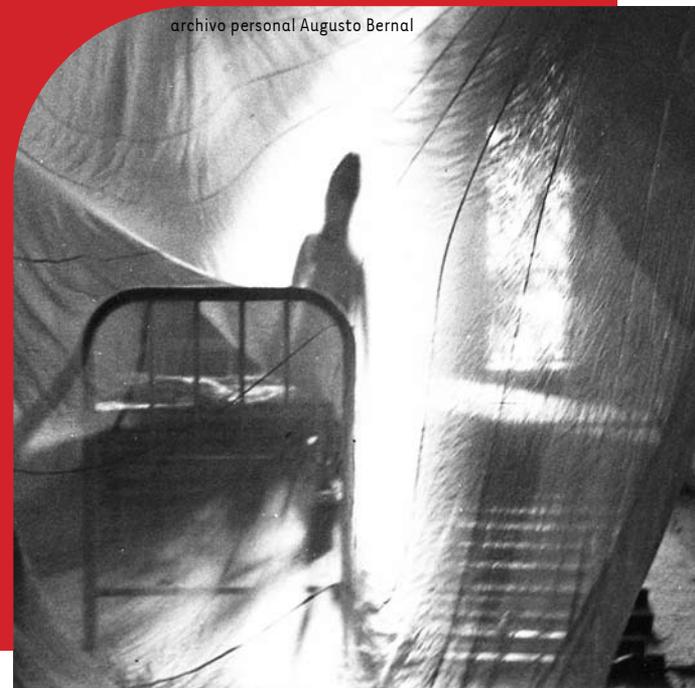
Liquidado Focine, los directores buscaron acomodo en un nuevo esquema donde entraron en juego la televisión, la herramienta del video y las coproducciones. En 1997, con la creación del Ministerio de Cultura, y de la Dirección de Cinematografía y el Fondo Mixto Proimágenes en Movimiento, vuelve una política sistemática de apoyo público al audiovisual que aumenta sus posibilidades de gestión con la aprobación en 2003 de la ley 814 o Ley de cine.

Hoy por hoy, la Ley es el marco principal de la política cinematográfica colombiana. Sin embargo, existe una enorme producción audiovisual que desborda ese marco y que tiene su origen en procesos educativos, independientes o comunitarios. Los límites entre formatos y géneros se han difuminado y existe un ingente esfuerzo por crear canales alternos de difusión. La experiencia tradicional de la sala de cine y su ritual social cede lugar a otras formas de consumo audiovisual de carácter individual o doméstico, pero al mismo tiempo se asiste a un entusiasmo por grandes formatos como el Imax o el cine en tercera dimensión. El cine está más vivo que nunca pero sobre él ha pasado más de un siglo de reajustes y transformaciones. Y con seguridad vendrán muchas más. *Ver clip de video en CD multimedia: A partir de la creación de Focine, en 1978, el cine colombiano aumenta su ritmo de producción y empieza a mostrar unas constantes temáticas (relectura del pasado, interés por conflictiva historia del país, vínculos con la literatura), que en los últimos años se han empezado a cuestionar y discutir



El pasajero de la noche (1986), Carlos Santa

La mansión de Araucaima (1986), Carlos Mayolo



archivo personal Augusto Bernal



INFORMACION COMPLEMENTARIA

★ FORMATOS DE CAPTURA ★

Los formatos de captura audiovisual, pueden dividirse en:

Cinematográficos: estos formatos tienen como sustrato el celuloide, y suelen poseer mayor calidad en el registro y la proyección. Las medidas más comunes son 70 mm, 35 mm, Súper 16 mm, 16 mm y Súper 8 mm.

Súper 8 mm: surgió como un formato de uso casero, que fue desapareciendo con el advenimiento del video.

16 mm: mide cinco octavos de pulgada de ancho. Se usa frecuentemente para rodajes de bajo presupuesto, por ser menos costoso que el 35 mm.

Súper 16 mm: supera en calidad al 16 mm pues utiliza un 40% más del área de imagen. Por sus ventajas económicas y técnicas, suele ser usado para la producción de largometrajes que luego son inflados a 35 mm.

35 mm: es el formato comúnmente más usado y en el que se proyecta la mayor cantidad de filmes en salas de cine.

70 mm: es el formato de cine más grande del mundo: 70 mm por 15 perforaciones. El sistema de arrastre es horizontal y su sistema de sonido es independiente. Se usó con frecuencia en los años cincuenta y sesenta como una respuesta de magnificencia tecnológica asociada al cine, en momentos de gran avance de la televisión. Se ha vuelto a reactivar gracias a un formato equivalente de proyección: el Imax (Imagen máxima),

que tiene la capacidad de proyectar representaciones de tamaño mayor que los sistemas tradicionales. Una pantalla Imax estándar mide 22 m de ancho y 16 m de alto.

Todos los formatos anteriores tienen su homólogo correspondiente en sistemas y aparatos de proyección.

Video: aunque ambos son medios análogos, la diferencia principal entre el cine y el video es que la cinta de video es revestida magnéticamente y contiene códigos que accionan señales electrónicas al aparato de proyección, ya sea al monitor de la TV o un proyector. Aunque existen diversos formatos de videocinta, en general la información que se puede almacenar en este sistema es substancialmente menor que la que se imprime fotoquímicamente en una cinta de celuloide. Las imágenes video se registran y son accesibles de modo inmediato, mientras que la película cinematográfica necesita de un proceso químico, antes de poder proyectar las imágenes impresionadas. Según su mayor o menor calidad técnica pueden distinguirse formatos tales como: Betacam digital, Betacam SP, DV Cam, Mini DV, Super VHS, VHS y Video 8.

Video digital: desde los años noventa el video comenzó a estar cada vez más relacionado con las tecnologías por computador, con una variedad de repercusiones en las prácticas fílmicas. El así llamado cine digital, o video de alta definición, combina técnicas tanto del video como del cine. Las películas pueden ser grabadas en cine o en video y transferidas a distintos formatos para su edición y distribución. La imagen digital se mide por valores de pixel y por lo tanto ésta es la unidad mínima que define cualquier imagen grabada o producida por computador. La imagen mejorada y la calidad del sonido digital han alcanzado actualmente también un gran efecto de realismo; no sólo por costos sino también por lógicas de la producción cinematográfica muchos han optado por grabar en digital, aunque el resultado final se exhiba, en su primera fase de comercialización, en formatos de celuloide.

★ VENTANAS DE DISTRIBUCION Y DIFUSION ★

Las ventanas de distribución y difusión de obras cinematográficas y audiovisuales están sujetas a sus niveles y aspiraciones de comercialización. En ese orden de ideas, una obra se suscribe a las dinámicas del derecho de autor y de los derechos patrimoniales que tal autor o autores negocian con el productor, de acuerdo con variables como tiempo y territorio.

El curso común de comercialización de una obra que se rige por los derechos de autor y patrimoniales puede describirse como sigue:



Descarga o visualización en sitios web

En el caso de las obras cuyo fin es su comercialización, en cada ventana el distribuidor adquiere del productor además de unos derechos de explotación, unos deberes y obligaciones, que tienen por objetivo lograr el mayor rédito económico y el pago a sus beneficiarios. Cuando se hace un uso indebido del material audiovisual, tanto los creadores como el productor se ven afectados y tienen pérdidas económicas significativas.

Por otra parte existen obras audiovisuales cuyo fin último no es la explotación comercial, y aunque muchas de ellas circulan por las ventanas antes expuestas, el creador o creadores decide liberar los derechos de exhibición y reproducción, es decir los derechos patrimoniales conservando los derechos de autor, con el fin de que las audiencias puedan tener acceso a su obra libremente. La mayor parte de estas obras prefiere la distribución en circuitos alternativos que van desde cine-clubes, festivales especializados, hasta transitar por plataformas tales como las de internet o los dispositivos móviles. Incluso muchas de estas obras son exclusivamente realizadas para plataformas móviles o web.

★ ASPECTOS LEGALES ★

La normatividad internacional de derechos de autor protege la producción artística, científica e intelectual de la humanidad, y entre esa producción se encuentra el cine. El primer convenio internacional al respecto fue el Convenio de Berna (1886) que ha venido perfeccionándose a medida que los adelantos tecnológicos lo han requerido, y en la medida también en que los distintos países han suscrito esa normatividad. Existen dos categorías del Derecho de autor.

Derechos morales: el derecho a que la obra sea respetada de manera integral, el derecho a modificarla, a mantenerla o no inédita y el derecho de retracto. En el caso de las obras audiovisuales se consideran autores, es decir con derechos morales: a) el director o realizador; b) el autor del guión; c) el autor de la música; d) el dibujante o dibujantes si se trata de una pieza animada.

Derechos patrimoniales: comprende las posibilidades de explotación económica de una obra y generalmente están en cabeza de un productor, ya sea persona natural o jurídica, que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad de la obra y que debe haber celebrado contratos con los respectivos autores y personal técnico y artístico de la película. Los derechos patrimoniales tienen vigencia, en el caso colombiano, hasta 80 años a partir de la terminación de la obra. Cuando el productor es una persona jurídica y a él pertenezcan los derechos patrimoniales, la protección tendrá vigencia por 50 años.

La ley de derecho de autor considera a la obra audiovisual como una obra original (única y creada de primera mano), sin perjuicio de las obras incluidas o adaptadas en ella.

★ USO DE LOS SOPORTES ★

Los derechos de las obras audiovisuales son independientes de los soportes donde están contenidas. La adquisición de la obra en un determinado soporte (dvd, por ejemplo) no implican la adquisición del derecho de exhibición de dicha obra. Las posibilidades de exhibición están circunscritos a los modos de explotación de cada ventana. En el caso del dvd / home video se limita el derecho de reproducirla al ámbito doméstico. El dvd o los formatos digitales pueden ser exhibidos públicamente con la autorización expresa del titular de los derechos patrimoniales de las obras contenidos en ellos, con las limitaciones acordadas de tiempo, territorio o carácter de la exhibición, como es el caso de esta Maleta de Películas.



Infantil



Clásico



Documental



Ficción



Contemporáneo



Ministerio de Cultura

Dirección de Cinematografía

Dirección:

Carrera 8 No. 8 - 43

Teléfono:

(+1) 3424100 • Bogotá, D.C.

Correos electrónicos:

cine@mincultura.gov.co,

PAN@mincultura.gov.co

<http://www.mincultura.gov.co>