

## **Términos cinematográficos**

El film o película se halla compuesto por dos elementos: un **soporte** flexible y una **emulsión** (lado opaco).

La base transparente (**soporte**) es de acetato de celulosa. En los orígenes del cine se utilizaba un soporte de nitrato de celulosa, pero como se trataba de un material altamente inflamable (de combustión espontánea), fue reemplazado por el actual material. El acetato se halla bañado en una emulsión. La misma está compuesta de gelatina de bromuro de plata, sensible a la luz, al igual que en la fotografía.

Se utiliza para filmar **película virgen**, es decir, no expuesta. Una vez concluida la filmación, se revela el **negativo**, en el que quedaron registradas las imágenes mediante la inversión de valores cromáticos y tonalidades. El proceso de revelado continúa para obtener el **positivo**, del cual se podrán obtener copias positivas, copias a negativo, etc. En el positivo se halla integrada la banda sonora.

Existen diversos **formatos** de películas. Los más usuales son 8, 16, 35 y 70 mm.

El 8 y super 8 fueron utilizados por aficionados. El 16, se utiliza tanto para cine profesional como amateur. El 35 mm se utiliza para el cine profesional, es el formato estándar que se impuso desde los hermanos Lumière en adelante. El 70 mm posibilitó el perfeccionamiento de la pantalla ancha en la década del '50.

### **Campo y fuera de campo**

Dado que la imagen se halla limitada por el cuadro, suele denominarse **campo** a la proporción de espacio contenida en el interior del encuadre. Durante el rodaje ambos términos ("campo" y "cuadro") son muchas veces utilizados como sinónimos. Al espacio invisible donde se sitúan objetos, espacios y personajes, se lo denomina **fuera de campo**. Este último existe en función del anterior.

### **Velocidad**

La **cadencia** del cine sonoro es de 24 fotogramas por segundo. En las películas mudas, 16 por segundo. (Con el advenimiento del sonido fue necesario pasar de 16 a 24 fotogramas para poder sincronizar la imagen y el sonido).

## Unidades cinematográficas

Las unidades que se utilizan en cine son las siguientes:

- ❖ Se denomina **fotograma** a cada una de las fotografías que se impresionan en la película transparente. La proporción de cuadro de un fotograma es de 4/3 (1,33).
- ❖ La **toma** comprende el tiempo de exposición del negativo. Es la cantidad de película impresionada desde que se comienza a rodar hasta que se apaga la cámara. Este término es utilizado como sinónimo de plano.
- ❖ El conjunto de tomas consecutivas que se realizan con unidad de lugar y tiempo se denomina **escena**. De por sí sola no tiene sentido dramático completo.
- ❖ Una **secuencia** es una unidad de división del relato cinematográfico, en ella comienza, se desarrolla y concluye una acción. Puede desarrollarse en un único escenario, incluir varias escenas, desarrollarse de principio a fin en forma completa, fraccionarse, contener elipsis temporales. Presenta unidad de sentido y de tiempo -real o aparente - aunque no necesariamente de lugar.
- ❖ Algunos filmes que pueden dividirse en **partes**, cada una de las cuales poseen sus secuencias y escenas. Ej: la película Las diabólicas, de Clouzot; El acorazado Potemkin, de Sergei Eisenstein.

## LA IMAGEN

### Cámara

En cine, la **cámara objetiva** es aquella que representa lo que ven los espectadores. Cuando la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los personajes, es decir, nos identificamos con lo que éste ve, se denomina **cámara subjetiva**.

## Composición sobre el ser humano y uso artístico de los planos

En las artes visuales, el ser humano ha ocupado un lugar privilegiado. Los griegos, por ejemplo, aplicaron cánones de belleza sistematizados al tratamiento del cuerpo humano. El rostro es de vital importancia para el cine y la televisión. De hecho, la constante aparición del hombre en la pantalla ha llevado a adoptar una **escala de planos**. La decisión de tal o cual plano, en función del efecto psicológico a conseguir dentro del discurso narrativo, depende pues del realizador.

- ❖ **Gran Plano General:** sirve para describir el ambiente donde se desarrolla la acción. La figura humana es apenas distinguible. Localiza espacialmente ya que abarca, por ejemplo, grandes masas de gente (tal el caso de una batalla), o bien un gran escenario natural como en el western. Cuanta mayor sea la cantidad de elementos que contenga, mayor será el tiempo requerido para su lectura.



- ❖ **Plano General:** describe el lugar donde se desarrolla la acción. Permite seguir el movimiento. Con respecto a la figura humana, ésta adquiere mayor relevancia ya que sitúa varios personajes de pie en un decorado, mostrándolos de cuerpo entero.



Con relación a la figura humana:

- ❖ **Plano entero:** abarca a un personaje de pies a cabeza.



- ❖ **Plano americano:** toma a los personajes desde las rodillas (surge con el western para mostrar a los protagonistas "a la altura de los revólveres"). Se trata de un plano intermedio, utilizado para presentar acciones y que además permite observar la expresión del rostro.



- ❖ **Plano medio:** corta al personaje desde la cintura, podemos ver con claridad las expresiones del mismo. Permite captar gestos corporales y relacionar personajes, por ejemplo en conversaciones.



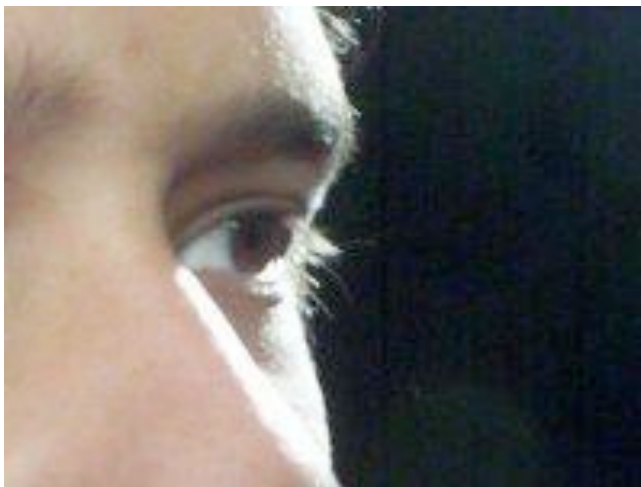
- ❖ **Primer plano:** encuadra al personaje desde el pecho. Nos permite interiorizarnos del estado emotivo de aquel.



- ❖ **Primerísimo Primer Plano:** denominado también Gran Primer Plano, abarca el rostro recortando parte de la barbilla y de la frente.



- ❖ **Plano Detalle:** capta una parte de la figura humana: su boca, labios, una mano, etc., o un objeto



## Los diálogos

Para las escenas de diálogo entre dos personas, suele utilizarse el **campo** y **contracampo**. Consiste en que un plano se filma desde el ángulo opuesto al precedente.

De este modo, la primera toma presentaría a una persona de frente, la que habla, y otra de espaldas (**campo**). La siguiente toma mostraría a la segunda persona de frente, y a la primera de espaldas (**contracampo**)

### **Punto de vista**

Por lo general en cine, la cámara se coloca a la altura de un hombre (1,60m). Se lo denomina **ángulo normal**.



**Cámara baja:** en un ángulo normal, encuadra en línea recta a alguien sentado, acostado en el suelo, las patas de los caballos, etc.



De una manera general, las angulaciones de cámara se dividen en **ángulo normal**, **picado**, **cenital**, **contrapicado**, **nadir** y **aberrante**.

- ❖ En el **picado**, se sitúa la cámara en un nivel más alto que aquello que filmará. Semánticamente, este ángulo contribuye a empequeñecer a los personajes, señala un aplastamiento anímico de los mismos o situaciones.

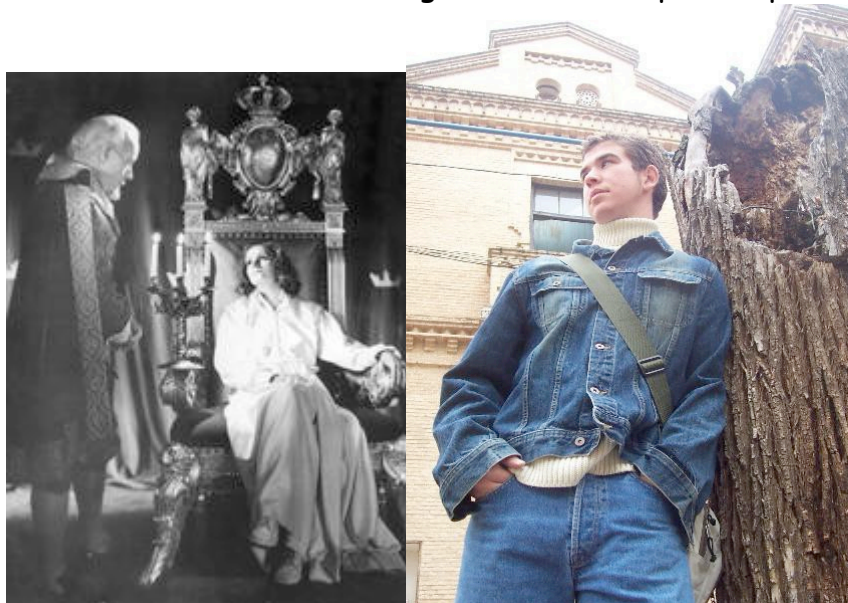




- ❖ El ángulo **cenital** es el picado absoluto.



- ❖ En el **contrapicado**, la cámara se sitúa en un nivel más bajo que lo que ha de filmar (se fotografía desde abajo hacia arriba). Semánticamente, este ángulo contribuye a señalar una fuerza de engrandecimiento para el personaje o situación.



- ❖ El ángulo **nadir** (o supino) es el contrapicado absoluto. Ej: los pies de la bailarina vistos a través de un piso de vidrio.

❖



- ❖ En el **aberrante** se varía el ángulo del eje de la cámara. De este modo, se tuercen las imágenes para producir un desequilibrio. Se trata del más desestabilizador de los puntos de vista, se utiliza para poner de manifiesto situaciones o actitudes anormales.



Aberrante

## LA REALIZACION

### Movimientos de la cámara

La cámara puede moverse: sobre un soporte fijo o junto a su soporte. Ello se debe a distintas necesidades expresivas: acompañar el movimiento de un personaje u objeto, describir un espacio o acción, crear un movimiento ilusorio, definir relaciones espaciales, etc.

- ❖ En la **panorámica**, la cámara permanece fija al suelo pero rota sobre su propio eje en sentido, vertical, horizontal u oblicuo. Ej: los paneos descriptivos en el hall del Hotel des Bains en "La muerte en Venecia", de L. Visconti.

- ❖ En el **travelling**, es la cámara toda la que se desplaza. Puede llegar a confundirse con el efecto de zoom, pero el efecto es completamente distinto. En el **zoom**, el acercamiento o alejamiento se produce variando la distancia focal, podemos acercar o alejar los diversos elementos sin mover la cámara. Este desplazamiento se realiza sobre una plataforma con ruedas de goma, sobre rieles rectos o curvos.
- ❖ La **grúa** combina travelling y panorámica, mediante un dispositivo con un brazo en cuyo extremo se sitúa una plataforma con la cámara y el operador, que dispuesto sobre un riel puede realizar travellings en distintos sentidos.

### Trucos:

- ❖ Cuando se cambia la forma del cuadro por otra se denomina **viñeta o caché**, por ejemplo: el ojo de una cerradura, un plano subjetivo observando a través de binoculares, etc.
- ❖ En el caso de la **doble exposición** se filma primero una acción con una parte de la película y luego con la otra, una distinta: El caso en que un autor realice, al mismo tiempo -para el espectador, no para la filmación- dos papeles diferentes.
- ❖ **Back Projecting**: este método, utilizado en el cine americano, consiste en filmar a los actores desarrollando la acción delante de una pantalla, desde cuya parte posterior se proyecta una película con el decorado de fondo. Su uso se generalizó en innumerables films en los cuales para los trayectos en automóvil, se encuadraba frontalmente a los personajes en el vehículo, y por la luneta trasera podían verse calles, paisajes, etc. Proyectados de este modo. La sensación que producía era bastante artificial por el contraste de la tridimensionalidad de la acción y el aplastamiento propio de la proyección.

### Elipsis

En los medios audiovisuales, la utilización de la **elipsis**, es decir, la supresión de todos aquellos momentos y espacios que no resultan significativos para la acción, permite ahorrar tiempos comprendidos entre diversas escenas y secuencias. De este modo, se eliminan los denominados "tiempos muertos". El cine nos ha acostumbrado a ver en noventa o ciento veinte minutos de duración, historias que han transcurrido en días, semanas, años y hasta siglos completos.

Mediante la manipulación del tiempo audiovisual se puede alargar, acelerar o congelar el tiempo. Ello permite al director conseguir diversos efectos estéticos.

En cine, para lograr la **ralentización** se rueda a mayor velocidad y se proyecta a la cadencia normal, lográndose de este modo una velocidad inferior a la real. El efecto logrado acentúa muchas veces la realización de la acción, centrando en ella la atención del espectador. Ej: la caída de los libros en "Fahrenheit 451", de F. Truffaut.

En la **aceleración**, se procede de forma contraria, es decir, se rueda filmando a velocidad inferior y se proyecta a velocidad normal.

El **congelado** también permite alargar el tiempo. Centra nuestra atención en un personaje o acción, dejando suspendido el fluir temporal. Ej: el congelado de Antoine Doinel culminando "Los cuatrocientos golpes", de F. Truffaut.

## Transiciones

El **fundido a negro** se utiliza para separar dos secuencias. Consiste en un ennegrecimiento de la pantalla. Dicho fundido puede ser de apertura o de cierre de la misma. Los fundidos son percibidos como una elipsis en la que ha transcurrido mucho tiempo.

En el **fundido encadenado** va desapareciendo gradualmente una imagen al tiempo que por superposición va haciéndose más nítida la segunda. Si bien corresponde a un paso de tiempo, éste da la impresión de ser menor al fundido a negro.

Entre una toma y otra, suele utilizarse el **corte directo**. El mismo no indica transición temporal.

Muchas veces para unir dos imágenes se utilizan **cortinillas**. Éstas se dan en cualquier sentido, ya sea transversal, horizontal o verticalmente y se producen cuando una imagen "invade" la segunda, desplazándola. Se utiliza en cine para cambios de escenario y desplazamientos.

Se denomina **barrido** a la panorámica vertical realizada a toda velocidad, de modo tal que sólo conservan nitidez la primera y la última imagen de dicho movimiento.

## Sonido

En términos generales, la clasificación del sonido suele atender a su localización de acuerdo a la imagen.

De este modo, se denomina **sonido diegético**<sup>1</sup> a aquel cuya fuente del sonido se halla presente entre los elementos del encuadre.

En el caso del **sonido no diegético**, la fuente sonora no se halla materializada entre los elementos representados.

Muchas veces el cineasta necesita representar sonoramente los pensamientos de un personaje. De este modo, oímos sus pensamientos a través de su voz, pero no lo vemos moviendo los labios; asimismo, suponemos que sus pensamientos no son audibles para los demás personajes. Por lo tanto, podemos clasificar el sonido diegético en **interno** y **externo**. El sonido **diegético externo** es el que, como espectadores, consideramos que su fuente sonora se halla en la escena; en cambio, el **diegético interno** proviene de la mente de un personaje, es decir, es subjetivo. (Tanto el sonido no diegético como el diegético interno, son denominados **sonidos over** porque no tienen origen físico en la escena).

## Voz

Con respecto a la voz humana, la terminología que suele utilizarse es similar.

La **voz in** es aquella que proviene del interior del encuadre. Se hace visible que sale de la boca de un personaje del mismo.

Se denomina **voz off** a aquella cuya fuente se halla situada fuera de campo. Es aquella que se utiliza para el monólogo interior, para el flash back.

La **voz though** corresponde a un personaje presente en el encuadre, pero que al hablar no se puede ver su boca, Ej: un personaje que habla de espaldas a la cámara.

La **voz over** corresponde a una a fuente exterior a los elementos diegéticos. El emisor no se materializa en imágenes en ningún momento a lo largo del film. Ej: el narrador de un documental, el de un narrador omnisciente o del narrador de los credits, tal el inicio de "Fahrenheit 451" de R. Truffaut.

## Bibliografía:

AUMONT, J., BERLAGA, A., MARIE, M., VERNET, M., Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje, Barcelona, Paidós, 1995.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, El arte cinematográfico. Una introducción, Barcelona, Paidós, 1995.

CARMONA, Ramón, Cómo se comenta un texto fílmico, Madrid, Cátedra, 1991.

---

<sup>1</sup> Diégesis: En una película narrativa, se denomina así al universo de la historia del film. Incluye hechos presuntamente ya ocurridos y espacios y acciones que no se materializan en la pantalla.

FERNÁNDEZ DIEZ, Federico, MARTÍNEZ ABADÍA, José, Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, Paidós, 1999.

WATSON, Nora, Elementos para un cine-debate, Bs.As., Dirección de Cine y Teatro, Col. Enfoques, 1957, pp. 31-74.