

El lenguaje cinematográfico

Alexis Racionero

Alexis Racionero es cineasta y profesor de Análisis y estética cinematográfica en la Escac (Escuela de cine y artes audiovisuales de Barcelona) y consultor de Comunicación audiovisual en la Universitat Obrera de Catalunya.

Diseño del libro y de la cubierta: Natàlia Serrano
La UOC genera este libro con tecnología XML/XSL.

Primera edición: Septiembre 2008
© Alexis Racionero, del texto
© Editorial UOC, de esta edición
Rambla del Poblenou, 156, 08018 Barcelona
www.editorialuoc.com
Impresión:

Esta obra está sujeta –si no se indica lo contrario– a una licencia Creative Commons de Reconocimiento-No Comercial-Sin obra derivada 3.0 España. Puede copiar, distribuir y comunicar públicamente, siempre y cuando reconozca los créditos de las obras (autoría, Editorial UOC) de la manera especificada por los autores y la Editorial que la publica. No puede hacer uso comercial ni obra derivada sin el permiso del Editor y de los autores. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es>

Nuestro contrato

Este libro le interesará si quiere saber:

- Cuáles son los elementos principales que componen una película.
- Qué papel tienen el montaje y el guión.
- Cómo se distingue el lenguaje del cine del resto de artes.
- Cuál tiene que ser el papel de un director.
- Qué películas de la historia del cine hay que ver.

Índice de contenidos

Nuestro contrato	3
La importancia del cine	7
LAS PECULIARIDADES DEL CINE	9
La gran revolución	11
Qué toma de las demás artes	13
¿Un arte o un negocio?	16
LA FUERZA DE LA IMAGEN	21
La composición: los tipos de planos	23
Los tipos de angulaciones	27
Los movimientos de cámara	28
Los puntos de vista	30
La fotografía	32
EL PAPEL DEL SONIDO	39
Las funciones	41
Los recursos y componentes	42
Los tipos de sonido	44
La música	45
LAS NORMAS DEL GUIÓN	49

Primer acto: la presentación	51
Segundo acto: la peripecia	52
Tercer acto: la resolución	53
Los recursos narrativos	55
EL CONTROL DEL TIEMPO	59
Las formas temporales	61
Los tipos de montaje	63
Recursos de montaje	65
EL ESPACIO Y EL FUERA DE CAMPO	69
La ley del eje	76
La realización simétrica	78
Los tipos de espacio	79
CÓMO ES UN BUEN DIRECTOR	83
La dirección de actores	85
El cine y nosotros	87
ALGUNOS GRANDES NOMBRES Y PELÍCULAS	89
El cine primitivo: años 1910-1920	89
El cine clásico: años 1930-1950	90
El nuevo cine: años 1960-1970	93
El cine contemporáneo: años 1960-1970	98
Bibliografía	101

La importancia del cine

El cine forma parte de nuestras vidas y de las generaciones que nos precedieron. Posiblemente, ha sido el gran invento de finales del siglo XIX que más impacto ha tenido en la sociedad. El llamado "séptimo arte" nos ha acompañado a lo largo de los años con la magia de una sombra proyectada sobre la pared que nos ofrece una imagen de lo que somos o de lo que hemos sido. La oscuridad de una sala cinematográfica nos ha consolado cuando hemos sufrido, nos ha hecho soñar cuando más lo hemos necesitado, nos ha hecho conocer mundo y también ha sido testigo de nuestros amores y aventuras.

El cine puede ser un paraíso o simplemente un lugar donde ir a pasar el rato, sin embargo, en cualquier caso, hoy en día forma parte de la cultura popular, y ha conseguido la difícil tarea de reunir, en muchos casos, arte y entretenimiento.

Por otra parte, gracias al cine hemos aprendido a ver y escuchar mejor, incluso nos hemos vuelto más soñadores y hemos desarrollado una extraña capacidad para inventar historias. Algunos han encontrado su primer amor en las pantallas cinematográficas,

otros han copiado una forma de vida, de vestir o de sentir a partir de lo que el cine les proponía. Porque el cine es un poderoso transmisor de ideologías, de formas culturales y de emociones.

A veces es perverso y manipulador, otras puede resultar cándido e inocente, como un espejo que proyecta el espíritu de las personas que lo han creado. Pero, por encima de sus múltiples caras, el cine es un lenguaje universal capaz de llegar al último rincón del planeta para llevar su luz mágica. Cuando el cine se expresa en su pureza, no hacen falta idiomas ni palabras.

LAS PECULIARIDADES DEL CINE

El cine es un lenguaje audiovisual del cual han salido otros como la televisión, el videoclip, la publicidad o la videocreación. Su origen parte de la fotografía. El cine, técnicamente, equivale a una cadencia de 24 fotogramas por segundo. La magia o ilusión óptica cinematográfica culmina la aspiración, iniciada en el Renacimiento, de conseguir proyectar una ventana de nuestra realidad.

La conquista del realismo se inició cuando en la pintura se aplicó el punto de fuga en la composición y posteriormente con la cámara oscura, se consiguió una aproximación casi exacta de la realidad. La cámara oscura y el buen arte compositivo en un artista como Vermeer acerca la pintura a un realismo preciso y al mismo tiempo estético. La invención de la fotografía en el siglo XIX comporta definitivamente la capacidad de calcar la realidad, y así libera la pintura de su función realista y cronista de la historia, abriendo las puertas de la abstracción. Hasta aquel momento, la pintura tenía que retratar a monarcas o cofradías de mercaderes, así como dejar testimonio de importantes hitos históricos, pero a partir del siglo XIX la

fotografía asumió estas funciones. Sin embargo, en la conquista de la realidad, todavía faltaba poder captar el movimiento.

Como sabemos, la fotografía es una instantánea, una imagen congelada; pero, al evolucionar hacia el cine, finalmente, tomó vida. Desde aquel momento, el tiempo vive en la imagen cinematográfica, que, además, es continua y cambiante como nuestra realidad. El cine es, por lo tanto, hijo de la fotografía. Los dos comparten negativos, emulsiones, lentes o filtros.

Los hermanos Lumière fueron los inventores del cine como tecnología, pero fue George Méliès quien creó el lenguaje cinematográfico y descubrió muchas de sus posibilidades. En un primer momento, el cine se limitó a no reproducir la realidad de una manera distante y nada participativa. El invento se convirtió en una especie de atracción de feria que deslumbraba a las audiencias. La llegada de un tren llenaba la pantalla cinematográfica con un realismo que asustaba a los espectadores.

Pero Méliès y más tarde Edwin S. Porter y Charles D. Griffith supieron ver las posibilidades de este medio para convertirlo en lo que es hoy en día: un lenguaje que, utilizando imágenes en movimiento y sonido, es capaz de contarnos historias. El cine puede narrar el nacimiento de una nación, la vida de una persona o cualquier anécdota por pequeña que sea. En el

cine tiene cabida una macrohistoria que transcurra a lo largo de siglos o la microhistoria de una noche.

La gran revolución

La gran revolución que nos llevó al nacimiento del lenguaje cinematográfico fue el descubrimiento del montaje y la cámara como elementos expresivos. El montaje representa el control temporal de una película mediante la unión de los diferentes planos que la componen. Un plano es la unidad mínima de un filme y consiste en cada uno de los fragmentos que se originan cuando se da motor a la cámara y después se detiene.

Lo que el cine registra nos llega de forma discontinua, en diferentes cortes que llamamos planos. El montaje es el encargado de esconder la discontinuidad de los planos, para conseguir que veamos la suma de éstos como algo continuo, sin cortes. Por eso la forma más clásica de montaje se llama montaje invisible, ya que esconde los cortes generados por cada plano.

A partir de la unión de planos, Porter descubrió que con el montaje también se podía modificar la sensación temporal o captar dos o más acciones al mismo tiempo, ya que el montaje vincula las imágenes, mientras la cámara, a su vez, puede estar en diferentes sitios: una casa se está quemando. Una mujer está en

peligro. La patrulla de bomberos corre por la ciudad, tratando de llegar a tiempo.

El montaje en paralelo, inventado por Porter, permite estar en los dos sitios a la vez; y aumentando la cantidad de cortes o planos podemos llegar a dilatar el tiempo, y a crear en el espectador un anhelo por saber cómo acabará lo que le fascina. A partir de este descubrimiento, nace la manipulación del espectador mediante el montaje, que desemboca en los experimentos del cine soviético. Por otra parte, Griffith entendió que el cine podía ir más allá de contar una mera anécdota y que extendiendo la duración inicial de tres minutos, se podía llegar a contar las grandes historias de la literatura.

El director norteamericano fue el primero en concebir una película como el espectáculo que es hoy en día, con una duración incluso superior a las dos horas actuales. Con respecto al lenguaje, Griffith creó la idea de protagonista o conductor de la acción, gracias a haber desarrollado la técnica del primer plano, entendido como una imagen próxima de un personaje que nos acerca a su cara, lo cual permite captar las emociones y la mirada. Al principio, por motivos técnicos, el primer plano se hizo mediante el *catch* o pequeño círculo que rodeaba la cara del protagonista.

Griffith no sólo asimiló los descubrimientos de Porter con respecto al montaje, sino que entendió que

se podía manipular al espectador con la posición de la cámara. En un primer momento, los encuadres cinematográficos eran todos en plano general, es decir, una vista distante de un espacio donde unos personajes realizaban una acción, pero Griffith decidió cambiar la cámara de sitio, acercándola y moviéndola para conseguir un sentido dramático.

Así, la cámara y el montaje ayudan juntos a contar la historia de una forma visual. De esta manera el cine se distanciaba de la novela, dejaba de ser una mera ilustración de ella, haciendo participar al espectador mediante la posición de la cámara. Griffith hizo que la cámara y el montaje fueran los pilares del lenguaje cinematográfico. Ésta fue su aportación más importante, que al mismo tiempo servía para diferenciar el cine de las demás artes. Evidentemente, el cine recoge y comparte muchos elementos de otros lenguajes artísticos anteriores, como la pintura, la literatura, el teatro o la ópera, pero a partir del montaje y la cámara alcanzó su libertad y definición como lenguaje propio.

Qué toma de las demás artes

El cine toma de la pintura y la fotografía, si se quiere, el arte de componer que consiste en saber encuadrar una imagen para que resulte equilibrada, simétrica y profunda, haciendo una aproximación a cómo vemos las cosas en la realidad, de una manera que nos

resulte fácil de leer la imagen y al mismo tiempo nos sea atractiva visualmente.

De la literatura y el teatro, el cine toma la estructura clásica en tres actos que consiste en dar un orden al relato, estructurándolo en planteamiento, nudo y desenlace. Además, también toma la idea del protagonista como personaje principal con quien nos identificamos y vivimos la historia.

De la novela, el cine también toma técnicas que afectan al montaje y todo el orden temporal, como el *flashback* o salto atrás en el tiempo. Del teatro, que es una de las artes más próximas, el cine toma la interpretación de los actores, aunque ésta varía bastante si se produce en uno u otro medio. La interpretación cinematográfica tiene que ser más contenida que la teatral, ya que en muchos casos la cámara está encima del actor, encuadrando perfectamente el rostro.

En el teatro, el actor tiene que exagerar más toda su gestualidad para que todos los espectadores, incluidos los de la última fila, le puedan ver y entender. Sin embargo, aparte de esta importante diferencia, hay muchas cosas compartidas entre la interpretación teatral y cinematográfica.

Para acabar, el teatro enseña al cine el arte de la puesta en escena que supone el control de los actores en el espacio y el tiempo, estableciendo qué tienen que hacer y a qué velocidad. La puesta en escena es simplemente la manera como un director decide mo-

ver a los actores por un escenario. El actor puede estar de pie al lado de una puerta o entrando y saliendo por ella. Todo eso lo determina la puesta en escena, una de las herramientas fundamentales compartidas por el teatro y el cine.

No podemos acabar este breve repaso de algunas de las influencias de las otras artes sobre el cine sin hablar de la ópera, la más global de todas las artes, la que puede llegar a tres sentidos: la vista, el oído y el olfato. De este lenguaje, aparte de recoger elementos también comunes al teatro, como la interpretación o la puesta en escena, el cine recoge la grandilocuencia, la idea de gran espectáculo que deslumbra al espectador y, especialmente, recoge la lección de la música como elemento determinante para potenciar lo que estamos viendo: podemos puntuar una acción o incluso crear vínculos afectivos con un personaje a partir de técnicas como el *leitmotiv*, instaurado en las óperas de Wagner y que será uno de los recursos principales de la banda sonora de las películas.

Evidentemente, la música es otra de las artes que marca el desarrollo del lenguaje cinematográfico, aunque en este caso lo que hace el cine es integrarla en su discurso. La música forma parte del cine, es lo que conocemos como "banda sonora", que en muchas ocasiones está compuesta especialmente para la película.

El cine incluye, sin embargo, muchas canciones ya conocidas, y utiliza todos los estilos musicales en función de la historia que está contando, desde el jazz hasta el pop rock o la música clásica.

La incorporación de la música también determina el montaje, dado que la cadencia musical genera un ritmo que afecta a las imágenes y su velocidad. Los *beats* o latidos musicales se vinculan con las imágenes; así, cuando una música va muy acelerada, las imágenes hacen lo mismo, y aumentan el número de cortes entre sí. Este, por ejemplo, es un recurso muy utilizado en los finales de las películas que intentan ser muy impactantes y espectaculares. En el capítulo dedicado al sonido aprenderemos que para conseguir esta espectacularidad propia del cine comercial contemporáneo, el sonido y la música son elementos fundamentales.

Podríamos seguir repasando los vínculos entre las artes y el cine, pero debemos avanzar planteándonos qué es el cine aparte de un lenguaje propio basado en la imagen y el sonido.

¿Un arte o un negocio?

La pregunta fundamental sería: ¿qué entendemos por cine? ¿Muchos lo llaman "el séptimo arte", pero ¿es verdaderamente el cine un arte o es sencillamente un entretenimiento, o quizás es un negocio? ¿O un transmisor de ideología? ¿O la herramienta para captar la realidad?

Seguramente el cine es todo eso, pero debemos tener presente que cada cual puede tener su idea de cine y, por lo tanto, puede utilizarlo de una manera diferente. Así, tenemos que comprender que hay muchos tipos de cine o películas y que tendríamos que huir de la tendencia bastante frecuente que trata de imponer una sola idea de cine.

Es cierto que la industria de Hollywood ha creado un modelo homogéneo y global de cine, basado en la idea de entretenimiento, negocio y evasión mediante un buen uso del lenguaje cinematográfico, pero eso no quiere decir que no haya otros cines más artísticos, como por ejemplo el desarrollado por los autores europeos a finales de los sesenta (Bergman, Fellini, Antonioni o Tarkovsky, por ejemplo).

Quizás a muchos nos puede gustar más el cine de Hitchcock o Spielberg porque estamos más acostumbrados, pero no se puede caer en el menosprecio de otras formas de cine. Además, el lenguaje cinematográfico crece y se desarrolla gracias a los que van más allá de la idea establecida de cine, a los cineastas que emprenden el camino de la experimentación. Innovadores como Orson Welles abrieron caminos visuales y sonoros que finalmente han acabado incorporándose al canon del lenguaje cinematográfico. Sin los innovadores y rupturistas, el cine sería un lenguaje muerto y cerrado; gracias a ellos está vivo y abierto.

Desgraciadamente, en nuestros tiempos el cine está bastante parado y son pocas las innovaciones incorporadas, porque a la industria y al espectador les resulta más cómodo ver una película según la fórmula establecida del lenguaje cinematográfico. Esta fórmula, partiendo del cine de Griffith y John Ford, se consolida con Alfred Hitchcock, quien, tomando la lección del expresionismo alemán, desarrolló un cine muy visual, no dependiente del diálogo, muy claro en su exposición y que generaba una fuerte atracción e interés en el espectador. La prueba de la valía del cine de Hitchcock es que continuamente reponen sus películas en la televisión y la mayoría nos enganchamos, a pesar de haberlas visto cien veces.

En este libro desarrollaremos el lenguaje cinematográfico partiendo de esta fórmula e idea de cine más aceptada y establecida, pero queremos insistir en que este no es el único camino y que, por suerte, el cine, como todas las artes, es un lenguaje abierto a otras formas. ¿Cuál es la idea de cine de Alfred Hitchcock? Pues, como expone en la larga y excelente entrevista que le hizo François Truffaut, el cine es un patio de butacas que se tiene que llenar. La definición es tan sencilla como la definición técnica que hemos expuesto antes, según la cual el cine son 24 imágenes por segundo. Su significado esconde la idea de que el cine implica una inversión económica que tiene que recuperarse llenando un patio de butacas de espectado-

res que quieren pasar el rato durante dos horas, gracias a ver una historia que les puede hacer reír, llorar y emocionarse. Veamos ahora cuáles son los componentes básicos del lenguaje cinematográfico y cómo consigue transportarnos a un mundo de sombras que desde siempre nos ha hecho soñar.

LA FUERZA DE LA IMAGEN

Lo primero que hay que entender sobre el cine es que se trata de un lenguaje audiovisual y no una mera ilustración de la novela. Esto implica que el cine, en primera instancia, tiene que expresarse mediante la imagen, no por los diálogos de sus personajes. Si se nos quiere comunicar un sentimiento interno como el enamoramiento del protagonista por una mujer fascinante, no es necesario un diálogo explicativo o una voz en *off* interna que diga algo así como: "Madeleine me tenía fascinado".

La cámara acercándose poco a poco para descubrirnos la belleza encantadora de Kim Novak mientras vemos cómo la pared roja del fondo sube de tono hasta llegar a un rojo absolutamente pasional nos puede comunicar esta fascinación y hacer que la compartamos con el protagonista. Aunque podamos oír decir que el cine no puede expresar emociones internas, eso es completamente falso, lo que pasa es que es una de las situaciones en la que un director tiene que demostrar su dominio del lenguaje cinematográfico. La expresividad de la cámara de Alfred Hitchcock o de Stanley Kubrick, o la profundidad en las

interpretaciones de los actores de Ingmar Bergman o Elia Kazan, son las herramientas principales que tiene el cine para adentrarse y manifestar los sentimientos más profundos.

La imagen, a partir de la posición de la cámara, los diferentes puntos de vista y la composición, tiene posibilidades infinitas, simplemente se tiene que saber explotar. Como dice Hitchcock, el diálogo es ruido. La información tiene que llegar por medio de la imagen, tal como sucedía en el primer cine mudo.

Si uno quiere comprobar que la cámara se puede convertir en un elemento dramático, es aconsejable volver a ver filmes mudos, como *Amanecer* (*Sunrise*, 1927) de Murnau. Hay un momento del filme en que una mujer llora al lado de su hijo pequeño mientras, en paralelo, vemos a un hombre que acude a una cita con una mujer misteriosa. La unión de los dos fragmentos, mediante el montaje, nos informa de que probablemente hay una relación entre el hombre que va a la cita y la mujer que llora. Él es el marido infiel que va a buscar a su amante. El hombre anda en la oscuridad de la noche, la cámara lo sigue en movimiento por detrás. Nos sentimos amenazados, por momentos estamos en sus ojos, pero después nos separamos, lo perdemos de vista para que, de repente, vuelva a entrar en el encuadre en el momento en que se encuentra con la mujer bajo la luz de la luna. El montaje hace contrastar la tristeza de la mujer que llora en

casa, con el hombre contento de encontrarse con la amante. Esto produce una relación entre causa y efecto muy típica del montaje cinematográfico, que nos informa de que si ella llora es por lo que está haciendo el marido. Además, todo eso nos hace identificar con la mujer abandonada en casa con el bebé. La imagen de los amantes es oscura y sombría, mientras que la escena interior con la mujer es blanca y luminosa, un símbolo de su pureza.

Por otra parte, la cámara siguiendo al hombre por detrás nos genera cierta sensación de angustia y peligro, que nos indica que, encontrándose con la amante, se adentra en un terreno oscuro y peligroso. Poco después, ella le propone asesinar a su mujer. No hay una sola línea de diálogo, ni siquiera un intertítulo, pero entendemos perfectamente todo lo que el director nos quiere decir. Así es como se manifiesta el lenguaje cinematográfico en su estado más puro.

Veamos ahora cuál es la tipología de planos o imágenes, en función de su encuadre, cómo llamamos a los diferentes movimientos de cámara, y cuáles son los diferentes puntos de vista según su posición.

La composición: los tipos de planos

Plano general: el plano general es la vista amplia y abierta que comprende una visión general de un paisaje, la calle de una ciudad o el interior de una casa. Siempre es una imagen que marca una importante dis-

tancia entre la cámara y lo que vemos. Muchas películas se inician con un plano general que nos sitúa en el espacio para entrar poco a poco en la acción, y se acaban de forma inversa, como sucede por ejemplo en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles.

La función principal del plano general es ubicar antes de entrar en situación, pero también tenemos que saber que este tipo de plano puede informar de la fragilidad de un personaje indefenso en un espacio inmenso, como sucede en la mítica escena de *Con la muerte en los talones* (*North by northwest*, 1959) de Alfred Hitchcock, cuando Cary Grant espera la llegada de alguien que viene en autobús en la inmensidad de un desierto, roto por el paso de una carretera, poco antes de ser atacado por una avioneta.

El plano general fue la primera y única composición que se utilizaba en los inicios del cine. Fue gracias a Griffith y a otros que, de repente, la cámara decidió cambiar el encuadre hasta llegar a los otros tipos de plano que ahora detallamos.

Plano conjunto: el plano conjunto es el que enmarca diferentes personajes de cuerpo entero. Normalmente, cuando entramos en una situación que incluye diferentes personajes, se muestra primero un plano conjunto de todos ellos y después la cámara se acerca para enseñar sus miradas o expresión cuando inician una conversación. El plano conjunto sería el

equivalente del retrato de grupo en la pintura o fotografía.

Plano entero: el plano entero coge a un solo personaje de arriba abajo.

Plano medio: el plano medio es el que va de la cintura de un personaje hasta la cabeza. El acercamiento de la cámara hacia un personaje le otorga poder. Cuanto mayor es la imagen del personaje, más importante y poderoso parece.

Plano americano: el plano americano nació a partir de las necesidades del *western*, que en el plano medio tenía que incluir la pistola del *cowboy*. Así, este plano comprende desde la pistola colgada por debajo de la cintura hasta la cabeza entera del personaje. John Ford ha sido uno de los directores que instauró esta tipología de planos en filmes como *La diligencia* (*The Stagecoach*, 1939) o *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956).

Primer plano: el primer plano encuadra el rostro de un personaje, desde aproximadamente los hombros o justo por encima de ellos hasta la cabeza. En este plano es importante no cortar el cuello del personaje ni acortar por arriba, cortándole la cabeza. Como dice John Ford, el primer plano es la mayor arma del director. Es como una bala que no se tiene que disparar de cualquier manera, sino que hay que saber guardarla para el momento de máxima intensidad dramática. Muchos directores fallan precisamente en eso;

otros, como John Ford o Clint Eastwood, son unos maestros en saber ubicar el primer plano en el momento adecuado. El cineasta californiano demuestra, en filmes como *Mystic River* (2003) o *Million dollar baby* (2005), haber aprendido la lección de los clásicos.

Primerísimo primer plano: el primerísimo primer plano va de debajo de los labios del personaje hasta las cejas. Es un plano que no se utiliza a menudo, ya que supone un acercamiento muy acentuado al rostro del personaje, para leer los pensamientos gracias a su mirada. Sólo grandes actores como Gérard Depardieu al principio de *Todas las mañanas del mundo* (*Tous les matins du monde*, 1993) de Alain Corneau, Liv Ullman en *Persona* (1966) de Ingmar Bergman, o Anthony Hopkins en *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, 1992), de Jonathan Demme, por poner algunos ejemplos, son capaces de aguantar una presencia tan próxima de la cámara.

Muchas veces, este tipo de composición implica que los actores miren directamente a cámara; eso se suele evitar en el cine, ya que hace que el personaje hable directamente al espectador. Sin embargo, este recurso también puede ser válido, como lo demuestra muchas veces el cine de Woody Allen.

Plano detalle: el plano detalle sería el primer plano de objetos, es decir, la imagen en la que la cámara está muy próxima a un objeto. Hitchcock o Buñuel a menudo recurren a este tipo de plano, ya que son bas-

tantes fetichistas, dando mucha importancia a zapatos, cajas, medias o tijeras. El plano detalle sirve para demostrar que el cine, a diferencia del teatro, puede dar todo el protagonismo a una pequeña llave, como sucede por ejemplo en la famosa escena de la fiesta en *Encadenados* (*Notorious*, 1946) de Alfred Hitchcock.

Los tipos de angulaciones

Picado: en esta angulación el objeto, espacio o persona es visto desde arriba. El picado se asocia a debilidad del personaje.

Contrapicado: esta es la angulación contraria, desde abajo, y su función es dar importancia y poder al personaje.

Zenital: éste sería el picado a noventa grados, como si la cámara estuviera literalmente colgada del techo.

No es una angulación muy habitual, pero se puede utilizar para presentar el entramado de las calles de una ciudad, la extensión de un paisaje o la visión en planta de un espacio que es importante conocer. Un buen ejemplo es *Crimen perfecto* (*Dial M for Murder*, 1954) de Hitchcock.

Poco antes de la famosa escena de las tijeras, el criminal y el marido traman el perverso plan matar a Grace Kelly. La imagen nos muestra el escenario del crimen con una cámara zenital que nos muestra perfectamente cómo es el espacio. Otro ejemplo ilustre

sería la aparición de la madre de Norman Bates en *Psicosis* (*Psycho*, 1960), saliendo de su habitación. Para no descubrir el gran secreto de la película, Hitchcock lo filma desde la posición zenital, de modo que sólo vemos la peluca.

Nadir: esta angulación es la más difícil de encontrar en un filme, ya que supone poner la cámara a ras de suelo. Tanto esta angulación como el contrapicado son posiciones de cámara generalmente utilizadas por directores afines al expresionismo y la distorsión de la imagen. En este sentido un gran clásico sería *Ciudadano Kane*.

Los movimientos de cámara

Panorámica: este es el movimiento de cámara lateral (derecha/izquierda) o vertical (arriba/abajo) a partir de un eje fijo, es decir, que la cámara permanece fija o sujeta en el suelo sobre un trípode, pivotando sobre éste, como si fuera una especie de compás.

Travelling: en este movimiento la cámara se mueve, como si caminara, sobre una vagoneta que va sobre unas vías. Puede ser *avanti* o *retro* (adelante/hacia atrás), circular o lateral (izquierda/derecha).

Grúa: este plano implica subir la cámara a una grúa que puede ser de muchos tipos según el tamaño. Cuando son pequeñas suelen llamarse plumas y cuando son grandes, *crane*, término inglés que equivale a grúa. Éstas últimas pueden llegar a la altura de un

quinto piso, o incluso más. Una gran demostración de movimiento de cámara mediante una grúa lo encontramos al inicio de *Sed de mal* (*Touch of Evil*, 1958) de Orson Welles, en el que ha sido durante muchas décadas el plano secuencia más largo de la historia del cine.

Cámara en mano: como su nombre indica, aquí se trata de mover la cámara sin ningún tipo de artefacto o mecanismo. El operador coge la cámara a pulso y anda siguiendo el objeto filmado. Este recurso se hizo muy popular en los nuevos cines europeos de la posguerra y en el cine independiente, gracias a su bajo coste. La cámara en mano es sinónimo de cine amateur, pero eso no quiere decir que no se utilice en el cine comercial como recurso, por ejemplo, de una persecución en el género de terror o también, como ha hecho Scorsese en varias ocasiones, se puede utilizar para filmar palizas y peleas entre personajes en las que la imperfección de la cámara hace temblar la imagen haciéndola inestable, potenciando el sentido dinámico de la lucha.

La cámara en mano fue posible especialmente después de la Segunda Guerra Mundial, cuando por las necesidades de la contienda se crearon equipos de filmación más ligeros; antes, las aparatosas cámaras no lo permitían.

Steady cam: esta técnica inventada en los años setenta supone el perfeccionamiento del caso anterior.

El operador anda llevando la cámara, pero la lleva sujeta a un cinturón con un sistema hidráulico que equilibra el balanceo, de manera que la cámara siempre mantiene la estabilidad. *El resplandor* (*The Shining*, 1980) fue la primera gran película que mostró las posibilidades de este tipo de movimiento de cámara, que hoy en día es muy utilizado.

El plano secuencia es aquel plano que se mantiene en continuidad sin ningún corte, con una duración considerable. Originariamente este plano podía registrar en continuidad toda una escena o situación, pero con el paso del tiempo se puede considerar plano secuencia cualquier plano que vaya más allá de los veinte segundos de duración. Puede ser estático o dinámico, pero aunque grandes maestros como Dreyer o Antonioni apuraban los recursos del actor en plano secuencia estático, lo más habitual es rodarlo de forma dinámica, ya que resulta más vistoso e interesante para el espectador. Directores como Scorsese o De Palma son muy dados al plano secuencia en un largo movimiento de travelling, grúa o *steady cam*.

Los puntos de vista

Objetivo: la cámara está lejos o cerca, pero siempre en el exterior, nunca en los ojos de los personajes.

Subjetivo: la cámara está en los ojos del personaje.

Falso subjetivo: la cámara está en los ojos de un personaje, pero nunca lo llegamos a ver, de manera que se convierte en una presencia que espía a los personajes. Este punto de vista genera tensión e incomodidad, por lo que se utiliza mucho en el cine de terror o el thriller. Roman Polanski, en *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, 1968), da una lección de cómo explotar este importante recurso cinematográfico.

Expresivo: en este caso la cámara, partiendo de una posición objetiva, se desplaza para mostrarnos alguna cosa importante de la historia. No se trata de la mirada de un personaje que se desplaza, sino de la cámara guiada por el director que nos quiere informar de alguna cosa importante. Este punto de vista se asocia a directores a los que les gusta jugar con las emociones de los espectadores y manipularlas. Hitchcock, en *Encadenados*, nos lleva de un plano general picado desde arriba de una escalera, en un punto de vista objetivo, a un plano detalle de una llave escondida por la protagonista, ubicada en el vestíbulo de abajo. La cámara, gracias a un movimiento grúa, transforma su punto de vista objetivo inicial en expresivo. Brian De Palma, en *Carrie* (1976), hace lo mismo cuando, al subir a la protagonista al escenario como candidata en el concurso de baile, abandona a la chica para enseñarnos el cubo lleno de sangre colocado sobre su cabeza por sus malvadas compañeras de curso.

Irreal: el punto de vista irreal comporta ubicar la cámara en cualquier lugar ajeno a lo que sería la vista humana. Por ejemplo, un ojo nunca podría estar dentro de una nevera, un microondas o un inodoro. A veces el punto de vista irreal nos lleva a las nubes o al interior del organismo de una vaca, cómo hace Julio Medem en *Vacas* (1992). Este tipo de punto de vista aparece muchas veces en filmes de ciencia ficción, pero en ningún caso es exclusivo de este género.

Una vez descritos los planos y sus tipologías, es importante insistir en que para entender el lenguaje cinematográfico no nos tenemos que quedar en la descripción técnica, sino que tenemos que valorar las funciones de cada uno de estos tipos de planos, movimientos, angulaciones y puntos de vista. Esto requiere un tiempo de aprendizaje, por lo que recomendamos ver películas atentamente.

La fotografía

Para acabar este apartado de la imagen daremos cuatro nociones de fotografía, la encargada de "pintar la luz" sobre el plano. Sin duda, la iluminación o dirección de fotografía es uno de los elementos primordiales del cine. Sin luz no hay imagen, y dependiendo del tipo de luz, podemos modificar claramente las sensaciones recibidas por el espectador. Hasta el punto de que una misma situación con una pareja dentro de una habitación de un hotel, según los dife-

rentes tipos de luz, puede resultar terrorífica, poética o realista. Podemos decir que hay cuatro tipos de fotografía o iluminación.

Plana o de estudio: ante la preocupación primera de obtener una imagen visible y clara, los estudios de cine que potenciaban el rodaje en platós para poder tener más control técnico de toda la filmación, apostaron por iluminar todo el espacio y a los personajes de una manera homogénea, incidiendo mucho en el hecho que el rostro de las estrellas cinematográficas quedara perfectamente iluminado. La sensación, sin embargo, de este tipo de iluminación es bastante falsa, como si estuviéramos en un supermercado o en un gran almacén. No hay matices, ni sombras, todo es una luz blanca y homogénea.

Expresionista: a partir de la influencia del movimiento pictórico expresionista, muchos directores de fotografía alemanes, como Karl Freund, importaron esta forma de iluminar que recoge la tradición del claroscuro de Caravaggio. En este caso, la luz bascula del blanco al negro, es muy dura en el contraste y huye de la gama intermedia de grises. Lo más importante de esta fotografía es que ilumina puntualmente, dando mucha importancia al espacio del plano que recibe la luz y dejando en la oscuridad el resto. De alguna manera, se trata de manipular la luz poniéndola al servicio de la historia que se quiere contar. *La momia* (*The Mummy*, 1933) de Karl Freund, o *Metrópolis* (1926), de

Fritz Lang, pueden ser buenos ejemplos de esta forma de iluminar que se ha convertido en clásica y que ha llegado a nuestros días. El *thriller* contemporáneo casi siempre recurre a este tipo de iluminación.

Naturalista: es la técnica más difícil de iluminar, ya que intenta no manipular la luz, dejándola tal como aparece en la realidad. Como sabemos, en el cine todo es trampa, se falsean muchas cosas para dar apariencia de realidad, pero en este caso, llegamos a un extremo de purismo que implica iluminar una escena con fuego de verdad, velas reales o especialmente con luz solar, tratando de modificarla lo mínimo posible. Néstor Almendros, en películas como *La habitación verde* (*La chambre verte*, 1978), de François Truffaut, o *Días de cielo* (*Days of heaven*, 1978), de Terrence Malick, fue uno de los grandes maestros de este tipo de fotografía. La luz naturalista da mucha potencia al retrato de un personaje y nos permite entrar en su psicología, como antes demostraron maestros de la pintura como Rembrandt o Velázquez.

Colorista: como su nombre indica, se trata de potenciar los colores mediante filtros de color situados sobre los focos. Resulta una técnica absolutamente contraria a la anterior, pero muy adecuada para filmes de fantasía, ciencia ficción u otros tipos. El color siempre aporta un sentido alegre y vistoso que tendemos a asociar con el pop. Vittorio Storaro es uno de los directores de fotografía que más ha trabajado con

el color. En el mundo de la pintura, si hablamos de pop podríamos mencionar a Warhol, pero antes Van Gogh o Gauguin ya habían explotado las posibilidades del color, que aparte de generar sensaciones alegres está asociado a connotaciones simbólicas: por ejemplo, vinculamos el rojo a la pasión amorosa.

En cualquiera de estos casos se tiene que señalar que existe una técnica básica de iluminación que consiste en un esquema de tres focos: uno principal, uno de ambiente y uno en contra que, iluminando por detrás del objeto encuadrado, consigue recortar su perfil del fondo.

Lo más complicado de la fotografía cinematográfica es, por una parte, evitar que se vean los focos. Por eso, muchas veces, se cuelgan del techo o de los raíles de un plató. También se tiene que evitar que se vean las múltiples sombras generadas por diferentes focos. Como en la realidad, sólo se puede ver una sombra.

En conjunto, toda la técnica cinematográfica busca equipararse al ojo humano, por eso el objetivo de cámara más utilizado es el de 50 mm, ya que es el que más se corresponde con la visión de nuestro ojo. También hay aspectos más técnicos de temperatura de color en los que no entraremos. Lo que sí que consideramos imprescindible es conocer los principales tipos de ópticas u objetivos de cámara disponibles.

Angular: 12,5 mm, 20 mm, etc., y en general todos aquellos inferiores a los 50 mm, que sería el equi-

valente a la visión normal del ojo humano. Los milímetros informan de la distancia entre las lentes y el objetivo. Cuando ésta es corta, el campo de visión se amplía en un formato muy abierto que distorsiona bastante las líneas y amplía los espacios, haciéndolos más grandes de lo que son en realidad. Por eso se utiliza mucho en espacios pequeños o cuando tenemos que encuadrar edificios o espacios muy altos. Coloquialmente se conoce con el nombre de ojo de pez, porque cuando este objetivo se utiliza para el retrato humano, por poco que nos acercamos al sujeto, le distorsionamos la cara.

La distancia focal corta tiene la virtud de darnos mucha distancia focal, es decir, que gran parte del espacio por el que se mueve el protagonista está enfocado.

Tele: este sería lo contrario, todos aquellos objetivos por encima de 50 mm. El tele nos permite llegar a capturar un retrato de un pájaro a mucha distancia u obtener un primerísimo primer plano de un personaje sin tener que acercarnos físicamente. Por el contrario, lo que provoca es la reducción de la distancia focal y, por lo tanto, el desenfoque de todo lo que rodea el rostro del personaje.

Muchas veces el operador utiliza la técnica de cambiar el foco cuando utiliza un tele, de manera que sin cambiar de plano vemos primero el rostro sobre un fondo borroso y después la cara queda borrosa y

descubrimos algo significativo en el fondo de la imagen.

Zoom. Éste sería el objetivo variable que incorpora al mismo tiempo un angular, un 50 mm y un tele. Técnicamente no es una lente tan limpia como las anteriores, sin embargo permite tenerlo todo integrado en un solo objetivo. Además, el *zoom* permite un nuevo tipo de movimiento de la imagen, en este caso por desplazamiento óptico. Así podemos partir de un plano medio de un personaje a un primer plano haciendo un *zoom in* (adelante) desplazando el *zoom* hacia el tele. Obviamente, también podemos hacer el itinerario inverso, denominado *zoom out* (atrás). El movimiento por *zoom* crea cierta distorsión óptica, por eso los cineastas siempre han preferido el travelling, pero el *zoom* es una tecnología más barata y que, por ejemplo, se utiliza mucho en la realización televisiva. A pesar de esto, durante los años sesenta y setenta se utilizó bastante la técnica del *zoom*.

EL PAPEL DEL SONIDO

La irrupción del sonido a principios de los años treinta provocó, contradictoriamente, un importante atraso en la evolución del lenguaje cinematográfico, ya que la grabación de las voces de los personajes subordinó la cámara y sus movimientos a la posición del micro. De esta manera, todo lo que se había aprendido durante el cine mudo quedó aparcado.

Ya no sería la imagen la narradora de los hechos, apoyada en el montaje, sino los diálogos o conversaciones de los personajes, tal como pasa en la radionovela, género que estaba muy de moda en aquel momento y en el que los productores vieron una buena fórmula para obtener beneficios. Los filmes empezaron a ser sobredialogados, a veces con muy buenos resultados, como pasó en *La fiera de mi niña* (*Bringing up Baby*, 1938), de Howard Hawks o en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), de John Houston, pero hacía falta que alguien descubriera las posibilidades dramáticas del sonido, más allá de los diálogos.

La música fue, como desde los inicios del cine (en que se orquestaba en directo en la sala cinematográfica), un elemento muy importante para acondici-

onar la atmósfera emocional del espectador, pero fue en filmes como *M, el vampiro de Dusseldorf* (*M*, 1931), de Fritz Lang, o *El cuarto mandamiento* (*The Magnificent Ambersons*, 1942), de Orson Welles, donde se instauraron muchas de las ideas de lo que es el verdadero sonido cinematográfico. La idea primordial es que el sonido no tiene por qué ser un reflejo fiel de la realidad. Las sonoridades se pueden manipular en función de lo que se quiera contar. Así, se puede decidir amplificar el sonido de un aire acondicionado que normalmente no oiríamos, para potenciar la angustia interior de un personaje, o se puede cortar radicalmente la música ambiente de una fiesta para dar paso a un silencio que nos saca del mundo real para adentrarnos en una atmósfera surrealista, como sucede por ejemplo en *Carretera perdida* (*Lost highway*, 1996), de David Lynch, director muy dado a trabajar de forma muy creativa con el sonido de sus películas.

Cuando el sonido trabaja alejándose de criterios realistas, podemos llamarlo expresivo o simbólico. Incluso cuando la premisa para sonorizar un film es el realismo se recurre a trucajes de todo tipo para que aquello suene a realidad. En ningún caso se trata de poner un micro en un espacio real y basta. Éstas son algunas de las contribuciones de los primeros cineastas que entendieron que el sonido en las películas no se podía limitar a ser grabado en un estudio a partir de voces y música exclusivamente.

Así, el sonido, creativamente hablando, es el mejor aliado de la imagen y puede cumplir algunas de las funciones siguientes.

Las funciones

Unificar y dar cohesión entre escenas, haciendo que el discurso discontinuo de un filme quede integrado gracias a sonoridades o músicas. El sonido, además de aglutinar, también es generador de ritmo y puede potenciar la sensación de velocidad en una persecución, por ejemplo, o moderar cualquier situación mediante un ritmo bajo o con el silencio. Una imagen en silencio siempre parece más larga.

Sustituir un plano visual mediante un plano sonoro. Por ejemplo, en *La diligencia* estamos dentro del carruaje y el sonido de unas flechas nos informa del ataque de los indios antes de que los veamos. Otro ejemplo clásico lo encontramos en *Tiburón (Jaws, 1975)*, de Spielberg, en el que el *leitmotiv* musical consigue sustituir la imagen del tiburón.

El sonido informa sobre el fuera de campo, es decir, todo aquello que está fuera del plano y no vemos

La música, en especial, y el sonido sirven para puntuar sobre un hecho concreto.

Mediante las sonoridades podemos establecer el volumen de los espacios. Por ejemplo, cuando un lu-

gar es muy grande, oiremos un efecto de eco o reverberación que indica la grandiosidad de un espacio.

Determinar el tono emocional del fragmento. Eso normalmente se hace con la música, pero también se puede hacer con la sonoridad de un helicóptero o mediante turbulencias sonoras de carácter abstracto, como pasa en muchos filmes de David Lynch.

El tono emocional del fragmento puede al mismo tiempo coincidir con el estado del protagonista u otros personajes del filme.

Los recursos y componentes

Volumen: el principal recurso sonoro es el nivel de audio o volumen. El primer plano sonoro equivale a un volumen importante que determina que la fuente sonora está próxima si sonorizamos según criterios realistas. Todo lo que suena a un buen volumen nos llama la atención; así, lo primero que determina un buen técnico de sonido es qué queremos escuchar.

Frecuencia: depende de la ecualización, que divide el sonido en bajas frecuencias, medias y agudas. Cada elemento sonoro conocido, como el sonido de un teléfono o un trueno, tiene unas frecuencias asociadas, pero además se puede sonorizar un filme dando predominancia a uno tipo de frecuencia, ya que éstas también inciden en el estado y percepción del espectador. Por ejemplo, Kubrick en *El resplandor* decidió sonorizar todo el filme con un volumen más alto de lo

normal, y con el ecualizador enfatizaba las frecuencias agudas para generar incomodidad y angustia en el espectador.

Nitidez o brillantez: esta es la calidad que permite percibir un sonido de manera individualizada y clara, con respecto a otras sonoridades. Su contrario sería un sonido que llamamos empastado, en el que oímos una amalgama de sonidos mezclados que no podemos distinguir.

Encabalgamiento: este es el recurso más utilizado para unificar dos escenas o diferentes planos. El encabalgamiento de sonido genera ritmo y esconde los cortes visuales. Consiste en anticipar el sonido a la imagen. Por ejemplo, vemos a una chica en primer plano y oímos el sonido de un barco sobre su rostro, hasta que finalmente pasamos a ver la imagen de la embarcación en el mar.

Leitmotiv: proviene de la música clásica sinfónica y se consolidó en las óperas de Wagner. El *leitmotiv* es el gran recurso de la música en el cine. A partir de una melodía sencilla y su repetición a lo largo del filme, asociamos este pequeño fragmento musical a un personaje o situación. En *M, el vampiro de Düsseldorf*, el silbido reiterado de una melodía permite identificar al supuesto criminal. En otros, como *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the wind*, 1939), de Victor Fleming, podemos encontrar un *leitmotiv* diferente para cada uno de los personajes principales.

Los tipos de sonido

Sonido interno o externo: esta sería la terminología para hablar de un sonido subjetivo u objetivo. La tendencia generalizada es concebir el sonido como algo externo u objetivo, de manera que el espectador escucha lo que ve en la imagen, pero también está la posibilidad, más creativa de oír lo mismo que uno de los personajes, el cual al mismo tiempo puede tener una percepción alterada por el motivo que sea.

Por ejemplo, un personaje puede estar escuchando una conversación y de repente quedarse en blanco, pensando en sus cosas más íntimas. En una situación así, un buen técnico de sonido acostumbra a cortar el sonido de las conversaciones externas para dejarnos en el silencio procedente del interior del personaje. En cualquier caso, el sonido interno consiste en escuchar el sonido, según la percepción de un personaje, mientras que el externo nos remite a la realidad sonora de la escena. Un buen ejemplo en que se trabaja constantemente con estos dos tipos de sonido es *La conversación*, de Francis Ford Coppola.

Sonido directo o de estudio: en el primer caso, el sonido se graba durante el rodaje, ya sea en un plató o en una localización natural. En cambio, cuando hablamos de sonido de estudio éste se incorpora como doblaje al final del proceso de creación de un filme, una vez éste está ya montado. La tendencia es regis-

trar las voces con sonido directo, ya que resulta mucho más realista y natural, sin embargo durante la década de los sesenta estaba bastante de moda dentro del cine europeo sonorizar la totalidad de la película *a posteriori*, una vez ya se había acabado el rodaje y se tenía un primer corte de montaje visual. Lo más normal es combinar estos dos tipos de sonido, grabando voces y sonidos ambiente en directo, y los efectos de sonido, como explosiones u otros, en un estudio.

La música

Indudablemente, la música es el elemento sonoro más destacado de un filme, incluso por delante de los diálogos de los personajes, que tan sólo nos dan información verbal. La banda sonora o música en el cine reúne la posibilidad de cumplir todas las funciones del sonido filmico, desde la creación de una atmósfera determinada, el *leitmotiv*, el establecimiento de un ritmo determinado. Pero por encima de todo la música incide en el estado de ánimo del espectador, por eso se tiene que tener mucho cuidado a la hora de establecer una melodía, unos instrumentos y su irrupción en el contexto de la imagen fílmica.

En los inicios, la música, ante la ausencia de efectos sonoros, tenía que llenar toda la banda de sonido, junto con los diálogos. Así, los pasos de King Kong eran sustituidos por la aparición de tambores en medio de una melodía, que hacían de onomatopeya. Este

era el trabajo de los primeros grandes compositores de música para filmes, como Alfred Newman o Max Steiner.

Más adelante, la evolución del lenguaje cinematográfico provocó la incorporación de efectos sonoros que liberaban la música de estas imposiciones narrativas, adentrándose en caminos más experimentales y vanguardistas, pero en cualquier caso parece claro que la música es uno de los elementos sonoros más importantes de cualquier filme.

Por otra parte, se tiene que tener en cuenta que la música puede ser compuesta especialmente para el filme, pero que también puede existir previamente, fórmula que últimamente las productoras están impulsando para poder vender fondos musicales olvidados o fuera de catálogo. En principio parece más adecuado ponerle música a un filme pensando en sus imágenes, pero directores como Kubrick, un gran conocedor de la música clásica, han demostrado el talento y la capacidad de recurrir a temas conocidos que, a pesar de eso, se integran perfectamente con la imagen.

Para acabar este apartado del sonido en el cine, tenemos que hacer ciertas consideraciones sobre la distribución del sonido. La grabación del sonido directo es una fase importante que transcurre durante el rodaje, pero toda la posproducción de sonido, que incluye los efectos, las músicas y las mezclas, está supeeditada a los canales o forma de distribución sonora.

Primero sólo existía el sonido mono, pero a principios de los setenta llegó toda la revolución sonora, con la aparición del estéreo, que permitía separar el sonido en dos canales (derecha e izquierda), y desde aquel momento la progresión de nuevos sistemas para mejorar la calidad del sonido en una sala ha sido imparable. *Dolby stereo*, *dolby surround* o THX son algunos de estos sistemas de distribución sonora que buscan el impacto y la espectacularidad sonora sobre un espectador que ya no sólo va a un cine para ver la imagen en pantalla grande sino para escuchar el sonido como nunca había imaginado.

Esta revolución de los sistemas de distribución ha cambiado la manera de entender el sonido en el cine: le da la importancia que merece, y ha aportado el sentido de espectáculo y expresividad que demuestran filmes como *Alien* (1978), de Ridley Scott, o *Jurassic Park* (1993), de Steven Spielberg. Antes de esto, el sonido, a pesar de los esfuerzos de unos pioneros, había sido despreciado como el hermano pequeño de la imagen o como el tirano que esclavizó la imagen a la palabra, pero el verdadero sonido cinematográfico es absolutamente inseparable de la imagen y comparte las mismas posibilidades expresivas. Una imagen quizás vale más que mil palabras, pero podríamos añadir que un sonido también.

LAS NORMAS DEL GUIÓN

El arte de las palabras también tiene cabida en el lenguaje cinematográfico, pero puede resultar bastante frustrante para el buen literato, ya que la escritura en el cine tiene unas leyes muy marcadas, y, con respecto a la redacción, exige contención y austeridad formal. Por encima de todo, a la hora de escribir para el cine se tiene que pensar en imágenes, y hay que huir de un tipo de prosa retórica. Se trata de ir al grano con frases cortas y que describan acciones concretas. En un guión los diálogos llenan la página, mientras que la prosa descriptiva queda reducida a la categoría de una acotación.

Sin embargo, el buen guionista será aquel que pueda explicar y comunicarse sin la ayuda del diálogo, es decir, mediante las acciones de los personajes y la descripción de lo que pasa en la imagen. La escritura tiene que ser suficientemente visual para que el lector pueda visualizar el filme en su cabeza. Del guión ha de salir un *story board* o guión técnico en el que cada plano tiene que aparecer perfectamente dibujado. Ésta será sin duda una de las herramientas más importantes para el buen funcionamiento de un rodaje.

No se puede escribir lo que no se puede ver ni nada que sea innecesario. A causa de esta austeridad en la redacción, se tiende a escribir con frases cortas y en tiempo presente, aproximadamente como hacen los escritores del llamado *realismo sucio* como Bret Easton Eallis, aunque los antiguos maestros literarios fueron los grandes autores de la novela negra, con Raymond Chandler y Dashiell Hammet a la cabeza.

La novela negra, de la que sale el conocido cine negro, con la eterna imagen de Humphrey Bogart, plantea un tipo de escritura muy visual, directa, contenida y casi siempre en tiempo presente. Ahora bien, en la novela negra también habitan un montón de tramas y subtramas entrecruzadas que pueden dificultar la comprensión del espectador, por eso el cine se coge a una estructura narrativa de hierro que pretende asegurar el buen seguimiento del relato cinematográfico, bajo el riesgo de llegar a ser, previsible.

Lo llamamos estructura en tres actos y proviene de los tiempos de la tragedia griega. Fue Aristóteles quien, en su *Poética*, asentó las bases de cómo tenía que transcurrir una representación teatral a partir de un planteamiento (primer acto), un nudo (segundo acto) y un desenlace (tercer acto). La estructura se traslada a la novela y casi a todos los géneros literarios hasta llegar a dar forma al relato cinematográfico. Su finalidad es, por una parte, conseguir captar el interés del espectador, y, por la otra, asegurar que éste no se pier-

de en el seguimiento de la trama. Por eso se dan unas pautas muy claras que a continuación exponemos resumidamente.

Primer acto: la presentación

Presentación de todo lo que será importante en el transcurso del filme, tanto con respecto al tema como, sobre todo, con respecto a los personajes y a los espacios importantes. Los personajes principales y puntos más destacados de un primer acto son:

- Protagonista: personaje principal con quien nosotros vivimos la historia y nos identificamos. Conductor de la acción.
- Antagonista: personaje generador de los obstáculos del protagonista.
- Ayudante o secundario: personaje vinculado al protagonista que lo acompaña a lo largo de la historia como un amigo o pareja.
- Detonante: hecho concreto que cambia la rutina del protagonista. Por ejemplo, en un *thriller* el detonante acostumbra a ser un asesinato.
- Objetivo: para podernos identificar con el protagonista es fundamental saber qué quiere. Un objetivo puede ser, por ejemplo, descubrir quién es el asesino.

- Conflicto: el primer acto finaliza con la aparición del problema principal. Resulta que el asesino es el presidente de los Estados Unidos. El objetivo, como vemos, cambia porque ya sabemos quién es el asesino, pero ahora estamos ante un problema mayor: en primer lugar, hemos de saber cómo le podemos acusar; y en segundo lugar, quizás nuestra vida está en peligro porque querrán silenciar lo que sabemos. Ésta es la situación que plantea William Goldman, uno de los guionistas más reputados de Hollywood, en *Poder absoluto*, de Clint Eastwood.

Segundo acto: la peripecia

El segundo acto es la peripecia, la aventura, la lucha del protagonista para conseguir aquello que se ha propuesto en el primer acto. La clave para mantener el interés es generar una cadena de obstáculos hasta llegar a una situación límite en la que parezca que no tiene nada a hacer.

- Crisis: es el punto de máxima tensión, cuando el protagonista está más lejos de resolver su objetivo. A veces coincide con una situación en la que el protagonista está muy cerca de la muerte, pero no siempre es así. Por ejemplo, en la película citada, la crisis puede girar en torno al secuestro de la hija del protagonista por los agentes federales que protegen al presidente.

- *Mid Point*: algunas películas tienen un *mid point* antes de llegar a la crisis. Se trata de un giro situado en la mitad del segundo acto para volver a captar el interés del espectador. Supone un cambio de dirección bastante importante en la historia. Un clásico *mid point* lo encontramos en *Con la muerte en los talones* cuando Cary Grant es atacado por la avioneta en medio del desierto. Este giro supone la traición de Eve Marie Saint, la que hasta aquel momento pensábamos que actuaba como ayudante y cómplice del protagonista.

Tercer acto: la resolución

Este es el momento de la resolución que nos lleva, en términos del cine más evasivo y de acción, a una traca final, pero eso no tiene que ser siempre así. Depende del conflicto presentado. Si es un personaje contra otro, puede ser una lucha o tiroteo, pero si el problema tiene que ver con uno mismo, lo que llamaríamos un conflicto interior, como *Casablanca*, puede consistir simplemente en haber tomado una decisión (en este caso, dejar subir a la mujer que amas a un avión para que pueda escaparse con su marido).

Los principales puntos de un tercer acto son los siguientes:

- *Twist* o punto de giro: como hemos acabado el último acto con el protagonista en el umbral del fracaso, tiene que suceder algo, normalmente en forma de golpe de efecto, que vuelva a poner al protagonista

en el camino de solucionar el problema principal. Acostumbra a ser uno de los puntos débiles de muchos guiones, ya que se trata de dar una inversión a las expectativas generando una sorpresa, pero eso muchas veces afecta a la verosimilitud de la trama. Un buen *twist*, bien preparado pero que igualmente nos sorprende, lo podemos encontrar en *Blade Runner*, cuándo Deckard está colgado en el vacío bajo la amenaza de Nexus VI, el líder de los replicantes y antagonista principal: en vez de ser aniquilado, es finalmente salvado por éste. Nos sorprende, pero lo entendemos porque a lo largo del segundo acto se ha dado información sobre cómo este androide llega a valorar la vida. Por eso decide salvarlo.

- Clímax: resolución final que tiene que cerrar el conflicto o problema presentado. La voluntad de la industria por satisfacer al espectador impuso el *happy end* o resolución positiva, pero tenemos que tener en cuenta que las películas también pueden tener una resolución negativa en la que el protagonista no consiga su objetivo. Eso, por ejemplo, se da en muchos melodramas en que la pareja, a causa de la fatalidad, tiene que separarse y romper su amor platónico o prohibido, como pasa en *Casablanca* o *Los puentes de Madison*. En este tipo de resolución negativa lo que encontramos al final del segundo acto no es una crisis, sino un falso final feliz, es decir, un momento en que pensamos que todo irá bien, para recibir la inversión que siempre se da en el tercer acto.

- Anticlímax: este término sirve para designar algo que un buen guionista tiene que evitar. Se trata de no alargar la película cuando ésta ya ha resuelto la cuestión principal. Una vez superado el clímax, el film no tiene que tardar a acabar, ya que, si lo hacemos durar diez minutos más, aburriremos al espectador. Cuando se produce este estiramiento innecesario hablamos de anticlímax. A veces, este se da por imposiciones de un productor que quiere resultar excesivamente explicativo en el final del filme para no confundir al espectador.

Eso, por ejemplo, se produce en *Psicosis* de Alfred Hitchcock, cuando, una vez ya hemos desenmascarado a Norman, presenciamos una larga escena en la que unos médicos nos explican muy retóricamente y con mucho diálogo la enfermedad de la psicosis y la doble personalidad.

Los recursos narrativos

Ironía dramática: es el mejor recurso para conseguir la identificación del espectador con el protagonista. Consiste en dar más información al espectador que al personaje principal. Así se pueden generar situaciones de suspense, ya que el protagonista no es consciente del peligro que nosotros sabemos que corre, o se pueden producir situaciones cómicas, por ejemplo cuando los espectadores vemos que la piel

de plátano está en el suelo y sabemos que el pobre Chaplin no la ha visto.

Subtexto: recurso relacionado con los diálogos. Hace referencia a una forma de diálogo inteligente en la que la información no se da de una manera evidente sino encubierta o en subtexto. El juego de seducción en *Gilda* o en *El sueño eterno* está lleno de líneas de diálogo con sentido doble o escondido.

Flashback/flashforward: salto temporal atrás o adelante que Griffith introdujo en el cine a partir del análisis de la novela de Dickens. Actualmente se utiliza mucho para crear la fragmentación del relato, en forma de puzzle temporal que cuadra al final del filme, como pasa en muchos filmes de Quentin Tarantino.

Deus ex machina: prácticamente equivale a lo que hemos conocido como *twist* del tercer acto. Consiste en la aparición de un elemento externo, prácticamente divino, que viene a rescatar al protagonista de su crisis. En el caso de un *thriller* acostumbra a ser una pista no descubierta. En otros casos incluye la aparición inesperada de un personaje, como en *Robin Hood* con la repentina presencia de Sean Connery en el papel de Ricardo Corazón de León.

En general, un guión cinematográfico pretende enganchar al espectador mediante una trama principal protagonizada por un personaje con el que se pueda identificar. Muchas veces, como establece Hitchcock, el protagonista idóneo es el falso culpable, y el motor

de toda historia que quiera resultar interesante es un antagonista muy inteligente que sea capaz de generar numerosos problemas. James Mason en *Con la muerte en los talones* o Claude Rains en *Encadenados* son dos buenos ejemplos.

Como conclusión de este bloque dedicado al guión tenemos que tener en cuenta que el interés por una historia nace a partir de una fuerte colisión entre el objetivo del protagonista y los obstáculos. Sin un gran conflicto no hay película, porque el interés surge cuando vemos cómo el héroe soluciona este problema.

Por otra parte, se tiene que considerar que todas las grandes historias están ya inventadas a partir de lo que conocemos como mitos o relatos universales como la aventura, la venganza o la creación, y que los personajes también quedan recogidos en su universalidad en lo que llamamos arquetipos, muchos de los cuales quedan retratados en la obra de William Shakespeare.

Un buen guionista tiene que conocer estas historias y personajes universales y tiene que ser capaz de innovar en aspectos formales o a partir de un punto de vista original. Para acabar, y eso nos prepara para el apartado siguiente, un guionista tiene que visualizar la película entera, desde el inicio hasta el final, de manera que el film esté premontado en su cabeza.

Para entender el lenguaje cinematográfico es fundamental saber ver la totalidad y no entenderlo como algo formado por partes, aunque nosotros lo descompongamos para poder llegar al lector que se inicia en este tema.

EL CONTROL DEL TIEMPO

El tiempo cinematográfico está controlado por lo que llamaos montaje, que es uno de los elementos diferenciadores del cine con respecto a las demás artes. Sólo en el cine el tiempo puede vivir dentro de la imagen, no en forma de simulación, como puede hacer la fotografía, sino que literalmente el tiempo vive dentro del plano. Esta consideración, por ejemplo, es la que da sentido al cine de autores como Tarkovski, cineasta ruso que, igual que hicieron sus homónimos anteriores, Eisenstein o Pudovkin, contribuyó a desarrollar el arte del montaje.

Por una parte, el montaje establece el control temporal, decidiendo cómo tiene que ser el tiempo en el conjunto de la película, y después considera las partes. El ritmo o cadencia es el aspecto fundamental a estudiar. Allé es donde reside la magia del buen montaje. Se trata de que el filme no se haga pesado o aburrido, y ante eso la primera norma no es pensar que si va deprisa funcionará. Ritmo no es igual a velocidad, sino que equivale a contar las cosas con los elementos exactos necesarios. Por eso hay quien considera que una buena película es esa en la que no pu-

edes sacar un plano o añadir otro sin cambiar todo el significado.

El montador, pues, tiene ante sí una gran responsabilidad, ya que por una parte tiene que ajustar la cadencia temporal, pero para conseguir que la película tenga ritmo tiene que asegurarse de que el orden de los planos y la información que dan creen una línea de interés ascendente. Para llegar a este propósito el montador tiene que evitar redundar en la información, ya que es en esta situación cuando aparece el aburrimiento.

Nuevamente, en el montaje encontramos unas cuantas reglas de oro, como la que dice que siempre se tiene que cortar un plano en el momento en que éste se encuentra en su pico o punto de máximo interés. El punto de corte, que representa la gran decisión de un montador, siempre tiene que llegar antes de que caiga la línea de interés.

Se trata más bien de dejar al espectador "con las ganas", para generar así el deseo de saber cómo continúa. Éste es uno de los grandes secretos del montaje para conseguir que una película se vea de un tirón. El propósito del montaje es ordenar el relato cinematográfico de manera que se entienda, que genere interés, creando un ritmo temporal a partir de la suma de las diferentes cadencias de cada plano. Y por si no hubiera bastante trabajo con todo eso, el montador, además, tiene que empalmar todos los cortes o planos

de la película para que el discurso discontinuo parezca continuo como nuestra realidad. Por eso, a la forma de montaje clásico establecido se le llama montaje invisible. Así, igual que pasa con los árbitros de fútbol, el buen montador es aquel que pasa desapercibido, quien consigue no tomar protagonismo, dejando que la película cautive a los espectadores.

Mediante el montaje se establece el control del tiempo y a partir de la ordenación de planos podemos potenciar la continuidad invisible o, por el contrario, buscar la colisión ideológica. Eso es lo que nos plantean las diferentes formas temporales o los tipos de montaje.

Las formas temporales

Tiempo lineal: sucesión de acontecimientos sin cortes temporales. Vivimos el tiempo de forma continua y cronológica, en directo. Un buen ejemplo es *La soga* (*The Rope*, 1948) de Alfred Hitchcock, película rodada en plano secuencia (con cinco cortes ocultos en el metraje), en el que el discurso temporal es continuo, y mantiene también la unidad de espacio, ya que toda la acción pasa dentro de un apartamento.

Tiempo fragmentado: en este caso la secuencia de hechos está rota por saltos adelante o atrás. Así, estando en el presente, podemos saltar al pasado para ver el momento en que la mujer se enamoró del protagonista, volver al presente y, poco después, visu-

alizar un momento futuro en que la mujer envenena a su amante. Trabajando con el tiempo fragmentado se debe tener mucho cuidado en evitar que el espectador se pierda, como consecuencia de la confusión que generan los saltos temporales. Por eso es importante diferenciar con algún rasgo característico cada uno de los momentos, como giros de color, cambios de formatos u otros. Además, la fragmentación temporal afecta a la información que tiene el espectador. Si saltamos al futuro para saber que la mujer acabará envenenando al amante, en el momento en que volvemos al presente tendremos más información que el protagonista (ironía dramática), desconocedor de la amenaza de que se cierne sobre él.

Tiempo paralelo: dos acontecimientos coinciden en el mismo momento y mantienen una estrecha relación el uno con el otro. Una mujer trata de salir de una casa en llamas mientras los bomberos corren por las calles de la ciudad para llegar lo antes posible. El recurso del tiempo o montaje en paralelo se utiliza muy a menudo en el clímax de cualquier film, ya que permite hacer confluir las diferentes tramas, generando mucho ritmo y una sensación trepidante. El montaje en paralelo es también una gran herramienta para dilatar el tiempo y crear suspense. El tiempo se dilata a partir de la fragmentación que supone ir a ver qué es lo que está pasando en la otra situación. Sufrimos porque queremos saber si la mujer rodeada por llamas

salvará la vida. Cada vez que cortamos para visualizar a los bomberos, dilatamos la agonía de la mujer, que es lo que, con urgencia, queremos ver cómo se soluciona.

Tiempo alternado: dos acciones pasan al mismo momento, pero no tienen relación directa. Por ejemplo, una mujer muere en su casa rodeada por las llamas de un gran incendio, mientras en otro lugar de la ciudad nace un bebé. En este caso, no hay ningún tipo de vínculo entre las dos situaciones, sólo cierta conexión simbólica si se quiere, referida al ciclo de la vida, pero no son dos historias que se tocan, en las que los personajes tienen algún tipo de vínculo.

Los tipos de montaje

Montaje invisible: es el montaje convencional y clásico que sigue la mayoría de las películas. Su propósito es esconder los cortes entre planos y simular que la película es un discurso continuo y fluido. Normalmente se aplica una regla de oro que consiste en cortar en movimiento, es decir, cuando dentro del plano se está produciendo un movimiento como un personaje abriendo una puerta. Si cortamos cuando levanta la mano y empalmamos cuando la está bajando, no veremos el corte. Por otra parte, se tienen que seguir las reglas de continuidad o *raccord*, que significa que durante el rodaje se deben de evitar elementos que provoquen discontinuidad entre dos planos que tienen

que ir montados juntos. Algunos errores de continuidad pueden ser diferentes tipo de luz, que un actor levante la mano derecha y en el plano siguiente baje la izquierda, que los objetos y decorados no estén colocados en la misma posición o que el vestuario cambie de un plano al otro. El montaje invisible requiere mucha práctica, ya que, a pesar de las reglas y fórmulas existentes, son múltiples los pequeños detalles oculares que hacen que una película esté bien montada.

Montaje intelectual: montaje instaurado por Sergei Eisenstein, líder del cine de la vanguardia soviética, a mediados de años veinte, en pleno periodo del cine mudo. A partir de las experiencias y aprendizaje del efecto Kuleschov, uno de los maestros de los cineastas soviéticos que defendía la idea de que el orden de las imágenes sí que altera el resultado final, Eisenstein llega al convencimiento de que gracias al montaje el cine puede expresar ideas de forma intelectual a partir de la colisión de dos imágenes. Si en el momento en que el general Kerensky sube las escaleras del Palacio de Invierno insertamos imágenes de un pavo, asociaremos este personaje a la idea de poder pretencioso y ostentoso. Obviamente, estaremos rompiendo la continuidad e invisibilidad del montaje porque el animal aparece fuera de contexto, pero esta idea de ruptura es algo buscado en el montaje intelectual para llamar la atención del espectador, y significa

que esta confrontación puede tener una lectura intelectual o ideológica.

El montaje intelectual aparece casi en toda la filmografía de Eisenstein, pero especialmente en *Octubre* (1928). Supone un tipo de montaje bastante experimental, pero eso no ha impedido que haya sido clave para la evolución de otros lenguajes audiovisuales como la publicidad y el videoclip. Aunque parece muy rompedor, también podemos encontrar el montaje intelectual en momentos concretos de una película en los cuales, a partir de un tiempo alternado o paralelo, se confrontan dos situaciones que generan una idea.

Eisenstein y los soviéticos elaboraron otros tipos de montaje, como el rítmico, el métrico o el lírico, que no estudiamos aquí por cuestiones de extensión. Así mismo, también es importante la idea de antimontaje establecida por Jean Luc Godard, quien, buscando innovar el lenguaje cinematográfico, decidió violar todas las reglas del montaje invisible o clásico.

Recursos de montaje

Elipsis: paso de tiempo no visualizado, pero que el espectador conoce. Por ejemplo, vemos el inicio de una cena y, de repente, cortamos a un plano donde ya están recogiendo los platos de la mesa. Entre los dos planos hay una elipsis temporal o salto de tiempo en el cual sabemos que ha habido una cena aunque no lo

hayamos visto. La elipsis es el principal recurso para generar ritmo. Se elabora a partir del guión y continúa en el montaje. Tanto el guionista como el montador tienen que enseñar sólo aquello que interesa, no todo lo que pasa de forma rutinaria. Como dice otra de las leyes cinematográficas, haciendo una comparación con una fiesta, se tiene que llegar cuando ya ha empezado y marcharse pronto. La elipsis es fundamental para hacer avanzar la acción sin tener que verlo todo.

Fundido a negro: es el recurso primitivo para indicar un paso de tiempo considerable. Antiguamente se acababan todas las escenas con un fundido en negro que muchas veces coincidía con el final de la bobina cargada en la cámara. Después de un fundido a negro puede haber pasado un día, unos meses o años.

Fundido encadenado: encadenamiento o sobreimpresión de dos o más imágenes al mismo tiempo. Es uno de los recursos más habituales para crear vínculos o enlazar muy marcadamente dos escenas. Por ejemplo, en *Drácula* (1992), de Francis Ford Coppola, se recurre al fundido encadenado para vincular el tren en el cual viaja Harker, la imagen de su mujer leyendo una carta y los ojos del vampiro. En el encadenado la norma es ver una imagen, a continuación se sobreimpresiona otra imagen, se mantienen las dos un rato y finalmente desaparece la primera que ha aparecido.

Cortinilla: recurso antiguo que consiste en pasar de un plano a otro mediante la aparición de una franja de color (normalmente blanco o negro) como una cortina. Actualmente se vuelve a utilizar cuando se busca un aire *retro* o, incluso, para dar continuidad a un movimiento de cámara.

Split screen: recurso muy utilizado a finales de los años sesenta y principios de los setenta. También llamada *multipantalla* o *pantalla dividida*. Consiste en fragmentar la pantalla en diversas imágenes. El recurso más típico es dividir la pantalla en dos para ver a los dos interlocutores de una conversación telefónica. Pero las posibilidades de la *split screen* son infinitas, aunque hay que tener en cuenta que requiere una capacidad de lectura de la imagen más alta por parte del espectador. Entre otras, la *split screen* puede cumplir una función estética o, quizás más importante, potenciar el efecto y dramatismo de un montaje en paralelo que puede actuar en diversas bandas. Un excelente ejemplo de cómo utilizar la *split screen* lo encontramos en *El estrangulador de Boston* (*The Boston Strangler*, 1968) de Richard Fleischer.

Jump cut: uno de los recursos instaurados por el antimontaje de Godard. La traducción literal sería "corte con salto", es decir, un corte en el que notamos el cambio de plano intencionadamente porque nos saltamos las reglas de continuidad. Así, si un personaje empieza a bajar el brazo, no veremos otra imagen

en la que el brazo ya está abajo, sino otra en la cual, por ejemplo, se rasca la cabeza. Los dos movimientos no ligan y por tanto hay un salto. Este recurso rompe la continuidad y, en principio, parece que es sólo un recurso estético o de vanguardia para diferenciarse del resto, pero resulta que el *jump cut* da mucho dinamismo a las acciones. Posiblemente, Godard ha acabado por demostrar que no hay que ser tan meticuloso con la continuidad cinematográfica.

No podemos ir más allá en el comentario en torno al tiempo cinematográfico y el arte del montaje, pero quien quiera conocer de verdad la esencia del lenguaje cinematográfico tiene que profundizar en este campo. Recomendamos su práctica con las facilidades que da hoy en día la tecnología y los ordenadores, que permiten hacer pequeños montajes en casa, a partir de fotografías o imágenes digitales, con sencillos programas de edición. La conclusión de todo lo que hemos dicho hasta ahora es que el montaje es la verdadera gramática del cine.

EL ESPACIO Y EL FUERA DE CAMPO

El espacio cinematográfico tiene sus propias leyes y, como ya hemos visto en otros apartados, no se corresponde con el espacio de la realidad. No se trata de poner la cámara en la realidad y filmar.

Para conseguir la sensación de realismo, el cine tiene que utilizar fórmulas y trucos de todo tipo. Constantemente se habla de falsear pero lo cierto es que hay un espacio cinematográfico y otro de real. El espacio cinematográfico está compuesto por lo que vemos en el plano y lo que llamamos fuera de campo, término empleado para referirnos a lo que está más allá de los límites del encuadre. El buen cineasta no sólo utiliza la información del espacio que tiene en el plano, sino que contempla todo aquello que pasa alrededor y no vemos.

Hay seis zonas de fuera de campo: las que quedan en los cuatro lados del plano, y las dos que quedan por delante y por detrás. Habitualmente, el sonido es uno de los mejores recursos para hacer referencia al fuera de campo. Por ejemplo, si estamos en un bar, viendo cómo el protagonista toma un café, y de repente oímos el sonido de un accidente de coche y

el personaje vuelve la cabeza, sabemos que allí afuera hay una calle y lo que ha pasado, aunque no lo vemos. En este caso hablaríamos de un fuera de campo no definido porque en ningún momento hemos visto la calle. Pero también existe la posibilidad de haber visto cómo el protagonista entraba en el bar y dejaba su coche mal aparcado. A oír la colisión podemos hablar de un fuera de campo definido, porque lo conocemos. Además, hasta podemos pensar que el accidente ha afectado al coche del protagonista.

El fuera de campo es uno de los elementos fundamentales del espacio cinematográfico, que quiere acercarse a la tridimensionalidad, haciendo sentir al espectador que está rodeado del espacio, y no viendo una colección de cromos en pantalla. Para dar vida al fuera de campo, además del sonido también es muy importante el dominio de la puesta en escena o el control de los movimientos y miradas de los actores.

El hecho de que el espacio cinematográfico sea algo diferente del espacio real se debe principalmente a la cámara, que mediante las ópticas puede transformar las sensaciones espaciales. Por ejemplo, si trabajamos con una óptica gran angular, como a menudo hace Orson Welles, los espacios parecerán mucho más grandes de lo que son, y, por el contrario, si colocamos un teleobjetivo, el espacio se hará más pequeño.

La magia del espacio cinematográfico hace que éste no siga las pautas de las distancias reales. Una pa-

reja puede estar separada por diez metros y así lo vemos en el plano general. De repente, se miran e intuimos una fuerte atracción. A continuación, lo más probable es que el director ruede un primer plano de cada uno de ellos para poder leer el deseo en sus ojos. La unión de estos primeros planos con dos miradas que se encuentran habrá hecho desaparecer la distancia entre los personajes, y parecerá que sus labios estén casi juntos. Esta situación es sólo un ejemplo de cómo el cine, en el momento que quiere, transforma el espacio de la realidad.

Así, es normal que durante un rodaje se juegue mucho con la cámara y las ópticas para crear sensaciones espaciales. Una vez más, eso nos aproxima a la constante interrelación de los diferentes profesionales que trabajan en el cine, ya que el espacio es responsabilidad del director artístico o ambientador, pero también del director de fotografía y cámara, del director con las posiciones de cámara, y del montador en última instancia.

La fotografía, al tratar con la luz, es fundamental para crear profundidad en los espacios y también para darles vida. Un espacio puede ser estático o inerte si, siendo un exterior o interior, presenta una forma no cambiante, sin sombras que se muevan o efectos similares. Eso pasa en muchos casos cuando se trabaja con una luz plana o de estudio, pero si la luz genera una sombra sobre la pared, reproduciendo la lluvia

que cae por la ventana que no vemos, consigue hacer referencia al fuera de campo y al mismo tiempo introduce un elemento dinámico en el plano, haciendo que parezca menos teatral.

Todos estos detalles nos indican la sofisticación que implica saber trabajar bien con el espacio en el cine, pero todas estas consideraciones tienen que estar subordinadas a la función más importante del espacio en el cine, que no es otra que participar de forma dramática en la película, y relacionarse con la historia y sus personajes. El espacio donde transcurre una historia, igual que la imagen, el sonido o el tiempo, condicionan el estado de ánimo del espectador y, además, sirve para darle mucha información. La tipología, la medida, el color y todos los elementos que lo componen afectan al público. Por eso, es un factor que se tiene que tener muy en cuenta cuando se rueda una película.

Si estamos ante un filme de terror, lo más habitual es pensar en espacios oscuros, pequeños y opresivos, mientras que si rodamos una poética historia de amor, deberemos salir a la naturaleza para filmar los campos de trigo o el mar bajo un intenso sol de mediodía. En principio parece irrelevante, pero la elección de un espacio puede ser clave para el éxito de una película.

Un gran ejemplo puede ser *El tercer hombre* (*The third man*, 1949), la adaptación de la novela de Graham Greene, rodada por Carol Reed con la participación

de Orson Welles. La historia se sitúa en la Viena de la posguerra, una ciudad laberíntica ubicada en el centro de Europa y protagonista de intrigas internacionales. Por lo tanto, ya es un acierto la elección de la ciudad, pero los responsables de la película supieron sacar el máximo provecho de esta localización al utilizar la red de alcantarillado para protagonizar una persecución trepidante, o al rodar la conversación más importante del filme arriba de la famosa noria del Prater. No se trata tanto de escoger una postal conocida de la ciudad, como de saber aprovechar los recursos que te da un lugar así. Cuando está arriba de todo, la noria se detiene y Orson Welles, que está amenazando a Joseph Cotten, abre la puerta de la cabina, indicando que con un simple empujón puede poner fin a su vida. Posiblemente, *El tercer hombre* deja el recuerdo de una ciudad que muchos no podremos desligar de la película.

Eso se da cuando el espacio conocido se implica de verdad con la historia y los personajes del filme. Estos lugares forman parte de nuestra memoria fílmica. Algunos nos gustan por motivos personales o porque los conocemos, pero otros nos fascinan porque están completamente asociados a la película que los incluye. Es el caso de la ciudad de *Blade Runner*, la ducha de *Psicosis*, la bañera de *Las diabólicas* (*Les diaboliques*, 1955) de Henri Clouzot o el Monument Valley de los *westerns* de John Ford. En estos casos, el espacio

funciona de verdad en un sentido dramático: entra en las entrañas de la película y crea un magnetismo deslumbrante para el espectador, no sólo por la plasticidad de la imagen o la magnificencia de un lugar, sino por las aventuras que hemos vivido.

Ahora la gente se ha acostumbrado a viajar, pero aún somos muchos los que hemos conocido el desierto gracias a *Lawrence de Arabia* (1962), de David Lean, o tantos otros lugares que nos han hecho soñar, como el universo de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas. Pero insistimos, lo más importante es que los espacios se vinculen con la historia que propone la película de una forma dramática, y al mismo tiempo, que sean verosímiles, aunque se trate de mundos futuros o imaginarios.

Aunque las películas están llenas de lugares que conocemos, como ciudades o paisajes exteriores, lo más normal es rodar dentro de platós o estudios. Tradicionalmente, la industria ha preferido reproducir los espacios de la realidad en vez de ir buscarlos. El motivo es que de esta manera se reducen mucho los gastos y se tiene más control de la producción. Si el equipo técnico y artístico trabaja una jornada de ocho o más horas en un estudio, no se pierde el tiempo en desplazamientos. Especialmente, en cuanto al control, el estudio asegura espacios amplios donde la cámara es libre para encuadrar desde un plano general hasta un primer plano.

En una localización natural, como por ejemplo un piso urbano, nos podemos encontrar paredes y tabiques por todas partes que imposibilitan escoger el plano que uno quiere. La diferencia es poder rodar el plano que se quiere o tener que rodar lo que la localización te permite. Lo mismo pasa con la fotografía: dentro de un plató se puede manipular la luz como se quiere, en cambio en un espacio natural eso es más difícil, aunque muchos directores de fotografía quieran rodar en espacios naturales para poder trabajar con la luz del sol y no con parrillas de focos que la sustituyen. También en el apartado de sonido, si se graba con sonido directo, es importante poder trabajar en un plató donde haya el silencio necesario.

Asimismo, tenemos que recordar que los equipos humanos de un rodaje pueden reunir unas ochenta personas, y, por lo tanto, se necesita espacio suficiente para moverse y desarrollar el trabajo. Para acabar, los directores artísticos o ambientadores tienen la posibilidad, en un plató, de construir los decorados que hagan falta y de trabajar para recrear un espacio de época o contemporáneo. Si, por el contrario, se trabaja en un espacio real, el trabajo del director artístico está más limitado al control de los objetos o *atrezzo*. No es completamente libre de hacer la creación de espacio que tiene en la cabeza.

En cualquier caso, tanto si se trabaja en un plató como en un espacio natural, el cine tiene que conse-

guir que el lugar sea creíble. Parece fácil, pero para que nos creamos un espacio, tiene que haber una coherencia cronológica y, sobre todo, una idea de continuidad espacial. Como hemos visto en el apartado de tiempo, el plano, la unidad mínima cinematográfica, fragmenta. El espacio, como el tiempo, queda cortado, y para poderlo montar de nuevo se tiene que seguir una ley fundamental en el rodaje. Esta ley se llama ley del eje y es responsabilidad del director a la hora de crear el guión técnico, en el cual dispone cómo será cada plano y las diferentes posiciones de cámara.

Por otra parte, la coherencia espacial también depende del *raccord* o continuidad. El *raccord*, mediante la figura del *script*, controla que entre plano y plano de rodaje no se pierda la coherencia y continuidad con detalles como la ubicación de los objetos, el color, etc. Pero veamos ahora en qué consiste la ley del eje.

La ley del eje

La ley del eje es la que asegura la continuidad cinematográfica, y por lo tanto la correcta ubicación en el espacio. Afecta sobre todo a las miradas entre personajes y las direcciones de los movimientos entre planos. Básicamente, lo que plantea es que una vez se ha establecido una dirección, si rotamos dos planos con dos posiciones de cámara opuestas en 360 grados, se producirá lo que llamamos un *salto de eje*, que genera un error de continuidad, provocando la deso-

rientación espacial. En un caso así, podemos encontrar un pasillo que va hacia la derecha y de repente va a la izquierda, no por que haya cambiado la dirección, sino porque nosotros, cambiando la posición de la cámara, hemos cometido un error.

Otro caso sería dos personajes que hablan en dos planos diferentes. Lo más lógico es que sus miradas se encuentren, pero si nos saltamos la franja de los 180 grados con respecto a la primera posición de cámara, eso no pasará. Por eso, la cuestión fundamental es entender que cuando se genera un eje, ya sea por miradas o movimientos, es básico ubicar la cámara en tantas posiciones como se quiera, pero nunca sin ir más allá de la media luna creada por un ángulo de 180 grados. De esta forma nos aseguraremos la continuidad. Lo que pasa es que si siempre nos mantenemos en 180 grados en la posición de cámara, estamos dando una visión bidimensional al espectador, y el espacio cinematográfico debe tratar de ser lo más realista posible. Dado que la realidad tiene tres dimensiones, el cine tiene que superar la bidimensionalidad de los 180 grados; si no, veríamos los espacios como desde la platea de un teatro, con tres paredes, y tenemos que llegar a ver la cuarta pared para recibir una sensación de plena realidad. Por eso, se tiene que saber traspasar el eje de manera que no haya un salto. Básicamente, hay tres formas de hacerlo.

La más elegante sería con un movimiento de cámara, como un travelling, que traspasa el eje para situarse al otro lado.

Otra buena opción es ubicar la cámara en el propio eje, de forma que después de esta imagen frontal podemos pasar a uno u otro lado sin saltos o rupturas de continuidad.

La tercera opción es insertar un plano detalle de un objeto, como un reloj, que nos permite reubicar la cámara donde queremos.

La realización simétrica

Otro recurso utilizado para asegurar la perfecta ubicación del espectador en el espacio consiste en iniciar toda acción en un espacio nuevo con un plano general, abierto, en el cual podamos ver y conocer todo el espacio. Por eso también se llama "plano de situación". Una vez ya conocemos el espacio y la ubicación de los personajes, podemos cerrar el plano de forma simétrica hasta llegar al primer plano, pero una vez hemos visto toda una serie de primeros planos es fácil que volvamos a estar desubicados; entonces, lo más frecuente es volver a insertar una imagen en plano general que llamamos plano de resituación.

A veces, según la historia que se está filmando, puede ser conveniente que el espectador no se pueda orientar en un espacio, pero eso es algo puntual que se da en ciertas películas. En la línea del cine conven-

cional de industria se busca, tanto con respecto al tiempo como al espacio, parámetros realistas.

Los tipos de espacio

Unitario: siempre que nos podamos ubicar en un espacio hablamos de unitario. Es el caso más convencional, que obliga a tener muy en cuenta la ley del eje, el *raccord* y potencia la realización simétrica con planos de situación y resituación.

Fragmentado: el espacio fragmentado, por el contrario, es aquel en el que nos es imposible ubicarnos. Esto se puede producir porque la realización es muy cerrada (todo está filmado en primer plano), porque intencionadamente nos saltamos el eje o porque, jugando con los reflejos en espejos o cristales, desorientamos al espectador. Este último recurso aparece mucho en la filmografía de Antonioni, muy dado a jugar con la arquitectura de los lugares donde rueda. También Godard, con su antimontaje, consigue en muchos momentos hacernos perder las coordenadas espacio-tiempo.

Real: un espacio puede ser real de época o contemporáneo. Se trata de espacios que conocemos y que el director artístico tiene que reproducir con la máxima fidelidad.

Abstracto o imaginario: en este caso, la película inventa un espacio que muchas veces puede estar vinculado a la ciencia ficción, pero eso no es absolu-

tamente imprescindible. Puede ser un espacio onírico, producto de un sueño, un espacio no del todo definido procedente de un recuerdo, o puede pertenecer a un universo de leyenda o ancestral como los bosques de hadas o tierras imaginadas por Tolkien en la gran trilogía de *El señor de los anillos* (*The lord of the ring*, 2004) filmada por Peter Jackson. Tim Burton es otro director muy dado a jugar con espacios de fantasía en filmes como *Beetlejuice* (1988) o *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990). El caso de un espacio abstracto o no espacio es menos habitual, pero se puede encontrar en ciertos momentos de *THX 1138* (1971), la primera película de ciencia ficción de George Lucas, o en *Cube*, de Vincenzo Natali (1997).

En conjunto, el espacio es uno de los elementos más importantes que tiene el cine para involucrarnos en la historia que está contando o con los personajes que la viven. El espacio nos puede acercar a la realidad o llevarnos a mundos lejanos, o también hacernos soñar con espacios de fantasía.

Sin el espacio, el cine no podría existir, y en muchos casos un espacio ha sido directamente el protagonista de la película. Filmes como *El resplandor* de Stanley Kubrick, *La semilla del diablo* de Roman Polanski o *Bagdad Café* (1989) de Percy Adlon así lo demuestran.

El dominio de las coordenadas espacio-tiempo, acompañadas de un buen control de las técnicas narrativas, y los criterios de producción son la base del

éxito de todo buen director o del que quiera entender perfectamente el lenguaje cinematográfico.

CÓMO ES UN BUEN DIRECTOR

El lenguaje cinematográfico es una gramática y el cine es un trabajo en equipo. Hoy en día hemos mitificado la figura del director, pensando que él es el único responsable de una película, el único creador, el que más sabe de cine; pero, posiblemente, todo eso es falso. Cada uno de los integrantes del equipo técnico de una película tiene que conocer los fundamentos del lenguaje cinematográfico, especializándose en una de sus ramas, pero sin perder la visión de conjunto, porque sólo así podrá interactuar con el trabajo de sus compañeros.

El director, como figura que coordina todas las vertientes creativas de una película, quizás es el que más conocimiento debe tener de todo, pero eso no lo capacita para dictar o anular el trabajo de los demás. Hay directores que trabajan de esta forma y les funciona. Otros han llegado a desdoblarse en múltiples funciones, pero seguramente, el buen director es el que sabe sacar el máximo rendimiento de su equipo, dejando que todos, en su parcela, se sientan partícipes del proceso de creación de la película, sin limitar su creatividad. El director, como responsable final, tiene

que tomar decisiones, pero eso no implica imponerlas. Algunas escuelas de cine, aunque por desgracia no son muchas, eliminan la especialidad de dirección porque consideran que quien se quiere dedicar a este campo tiene que pasar primero por todas las demás especialidades cinematográficas, es decir, el estudio y práctica de la producción, el guión, la dirección artística, la fotografía, el sonido y el montaje.

Para entender el lenguaje cinematográfico se tiene que profundizar en el conocimiento de la imagen, el sonido, la escritura audiovisual, el tiempo y el espacio. Cuando se domina todo eso, un cineasta obtiene las respuestas para dirigir a un actor, sabe situar la cámara de forma dramática sin entorpecer el desarrollo de la historia, genera el ritmo necesario porque está viendo la película premontada en su cabeza, y, finalmente, lo tiene absolutamente todo bajo control.

Quizás el elemento más difícil que un director debe dominar es la puesta en escena, un arte aprendido del teatro que, mediante el control de la cadencia y el movimiento de los actores en el plano, establece el dominio del espacio y el tiempo. Actualmente, se impone la tendencia de trabajar con una cámara dinámica y un montaje frenético, pero los clásicos como Ford, Dreyer, Bergman o Eastwood, que quizás es el último de los clásicos, demuestran que en vez de mover la cámara se puede llevar al actor hacia ella, rodando en continuidad, de forma invisible y elegante, co-

mo en los viejos tiempos, cuando la forma no mandaba sobre el contenido.

Quien domina la puesta en escena sabe que un silencio, una pausa o cualquier otro gesto de un personaje pueden decir tanto o más, que una gran posición de cámara. El dominio de este arte no disminuye el lenguaje cinematográfico, sino todo lo contrario, lo complementa y lo potencia.

Si pensamos en imágenes y queremos ser cinematográficos, tenemos que crear un equilibrio entre la posición de cámara, el encuadre, el movimiento de los actores y el montaje, sin olvidar nunca las posibilidades del sonido. No es una cuestión de escoger, sino de saber unir la potencia de una cámara plenamente cinematográfica con el arte de la puesta en escena y la buena coordinación del resto de elementos que conforman el lenguaje cinematográfico.

La dirección de actores

Llegados a este punto, sólo queda un último escollo: la interpretación. Curiosamente, el pleno dominio del lenguaje cinematográfico puede ser insuficiente si no sabemos dirigir a los actores. En este terreno, por más que haya métodos establecidos, como el del Actors Studio, no hay una fórmula mágica. El actor es el epicentro de lo que queremos transmitir. Él da vida al personaje, y si éste no es creíble, la película se puede hundir.

Así que, como se ha dicho de Visconti o de Bergman, el director tiene que ser como una especie de médium que ilumine a los actores para que transmitan la verdad del personaje y sepan captar la esencia de la historia. Grandes directores como Hitchcock han dominado como nadie el lenguaje cinematográfico, pero no se han preocupado mucho de los actores. La consecuencia es que su cine se puede resentir. Son bastantes los críticos que han señalado que el cine del maestro británico se centra en la historia y el suspense, dejando a los personajes en una categoría muy inferior, ya que les falta la profundidad y la evolución necesarias. Quizás el cine de Hitchcock no los necesita, pero eso es algo que hay que tener muy en cuenta, especialmente, en las películas centradas en el personaje como motor de la historia.

En el cine de industria, muchas veces es la peripécia la que manda, y no importa que Indiana Jones sea un arquetipo, completamente plano. Aun así, Harrison Ford, como el gran Cary Grant, James Stewart o Grace Kelly, han sido actores dotados de carisma y capacidad para empatizar con el espectador fuera de lo común.

Así pues, en general podemos decir que el cine depende mucho del actor, un territorio en el cual el director se ha de volcar si no quiere perder gran parte de la fuerza de una película. Incluso un director tan capacitado para la técnica y el lenguaje cinematográfi-

co como Stanley Kubrick podía hacer repetir un plano cuarenta veces o más, si consideraba que los actores no habían transmitido lo que buscaba.

Los actores no son títeres, ni robots, y en ellos, como en el buen uso del lenguaje cinematográfico, podemos encontrar el alma de cualquier obra maestra cinematográfica.

El cine y nosotros

Una vez hechas las breves consideraciones sobre la figura del director y la importancia de los actores, pasamos a cerrar este estudio con unas palabras sobre la incidencia del lenguaje cinematográfico sobre todos nosotros.

El lenguaje cinematográfico fue inventado hace muchos años y nos ha permitido, a lo largo de muchas generaciones, hacer nuestras las experiencias de los héroes de la pantalla. Con ellos hemos llorado y reído, forjando nuestra memoria en torno a ellos y de los filmes que han marcado nuestras vidas. Todos podemos recordar imágenes, sonidos, músicas, espacios o sensaciones irrepetibles que el cine nos ha hecho vivir. Muchas veces, el cine se ha convertido en un medio capaz de sacar a generaciones de una gran depresión o de una posguerra, haciéndolas soñar con un mundo mejor, como le pasa al personaje de Cecilia (Mia Farrow) en *La rosa púrpura de El Cairo*, de Woody Allen.

Todo ello ha sido posible gracias al dominio de un lenguaje, el del cinematógrafo, que no ha variado mucho desde sus inicios, pero que poco a poco ha ido creciendo a lo largo del siglo XX para llegar a lo que es hoy en día. Quizás a muchos nos gusta más como era hace un tiempo, pero siempre habrá quien vuelva a recuperar sus formas antiguas o quienes experimenten para cambiarlo. Esa debe ser la grandeza de un lenguaje que merece estar vivo, después de haber cambiado el curso de la historia del ser humano.

Hoy en día somos todos hombres y mujeres audiovisuales. De alguna forma las extensiones de nuestro cuerpo son instrumentos tecnológicos vinculados al audiovisual. En los oídos tenemos un reproductor de música y en los ojos, una videocámara, mientras el proyector cinematográfico continúa iluminando la pantalla de nuestra alma.

Esperamos que eso siempre sea así y que las películas no dejen nunca de emocionarnos con la magia de los primeros días. El bombardeo audiovisual quizá lo hace más difícil, pero después de más de cien años de existencia, el cine se ha convertido en un lenguaje ya veterano, que nos ayuda a comprendernos y a entender la realidad que nos rodea.

La historia del siglo XX la encontramos en el cine y, para muchos, el cine es también la historia de nuestras vidas. Esa es la grandeza de este lenguaje universal.

ALGUNOS GRANDES NOMBRES Y PELÍCULAS

El cine primitivo: años 1910-1920

D. W. Griffith:

- *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915)
- *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916)
- *Lirios rotos* (*Broken Blossoms*, 1919)

Georges Méliès:

- *Arrivé d'un Train Gare de Vincennes* (1896)
- *Viaje a la luna* (*Le voyage dans la Lune*, 1902)

Sergei Eisenstein:

- *La huelga* (1925)
- *El acorazado Potemkin* (1925)
- *Octubre* (1928)

Fritz Lang:

- *Dr. Mabuse* (1922)

- *Las tres luces* (*Der müde Tod*, 1921)
- *Metrópolis* (1927)
- *M, el vampiro* (1931)

Willhem Murnau:

- *Nosferatu* (1922)
- *El último* (*Der letzte Mann*, 1924)
- *Amanecer* (*Sunrise*, 1927)

Charles Chaplin:

- *El chico* (*The Kid*, 1921)
- *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925)
- *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931)
- *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1936)

El cine clásico: años 1930-1950

John Ford:

- *La diligencia* (*The Stagecoach*, 1939)
- *Las uvas de la ira* (*The Grapes of Wrath*, 1940)
- *El hombre tranquilo* (*The quiet man*, 1952)
- *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956)

- *El hombre que mató a Liberty Valance* (*The man who shoot Liberty Valance*, 1962)

Frank Capra:

- *Qué bello se vivir* (*It's a wonderful Life*, 1946)
- *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*, 1934)
- *Arsénico por compasión* (*Arsenic & Old Place*, 1944)

Howard Hawks:

- *Scarface* (1932)
- *La fiera de mi niña* (*Bringing up baby*, 1938)
- *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946)

Orson Welles:

- *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941)
- *El 4º mandamiento* (*The Magnificent's Ambersons*, 1942)
- *Otelo* (*Othello* (1952)
- *Sed de mal* (*Touch of Evil*, 1958)
- *Campanadas a medianoche* (*Chimes at Midnight*, 1966)

Jean Cocteau:

- *La sangre de un poeta* (*Le Sang d'un poète*, 1930)

- *La bella y la bestia* (*La belle et la bête*, 1946)

Carl T. Dreyer:

- *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne d'Arc*, 1928)
- *Vampyr* (1932)
- *Ordet* (1955)
- *Gertrud* (1964)

Roberto Rosellini:

- *Roma, ciudad abierta* (*Roma città aperta*, 1945)
- *Paisa* (1946)
- *Alemania año 0* (*Germania Anno Cero*, 1947)

Vittorio de Sica:

- *El limpiabotas* (*Sciuscià*, 1946)
- *El ladrón de bicicletas* (*Ladri di Biciclette*, 1948)
- *Umberto D* (1952)

Alfred Hitchcock:

- *Los 39 escalones* (*The 39 Steps*, 1935)
- *Encadenados* (*Notorious*, 1946)
- *La sombra de una duda* (*The Shadow of a Doubt*, 1943)

- *La soga (The Rope, 1948)*
- *La ventana indiscreta (Rear Window, 1954)*
- *Vértigo (1958)*
- *Con la muerte en los talones (North by Northwest, 1959)*
- *Psicosis (Psycho, 1960)*

John Huston:

- *El balcón maltés (The Maltese Falcon, 1941)*
- *El tesoro de Sierra Madre (The Treasure of Sierra Madre, 1948)*
- *La jungla de asfalto (The Asphalt Jungle, 1950)*
- *La reina de África (The African Queen, 1951)*
- *Vidas rebeldes (The Misfits, 1961)*

El nuevo cine: años 1960-1970

Stanley Kubrick:

- *Atraco perfecto (The Killing, 1956)*
- *Senderos de gloria (Paths of Glory, 1957)*
- *Lolita (1962)*
- *2001 (1968)*
- *La naranja mecánica (A Clockwork Orange, 1971)*

- *Barry Lyndon* (1975)
- *El resplandor* (*The Shinning*, 1980)

Akira Kurosawa:

- *Rashomon* (1950)
- *Trueno de sangre* (1957)
- *Los siete samuráis* (1954)
- *Dersu Uzala* (1975)

Ingmar Bergman:

- *Un verano con Mónica* (1953)
- *El séptimo sello* (1957)
- *Fresas salvajes* (1957)
- *El manantial de la doncella* (1960)
- *Persona* (1966)

Federico Fellini:

- *La strada* (1954)
- *La dolce vita* (1960)
- *8 1/2* (1963)

Luchino Visconti:

- *Ossessione* (1942)

- *El gatopardo (Il Gattopardo, 1963)*
- *Muerte en Venecia (Morte a Venezia, 1971)*

Michelangelo Antonioni:

- *La noche (La notte, 1961)*
- *El eclipse (L'eclisse, 1962)*
- *El desierto rojo (Il deserto rosso, 1964)*
- *Blow Up (1966)*

Jean Luc Godard:

- *Al final de la escapada (À bout de souffle, 1959)*
- *El desprecio (Le mépris, 1963)*
- *Pierrot le fou (1965)*

François Truffaut:

- *Los 400 golpes (Les 400 coups, 1959)*
- *Jules et Jim (1961)*

Luis Buñuel:

- *La edad de oro (L'age d'or, 1930)*
- *Viridiana (1961)*
- *Simón del desierto (1965)*

- *Belle de jour* (1967)

Andrei Tarkovski:

- *La infancia de Iván* (1962)
- *El espejo* (1975)
- *Sacrificio* (1986)

Tony Richardson:

- *Mirando atrás con ira* (*Look back in Anger*, 1959)
- *La soledad del corredor de fondo* (*The Loneliness of the Long Distance Runner*, 1962)

Billy Wilder:

- *Perdición* (*Double Indemnity*, 1944)
- *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, 1950)
- *El apartamento* (*The Apartment*, 1960)
- *Con faldas y a lo loco* (*Some Like it Hot*, 1959)

Nicholas Ray:

- *En un lugar solitario* (*In a Lonely Place*, 1950)
- *Johnny Guitar* (1954)
- *Rebelde sin causa* (*Rebel Without a Cause*, 1955)

John Casavettes:

- *Shadows* (1961)

- *Faces* (1968)

Arthur Penn:

- *Bonnie & Clyde* (1967)

- *Pequeño gran hombre* (*Little Big Man*, 1970)

Sam Peckinpah:

- *Grupo Salvaje* (*The Wild Bunch*, 1969)

- *La huida* (*The Getaway*, 1972)

- *Pat Garret & Billy the Kid* (1973)

Francis Ford Coppola:

- *El padrino I / II* (*The Godfather*, 1972, 1974)

- *La conversación* (*The conversation*, 1974)

- *Apocalypse Now* (1979)

Martin Scorsese:

- *Malas calles* (*Mean Streets*, 1973)

- *Taxi Driver* (1976)

- *Toro salvaje* (1980)

- *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*, 1990)

Steven Spielberg:

- *El diablo sobre ruedas* (*Duel*, 1971)
- *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977)
- *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Arc*, 1981)
- *ET* (1982)
- *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993)

El cine contemporáneo: años 1960-1970

Clint Eastwood:

- *El jinete pálido* (*Pale Rider*, 1985)
- *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1992)
- *Mystic River* (2003)
- *Million \$ Baby* (2005)
- *Cartas de Iwo Jima* (2007)

Woody Allen:

- *Annie Hall* (1977)
- *Manhattan* (1979)
- *La rosa púrpura de El Cairo* (*The Purple Rose of Caire*, 1985)
- *Delitos y faltas* (*Crimes & Misdemeanors*, 1989)

- *Balas sobre Broadway* (*Bullets over Broadway*, 1994)

Ridley Scott:

- *Alien* (1979)
- *Blade Runner* (1982)

David Cronenberg:

- *Videodrome* (1982)
- *Inseparables* (*Dead Ringers*, 1988)
- *Crash* (1997)

David Lynch:

- *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980)
- *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, 1986)
- *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997)

Tim Burton:

- *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990)
- *Ed Wood* (1994)

Joel Cohen:

- *Muerte entre las flores* (*Miller's Crossing*, 1990)
- *Barton Fink* (1991)

- *Forgo* (1996)

Kim Ki Duk:

- *Primavera, verano, otoño, invierno* (2003)
- *Hierro 3 (Bin Jip)*, 2004)

Quentin Tarantino:

- *Reservoir Dogs* (1992)
- *Pulp Fiction* (1994)
- *Kill Bill* (2004)

Pedro Almodóvar:

- *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1984)
- *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988)
- *Todo sobre mi madre* (2001)

David Fincher:

- *Seven* (1995)
- *El club de la lucha (The Fight Club)*, 1999)
- *Zodiac* (2007)

Bibliografía

- **Almendros, N.**, (3ª ed., 1990). *Días de una cámara*. Barcelona: Seix Garrafa.
- **Carrière, J. C.; Bonitzer, P.**, (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- **Chion, M.** *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- **Chion, M.**, (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- **Dreyer, C. T.**, (1999). *Reflexionas sobre mi oficio*. Barcelona: Paidós.
- **Eisenstein, S.** *El sentido en el cine / La forma cinematográfica*. Distintas ediciones.
- **Katz, S. D.**, (2002). *Plano a plano*. Madrid: Plot.
- **Lumet, S.**, (4ª ed., 2004). *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp.
- **McKee, R.**, (2ª ed., 2003). *El guión*. Barcelona: Alba.
- **Murch, W.**, (2003). *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y medio.
- **Reisz, K.**, (2003). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot.

- **Tarkovski, A.**, (2 ed., 1996). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- **Seger, L.**, (2ª ed., 1993). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- **Schaefer, D.; Salvato, L.**, (3ª ed., 1998). *Maestros de la luz*. Madrid: Plot.
- **Truffaut, F.**, (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.