



# NARRATIVA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

---

Guía didáctica diseñada por  
**Fernando Franco**



# ÍNDICE

- 1/ INTRODUCCIÓN /3/**  
El cine como proceso creativo y como lenguaje /3/
- 2/ EL PROCESO CREATIVO DE LA PELÍCULA /4/**
  - 2.1. PREPRODUCCIÓN /4/**  
La idea /4/  
El guion literario /4/  
Preparación: localizaciones, casting, ensayos, plan de rodaje, etc. /5/
  - 2.2. PRODUCCIÓN /6/**  
El rodaje /7/  
Secuencia / plano / toma /7/
  - 2.3. POSTPRODUCCIÓN /9/**  
El montaje de imagen /9/  
El etalonaje /10/  
Vfx /10/  
Montaje de sonido /10/  
Mezclas /10/
- 3/ EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO /11/**
  - 3.1.** EL CINE COMO LENGUAJE TEMPORAL Y MULTIDISCIPLINAR /11/
  - 3.2.** BREVE GENEALOGÍA DE UN LENGUAJE PROPIO /12/
  - 3.3.** ELEMENTOS ESENCIALES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO /14/
    - Tamaños de plano /15/  
Angulaciones de cámara /17/  
Movimientos de cámara /18/
  - 3.4.** LA PLANIFICACIÓN DE LA SECUENCIA /20/
    - Rácord o continuidad /21/  
La regla de los ejes /21/  
La regla de los 30º /22/  
La regla del tamaño y la duración /22/
  - 3.5.** ALGUNOS APUNTES SOBRE MONTAJE /22/
  - 3.6.** EL ESPACIO EN EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO /24/
    - Espacio analítico /24/  
Espacio constructivista /24/
  - 3.7.** EL TIEMPO EN EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO /25/
    - Duración /25/  
Orden /27/  
Frecuencia /27/
- 4/ CONCLUSIÓN /28/**



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

# 1 / INTRODUCCIÓN

La mayor parte de las veces que vamos a ver una película, ya sea en cine, en televisión o en una plataforma de internet, nos emplazamos a nosotros mismos a tener una experiencia frente a la pantalla que, generalmente, durará entre hora y media y dos horas. Sin embargo, muy pocas veces nos preguntamos por el trabajo que hay detrás de ese metraje y, en caso de hacerlo, nos sería extremadamente complicado cuantificarlo con exactitud.

Muy probablemente se tratará de un trabajo que, desde el nacimiento de la idea hasta concluir en la película terminada, se habrá extendido durante meses o años. En este tiempo habrá pasado por diversas fases de escritura de guion, una exhaustiva preparación del rodaje, el rodaje en sí mismo, el montaje de imagen, el de sonido, las mezclas, etc.

Si no nos preguntamos por todo este proceso que hay detrás es, quizás, porque cuando pagamos la entrada que nos conduce a la sala donde veremos la película estamos, de alguna manera, suspendiendo ese juicio analítico preciso y firmando una suerte de contrato de credulidad según el cual asumiremos lo que vemos como un continuo. Un continuo al que no cuestionaremos siquiera, mientras lo vemos, su falta de cronología en el propio proceso de rodaje.



Tampoco nos plantearemos que cada pedazo de película que vemos es fruto de un proceso de selección y descarte, de tal manera que el gesto que presenciamos de un actor o una actriz en un momento concreto procede de la elección de una de las muchas posibles opciones que nos ofrecían las tomas o repeticiones de ese momento.

Asumiremos, por ejemplo, en base a esta credulidad, que el diálogo entre los dos personajes ocurrió así, tal cual, en esa duración que tiene en la pantalla, sin cuestionarnos que, quizás, para esos dos minutos de película se emplearon más de seis horas de rodaje más otras tantas de ensayos previos.

En estos apuntes intentaremos abordar todos estos factores, entendiendo la película como la pieza artística que es; una pieza que es fruto de un PROCESO CREATIVO (generalmente realizado en equipo) y construida en base a una serie de convenciones que constituyen ese LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO que genera en nosotros esta ilusión de continuidad.

## 2 / EL PROCESO CREATIVO DE LA PELÍCULA

A la hora de confeccionar la película hablamos de tres fases fundamentales: preproducción, producción y postproducción. Profundicemos en cada una de ellas.

### 2.1. PREPRODUCCIÓN

Entendemos por preproducción la fase previa al rodaje. Abarca, por tanto, desde la concepción de la idea hasta que comienza propiamente el rodaje o producción.

El nacimiento de **la idea** puede ser de muy diversa índole: puede tratarse de una idea original, una adaptación de una novela o un cómic, un remake de un título preexistente, estar inspirada por una canción o un cuadro y, así, todo un larguísimo etcétera de alternativas.

A partir de esta idea, independientemente de su origen, lo habitual será que se confeccione un **guion literario**.



En el arte en general y en el cine, en particular, siempre habrá excepciones a la norma. Por ejemplo, en el cine documental, más atado a la realidad de lo que sucede en el momento mismo, no siempre encontraremos la existencia de un guion literario sino que será el propio proceso de montaje el que acabe por conformar el guion definitivo de la película.

Asimismo, hay un cierto cine de ficción que hace de la improvisación de sus actores su principal valor. En este caso, puede ser que el guion literario que encontrremos sea más escueto, no tan exhaustivo, más fundamentado en unas notas o pautas para que los actores improvisen que en diálogos o acciones perfectamente cerradas. Algunos cineastas representativos de este manera de trabajar podrían ser [Erich Rohmer](#) o [John Cassavettes](#).

El proceso de escritura de un guion literario suele ser largo (meses e incluso años, en algunos casos). Generalmente, abarca diferentes estadios ya que no se suele escribir el guion definitivo directamente sino que se suele hacer en fases: empezamos, generalmente, por una escaleta en la que se desglosan las situaciones más importantes. De ahí, habitualmente, se suele pasar a la escritura de un desarrollo o tratamiento que viene a incorporar todas las situaciones o acciones así como anotaciones sobre los temas de los que tratarán los diálogos.

Es a partir de aquí cuando se aborda la primera versión del guion que, a todo lo anterior, le añade ya las líneas de diálogo de los personajes junto a una explicación más prolífica de las acciones, los espacios, etcétera.

Esa primera versión del guion literario raramente es la definitiva. Como en el proceso de escritura de una novela, las posteriores relecturas de la misma provocan cambios y revisiones que van generando versiones sucesivas. Estos cambios también pueden estar provocados, en el caso del cine, por temas de índole presupuestaria, de duración y un sinfín de variables.

En cualquier caso, por un motivo u otro, las versiones se irán sucediendo, acomodándose a estas mejoras o necesidades, hasta llegar a la versión definitiva, la considerada óptima para poderse rodar.

Estas fases que acabamos de reseñar son las más habituales pero podremos encontrar multitud de guionistas y directores que trabajen de otra forma: algunos prescinden del tratamiento, por ejemplo, mientras que otros nunca harán una escaleta. Cada maestrallo tendrá su librillo y trabajará como más cómodo se sienta, independientemente de que su manera sea más o menos canónica.



#### MATERIAL 2.1.1

En esta carpeta encontramos un primer tratamiento secuenciado del cortometraje *Cachorro* (\*) así como dos versiones del guion (la primera y la última). Pueden usarse estos materiales para mostrar a los alumnos la diferencia entre un tratamiento (esbozo sin diálogos) y un guion.

Asimismo, se pueden comparar las dos primeras secuencias de las dos versiones y ver sus diferencias.

No conviene que los alumnos lean el guion completo más allá de esas dos primeras secuencias para preservar una cierta frescura en el momento que lo vean.

-----  
(\*) El título inicial de *Cachorro* era *Venezia*. Posteriormente, una vez rodado, se decidió cambiar. Es por esto por lo que se observará que en casi todos los materiales de preparación que se adjuntan aparece el título primero.



Si revisamos el esquema de la primera página veremos que el guion literario se está cerrando en una fase muy temprana del proceso creativo de la película. Hay, por tanto, que entenderlo como un medio dentro de ese proceso: no es un fin en sí mismo, ya que el proceso continúa.

Es una de las herramientas (tremendamente importante, eso sí) que nos permitirán rodar y montar para, así, llegar a eso que sí que es el fin en sí mismo del proceso cinematográfico: la película que vemos en el cine.

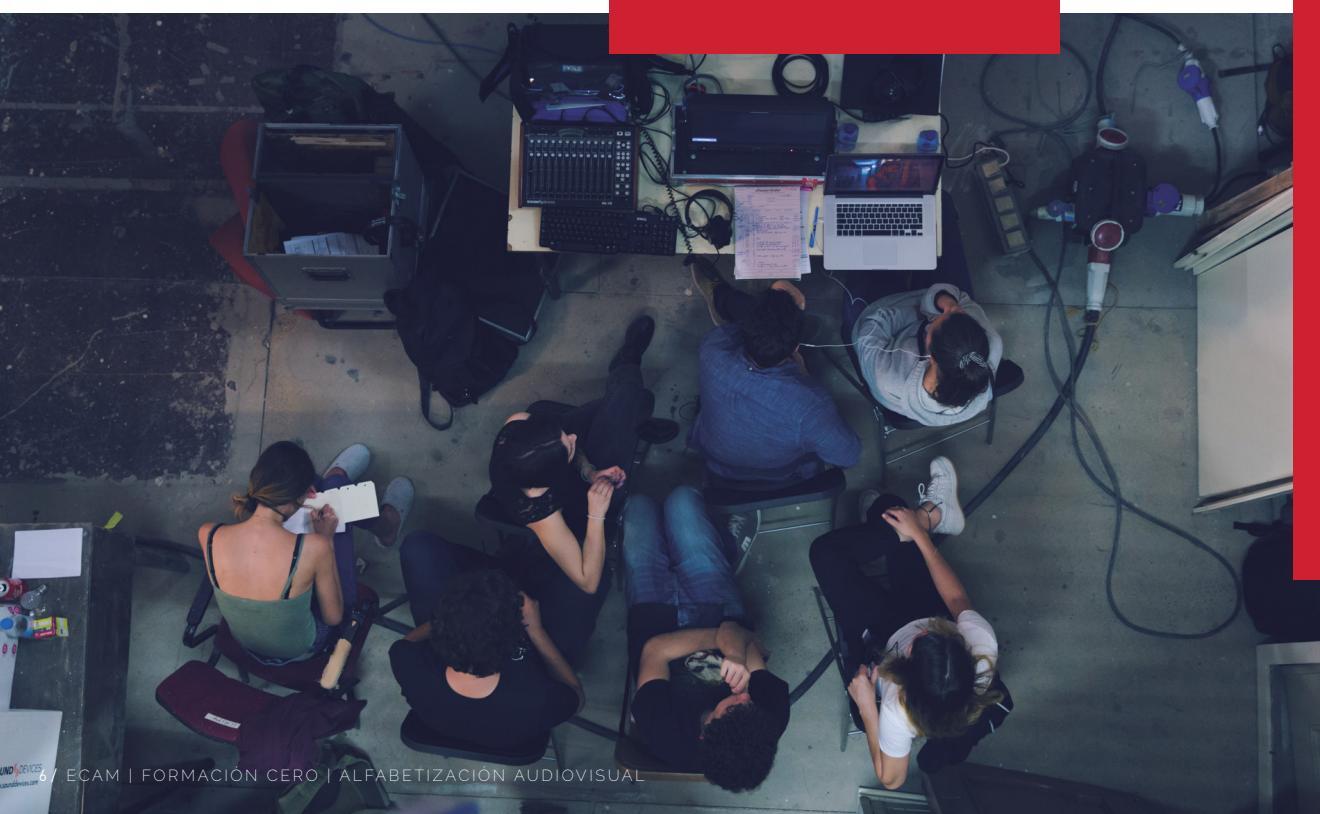
Más adelante volveremos sobre este tema.

Así, una vez que tenemos el guion literario podemos empezar la fase de **preparación**, de extraordinaria importancia.

Partamos de una analogía que nos puede ayudar a entender por qué es tan importante: pensemos en el proceso de confección de una película como si fuese el atraco a un banco. En un atraco, los ladrones tendrán que buscar a los mejores profesionales de cada una de aquellas cosas que van a necesitar: el que hace los planos del banco, el que anula las cámaras de vigilancia, el que conduce más rápido o el que abre cajas fuertes. En el cine sucede lo mismo: durante esta fase de preparación tendremos que confeccionar nuestro equipo buscando al que mejor nos ilumine, al mejor sonidista, al mejor director de arte, así como a los que mejor interpreten los papeles que aparecen en el guion. Estaremos conformando nuestro equipo técnico y, en el caso de esta última búsqueda y elección de los actores, estaríamos hablando de lo que se conoce como proceso de casting.

Por otro lado, los atracadores, una vez montada la banda, nunca se arrojarán directamente al banco a robarlo si quieren garantizarse un buen resultado. Dedicarán tiempo a observar el terreno, ver los horarios, las rutinas, hacer planes, etc... Lo mismo en el cine: el equipo tendrá que invertir tiempo en buscar las localizaciones, visitarlas varias veces, ensayar con los actores, hacer un plan de rodaje que tenga en cuenta los desplazamientos, la climatología, etc.

De esta manera, ultimados los preparativos, los atracadores podrán ir a robar al banco y los cineastas a rodar su película. Ambos, relativamente tranquilos por el tiempo invertido en esa tan importante preparación que evitará que entren en juego imprevistos que manden al traste los planes.



### MATERIAL 2.1.2

En esta carpeta encontraremos gran cantidad de material relacionado con la preparación de *Cachorro: desglose de localizaciones, calendario general, informes sobre la posición del sol en las mismas y a las horas de rodaje, planta de posiciones de cámara y plan de rodaje.*

## 2.2. PRODUCCIÓN

Si la preproducción era la fase previa al rodaje, entenderemos como producción la fase del **rodaje** en sí mismo.



En su imprescindible libro “Así se hacen las películas”,  Sidney Lumet decía que el rodaje no era más que la segunda de las tres fases de escritura de una película. La primera sería la del guion literario (del que ya hemos hablado) y la tercera, el montaje (del que hablaremos más tarde).

Pero detengámonos un momento en esta interesante afirmación... ¿por qué decía Lumet que el rodaje es una segunda escritura? ¿Quizás porque en esta fase también se pueden escribir nuevos diálogos y cambiar cosas? Por supuesto que sí... pero también porque, como veremos más adelante, cada una de las decisiones que se toman durante el rodaje (altura de la cámara, movimiento o no de la misma, etc.) suponen un elemento extra de significación que se agrega a aquello que estaba escrito en el guion.

El guion literario puede decir que el protagonista entra en la habitación, pero no será lo mismo presentarlo rodándolo desde arriba (y, por tanto, empequeñeciéndolo), que haciéndolo desde abajo (y, por tanto, enalteciéndolo).

En la tercera parte dedicada al lenguaje hablaremos de todos estos matices significativos que entran en juego con las decisiones de rodaje.

Con todo preparado en la fase anterior, el equipo iniciará el rodaje en base al plan de trabajo que ha confeccionado el ayudante de dirección. Dicho plan raramente será cronológico.

Veamos por qué: en una película ciertas localizaciones se repitan varias veces en el guion. Por ejemplo, el protagonista va y vuelve del trabajo a su casa varias veces, con lo que podríamos tener un esquema:

#### **1. casa / 2. trabajo / 3. casa / 4. trabajo / 5. calle / 6. cine / 7. casa**

Para maximizar el tiempo y el presupuesto, el ayudante de dirección tenderá a concentrar todo lo que se rueda en un mismo espacio para hacerlo de seguido ya que si siguiésemos la cronología del guion perderíamos tiempo y, por tanto dinero, en andar desplazándonos varias veces al mismo sitio. Así se rodarían juntos todos los fragmentos de la casa (1, 3 y 7), por un lado y, todos los del trabajo (2 y 4), por otro. Posteriormente, en montaje, se le daría el orden deseado.

Para que todo el material esté bien identificado y permita trabajar con él a posteriori de la manera óptima, usaremos la claqueta, que identifica cada una de las piezas que rodamos.

Detengámonos un segundo a analizar los datos que aporta una claqueta.



#### **MATERIAL 2.2.1 - Clip de una claqueta de *Cachorro*.**

En primer lugar, vayamos al gesto de golpear la lama de arriba con la de abajo. Lo que en cine se conoce familiarmente como el *chack*. ¿A qué se debe?

Partamos de que hemos de entender siempre el cine como un lenguaje audiovisual. Esto quiere decir que está conformado por sonido y por imagen. Ambos son extraordinariamente importantes y no debemos caer en relegar a un segundo plano el sonido, como a veces ocurre.

En el cine profesional, para poder tener la mayor calidad de cada uno de estos elementos, se registran por separado. Con un grabador profesional de audio multipistas se grabará el sonido mientras que con una cámara filmaremos la imagen. El *chack* es el elemento que nos permitirá sincronizar ambas cosas: cuando en la máquina de montaje estemos sobre el fotograma de imagen en el que las dos piezas de madera de la claqueta se juntan, colocaremos el momento exacto de sonido donde se produce el golpe, de tal manera que, a partir de ahí, imagen y sonido, ya unidos, se reproducirán de forma sincrónica.

Por otro lado, en la claqueta encontraremos más información visible: el título de la película, quién la ha dirigido, su director de foto, así como otros aspectos diversos. Pero detengámonos en los tres dígitos principales que “canta” el claque: 4A-1-4 (Cuatro A / Uno / Cuarta), por ejemplo. Son los dígitos que identifican secuencia, plano y toma. Veamos qué es cada uno de esos elementos.

**Secuencia:** es lo que se conoce como unidad de acción espacio-temporal. Es decir, el fragmento de guion en el que ocurre algo en un espacio o un tiempo concreto.

Por ejemplo, si un personaje está en su puesto de trabajo escribiendo en el ordenador y su acción siguiente, por corte directo, es darle al jefe en su despacho el resultado de un informe, tendríamos dos espacios separados por el corte y, por tanto, dos secuencias: la del puesto de trabajo y la del despacho con el jefe.

Puede darse el caso de que no nos movamos en el espacio pero sí que haya un salto en el tiempo: nuestro personaje está escribiendo el informe en su puesto y, al rato, está dormido sobre la mesa. Sin que nos hayamos desplazado del mismo set, por corte, tenemos dos tiempos diferentes y, por tanto, dos secuencias.



Un error frecuente es el de confundir secuencia con escena. El concepto de escena no lo encontramos en cine sino que es más propio del teatro. En el lenguaje anglosajón encontraremos *Scene*, pero su traducción al castellano es más conveniente como secuencia que como escena.

**Plano:** es cada una de las unidades en las que se divide la secuencia para, con un punto de vista o encuadre concreto y específico, contarnos lo que sucede en la misma.

Si volvemos al ejemplo anterior, en la secuencia del oficinista en su puesto de trabajo podríamos tener diferentes planos. Por ejemplo, tres: uno de la pantalla del ordenador con lo que está escribiendo, uno de su rostro y otro de sus manos tecleando.



Una secuencia no tiene que estar forzosamente dividida en varios planos. Hay en ocasiones en las que la secuencia está contada por completo en un único plano. Es lo que conocemos como **plano secuencia**.

Un ejemplo famoso de plano secuencia en la historia del cine podrían ser los tres minutos y medio del inicio de *Sed de mal* ► (Orson Welles), en el que partiendo del detalle de un temporizador, la cámara se desplaza por toda una calle, sin ningún corte, elevándose incluso por los aires, hasta acabar en una explosión.

Hay también notables casos de virtuosismo en los que no es sólo la secuencia la que se cuenta en un único plano sino la película completa (independientemente de los trucos que se empleen para ello): *La soga* ► (Alfred Hitchcock), *El arca rusa* ► (Alexandr Sokurov), *Birdman* ► (Alejandro G. Iñárritu) o *Victoria* ► (Sebastian Schipper).



*La soga*, Alfred Hitchcock.

**Toma:** es cada porción rodada por la cámara, desde que comienza a grabar hasta que corta y equivale a cada una de las repeticiones que se graban de cada plano.

Así, por ejemplo, el plano inserto de la pantalla del ordenador puede estar rodado sólo una vez dada su facilidad (con lo que tendríamos una toma única), mientras que el del rostro del oficinista trabajando puede haberse repetido varias veces, bien por problemas de interpretación o simplemente por buscar matices diferentes en la misma. De este modo, podríamos tener dos tomas, cinco, ocho o las que fuesen necesarias.

El equipo de rodaje irá registrando las diferentes tomas de cada plano y de cada secuencia hasta cubrir el guion completo. Como hemos dicho antes, no lo hará, generalmente, por orden cronológico sino por criterios establecidos en el plan confeccionado por el ayudante de dirección.

Todo este material que se genera es con el que se trabajará en montaje para la confección de la película definitiva.



*El arca rusa*, Alexandre Sokurov.

## 2.3. POSTPRODUCCIÓN

Llamamos postproducción a la última fase, la que comienza una vez que ha acabado el rodaje. Suele englobar el montaje de imagen, el etalonaje, los efectos digitales y el montaje de sonido con sus correspondientes mezclas. Veamos en qué consiste cada una de ellas.



Aunque el montaje esté dentro de la postproducción, a decir verdad, es una fase que en muchas ocasiones suele comenzar mientras se rueda: el montador suele hacer un primer montaje (o primer corte) de las secuencias que va recibiendo diariamente, conforme se van rodando, en paralelo a la filmación, para ir controlando que todo está bien y no haya problemas.

Una vez finalizado el rodaje, el proceso se extenderá incluso durante varios meses, confeccionándose diferentes versiones de montaje, de la misma manera que se confeccionaron varias del guion.

Es por esto por lo que lo consideramos postproducción, porque independientemente de cuándo empiece, siempre se extiende por detrás del rodaje.

El **montaje**, como avanzábamos anteriormente, es esa tercera escritura de la película en la que se le da su forma definitiva.

Muchas veces se habla del montaje como si tratase de hacer un puzzle, pero esta analogía no exacta: cuando hacemos un puzzle tenemos una cantidad de piezas – 200, por ejemplo – y las utilizamos todas para formar una figura predefinida que siempre coincide con la que viene en la caja del propio puzzle. En cine, sin embargo, no colocaremos todas las piezas. Si pusiésemos todo el material que se ha rodado durante semanas tendríamos una película de más de veinte horas. Con lo cual es obvio que no usamos

la totalidad sino que, incluso, es mucho menos generalmente lo que dejamos en el resultado final que todo lo que quitamos.

En este sentido, el montaje cinematográfico tiene algo que ver con la escultura, al ser también un arte substractivo: del mismo modo que Miguel Ángel parte de un bloque de mármol enorme del que va quitando fragmentos hasta llegar a esculpir su famoso David, el montador quita muchísimo material de ése que se rodó para, así, llegar hasta esa película de 90 ó 120 minutos que vemos en el cine.

Asimismo, igual que Miguel Ángel puede extraer diversas formas del bloque de mármol, infinitas incluso, para que den forma al David o a cualquier otra cosa, el montador no construye una figura concreta y predefinida a la manera del puzzle, sino que va tomando decisiones que acabarán conformando una de las muchísimas, infinitas, películas posibles que encierra el material filmado.



Para darnos cuenta de que las opciones y posibilidades que encierra un material son enormes y que pueden dar lugar a muy diferentes resultados, basta con pensar en los **director's cut** que se suelen comercializar a posteriori: versiones en las que el director plantea un montaje alternativo diferente al original.

Los extras de secuencias eliminadas en los DVDs y Blu-Rays también nos permiten hacernos una idea de cómo de diferente sería una película si incluyese esos fragmentos descartados.

Ya veremos que en *Cachorro* también hay alguna decisión tomada en este sentido.

Por tanto, el trabajo de montaje consistirá en tomar toda una serie de decisiones en base a ciertos criterios para lograr tener, al final del proceso, la mejor película posible de la infinidad de ellas que permite el material.

Estos criterios estarán fundamentados esencialmente en la decisión del mejor orden o estructura de planos para contar cada secuencia, la elección de las mejores tomas y, en un nivel más global, en la consecución de la mejor estructura para contar aquello que queremos contar.

Puede ser que estas decisiones de estructura general coincidan exactamente con lo que estaba escrito en el guion pero, en realidad, no suele ser así. Una vez que se ha filmado el material y se comienza a montar surgen nuevas ideas que implican cambiar elementos del guion. No hay mayor problema en esto siempre que el resultado sea mejor. Como ya dijimos, el guion no es más que el medio para llegar al fin, que es la película. Con lo que no tendría sentido el respeto ciego al guion si hay opciones de montaje que lo mejoran.

Al montaje de imagen le sucederán, una vez finalizado, otros tres procesos que, habitualmente, suelen avanzar en paralelo: etalonaje, efectos visuales (o VFX) y montaje de sonido.

La fase conocida como **etalonaje** equivale a la corrección de color. Así, de la misma manera que hacemos retoque de nuestras fotos en Photoshop, en cine calibraremos el color de las imágenes originales con un sentido estético y/o narrativo.

Los **efectos visuales digitales** (o VFX) no siempre son necesarios, no se realizan en todas las producciones. Hay ocasiones en que, por las propias características de la película, hay que recurrir a ellos obligatoriamente. Un ejemplo claro serían las películas de terror o ciencia ficción que conllevan la creación de elementos que no existen en la realidad.

Sin embargo, los efectos visuales no siempre son visibles. Puede que los estemos usando, por ejemplo, para borrar un elemento que aparece en plano y no se corresponde con la época en la que sucede la película. De esta manera, el departamento de VFX puede intervenir una toma rodada para una película que transcurre en el siglo XV haciendo desaparecer un letrero moderno que estaba en la localización y que no concordaría con el tiempo de la acción. En este caso se trataría de un efecto invisible: se ha hecho, sí, pero más que para llamar la atención sobre algo, para evitar una discordancia, eliminándola.

Estas dos fases están directamente relacionadas con la imagen, pero no podemos olvidarnos de que el cine, como ya dijimos, es audiovisual y que, por tanto, el sonido es tremadamente importante.

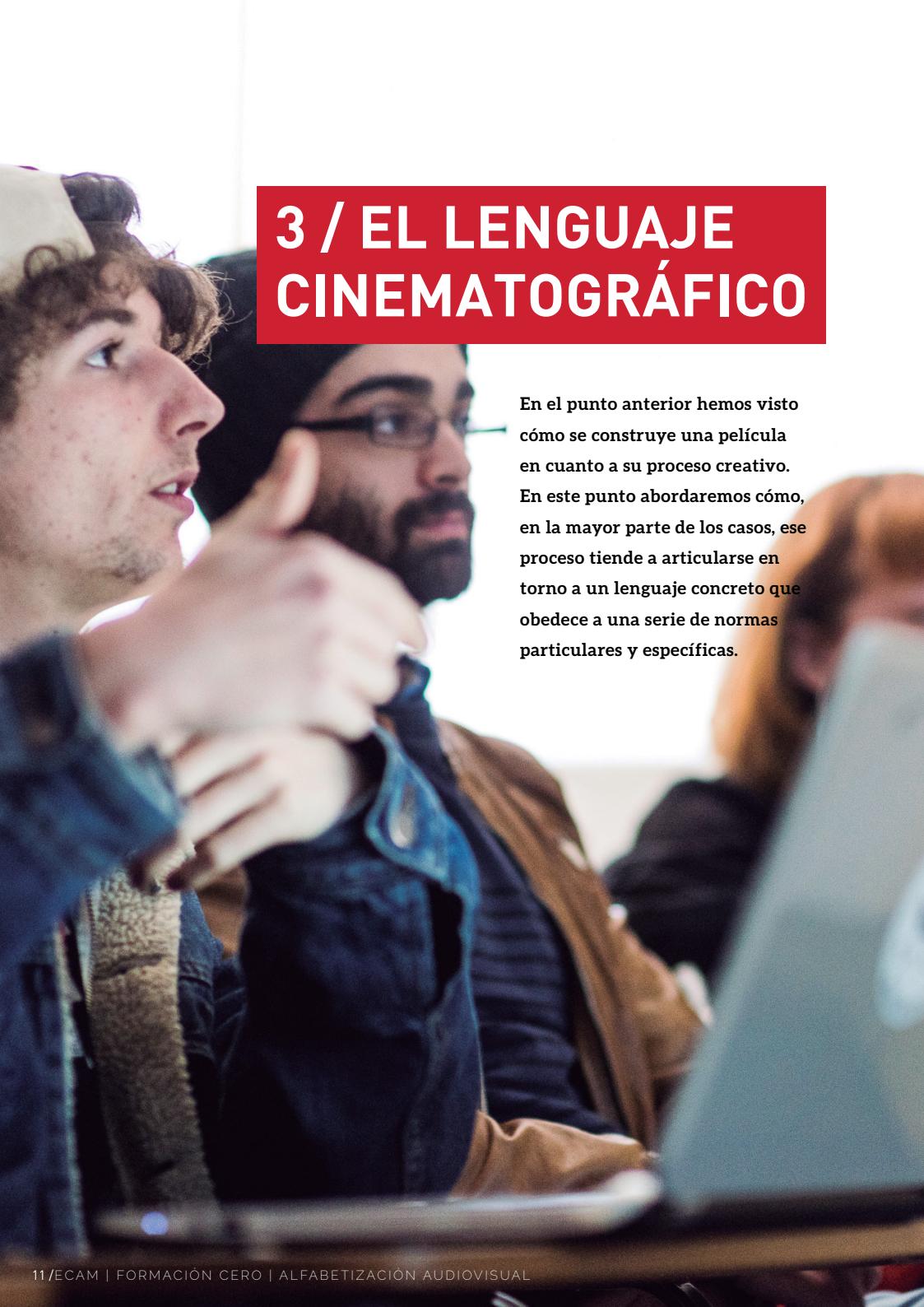
En el montaje de imagen hemos trabajado con lo que se conoce como sonido directo (el que procede del rodaje). Sin embargo, para llegar a óptimos resultados de sonido de una película, habrá que agregar diferentes capas, efectos, músicas, etc... Un disparo, por ejemplo, tal y como viene de sonido directo no funcionará. En el mejor de los casos sonará como una bala de fogeo. Habrá, por tanto, que sustituir ese sonido directo por un efecto que, sincronizado con la imagen, dé la idea de un disparo real.

La fase de **montaje de sonido** consiste precisamente en eso, en editar, añadiendo, substituyendo o eliminando, diferentes elementos sonoros que aporten un valor narrativo a la película. Es un proceso laborioso y meticuloso que suele llevar varias semanas.

Con el montaje de sonido acabado, la imagen etalonada y los efectos realizados, la película estaría lista para entrar en su última fase: **las mezclas**. Para abordar este proceso, acudiremos a un estudio de sonido que reúna las condiciones en las que se va a proyectar la película: gran pantalla, buenos altavoces con sonido dolby, etc. Allí, con la imagen definitiva de la película proyectada, se tomarán las últimas decisiones que atañen al sonido, dándole el volumen exacto a cada pequeño ruido, la ecualización precisa a cada elemento, etcétera.

La mezcla es una fase que tiene algo de mágico al ser el momento en el que por fin convergen todos los procesos que hemos ido haciendo y nos permiten ver la película tal y como la verá el espectador en la sala.

A partir de ahí, con ese resultado aprobado, se sacarán las copias que se exhibirán en los cines.



## 3 / EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

En el punto anterior hemos visto cómo se construye una película en cuanto a su proceso creativo. En este punto abordaremos cómo, en la mayor parte de los casos, ese proceso tiende a articularse en torno a un lenguaje concreto que obedece a una serie de normas particulares y específicas.

### 3. 1. EL CINE COMO LENGUAJE TEMPORAL Y MULTIDISCIPLINAR

Partamos, en primer lugar, de que la **experiencia de ver una película está pensada como un continuo** sin interrupciones en el que hay un principio y un final. Puede parecer una obviedad, pero es importante tenerlo en cuenta. Veremos por qué.

Cuando leemos un libro es muy probable que nuestra relación con el mismo sea fragmentaria: habrá días en los que leamos varios capítulos seguidos, otros en los que leamos tan solo alguna página e incluso algunos en los que no leamos nada. En una visita a un museo, por otro lado, nosotros decidiremos cuánto tiempo nos vamos a detener delante de cada cuadro e, incluso, si nos vamos a acercar a mirar ciertos detalles o no. También estará en nuestra mano si contemplamos una escultura de frente exclusivamente o la rodeamos para explorar todo sus ángulos dedicándole diez minutos en lugar de un breve instante.

Sin embargo, en un visionado cinematográfico el tiempo de la contemplación vendrá ya dado de antemano, organizado, ya que las películas están pensadas para, idealmente, ser vistas de principio a fin en de sola tacada.

La película se proyecta, pues, sin interrupciones, desde un principio hacia un final. Esto lo hace en ese tiempo concreto en el que se despliega ante nosotros, que será mayor o menor en función de la duración de la película.

En este sentido, podríamos decir que la materia prima de la experiencia cinematográfica tiene mucho que ver con el tiempo, del mismo modo que tiene que ver con él otra disciplina que guarda varios elementos en común con el cine: la música. En ambas artes nos enfrentaremos a piezas que se construyen en el tiempo y que, a su vez, están hechas para ser escuchadas o contempladas en un lapso de tiempo concreto.

Pero el lenguaje del cine va más allá de esta relación con lo musical. El lenguaje cinematográfico es **multidisciplinar** ya que reúne elementos de todas las otras artes: de la arquitectura (decorados, localizaciones), de la pintura o la fotografía (composición, encuadres), de la literatura (narrativa), del cómic, el ballet, la escultura, etc.

Podríamos, pues, decir que el cine es un arte de artes.

### 3. 2. BREVE GENEALOGÍA DE UN LENGUAJE PROPIO

Si bien es cierto, como decíamos en el punto anterior, que el cine bebe de todas las demás artes, hay que tener en cuenta que, en base a la amalgama de todas ellas, acaba por construir un lenguaje propio y específico.

El nacimiento de este lenguaje, curiosamente, se produce a una enorme velocidad si lo comparamos con el resto de disciplinas artísticas. Así, si en la historia de la pintura el arco temporal que separa a Altamira de Kandinski es de más de 30.000 años, el cine no tardará mucho más de dos o tres décadas en haber consolidado un lenguaje propio que, curiosamente, apenas difiere del que se emplea en las películas que vemos actualmente en las salas.

Los primeros treinta años de la historia del cine servirán, por tanto, para consolidar lo que se viene conociendo en historiografía cinematográfica como Modo de Representación Institucional (MRI), término acuñado por el teórico Noel Burch en 1968 en su obra fundamental *La praxis del cine*.

¿En qué consiste ese Modo de Representación Institucional? Pues, ni más ni menos que en toda una serie de convenciones y códigos que adopta el lenguaje cinematográfico para que, a la hora de contarle una historia al espectador, ésta sea comprensible para él.

Estas normas actuarán imponiendo al espectador esa ilusión de continuidad y transparencia de la que ya hablábamos al principio, en la introducción. Pretenderán que no se dé cuenta del artificio que hay en la propia confección del filme y, a su vez, en función de una serie de decisiones y elecciones, cargarán de significado las imágenes para que se entiendan de una determinada manera.

Así aparecen toda una serie de elementos o rasgos estilísticos codificados para expresar cosas concretas al espectador: tamaños de plano, movimientos de cámara, angulaciones, montajes paralelos y alternos, etc... Todos estos elementos son los que permitirán que una misma narración pueda ser contada de infinitas maneras: ya no se trata de retratar lo que ocurre en un escenario sino que hay todo un abanico de posibilidades que nos permiten articular el punto de vista de un modo concreto, enfatizar elementos, etc.

Veamos cómo se produce este proceso.

En las primeras películas de los Lumière lo que veíamos eran simples tomas de la realidad: un tren que llega a una estación, un bebé tomando el biberón, obreros saliendo de una fábrica... Generalmente carecían de argumento y su duración era escasa: la que permitía el rollo de película cargado en la cámara. En cierto modo, eran parecidas a los gif o pequeños vídeos de gatos y otras cosas cotidianas que podemos encontrar hoy día en Twitter o Instagram: retratos de un instante.

Sin embargo, no hay que esperar siquiera a que empiece el siglo XX para encontrar películas que, pese a ser aún muy breves, presentan un mayor grado de refinamiento. Pioneros como Edwin S. Porter se dan cuenta de que, mientras que en el teatro es la audiencia la que va repartiendo su atención por los elementos que hay sobre el escenario, en el cine, el hecho de contar con una cámara, permite focalizar la atención del espectador sobre unas cosas u otras, discriminando lo que consideramos importante de lo que no.

Ya no es necesario contar todo desde un único plano general como si lo que viésemos proyectado en la pantalla fuese la retransmisión de una obra teatral.

El cine nos permite ir al detalle, ya sea de los rostros u otros elementos de la acción.

Ésta se puede fragmentar en diferentes planos, de diferente tamaño, para en montaje, a posteriori, juntarlos creando una ilusión de continuidad en base a la cual el espectador no se dará cuenta del artificio.

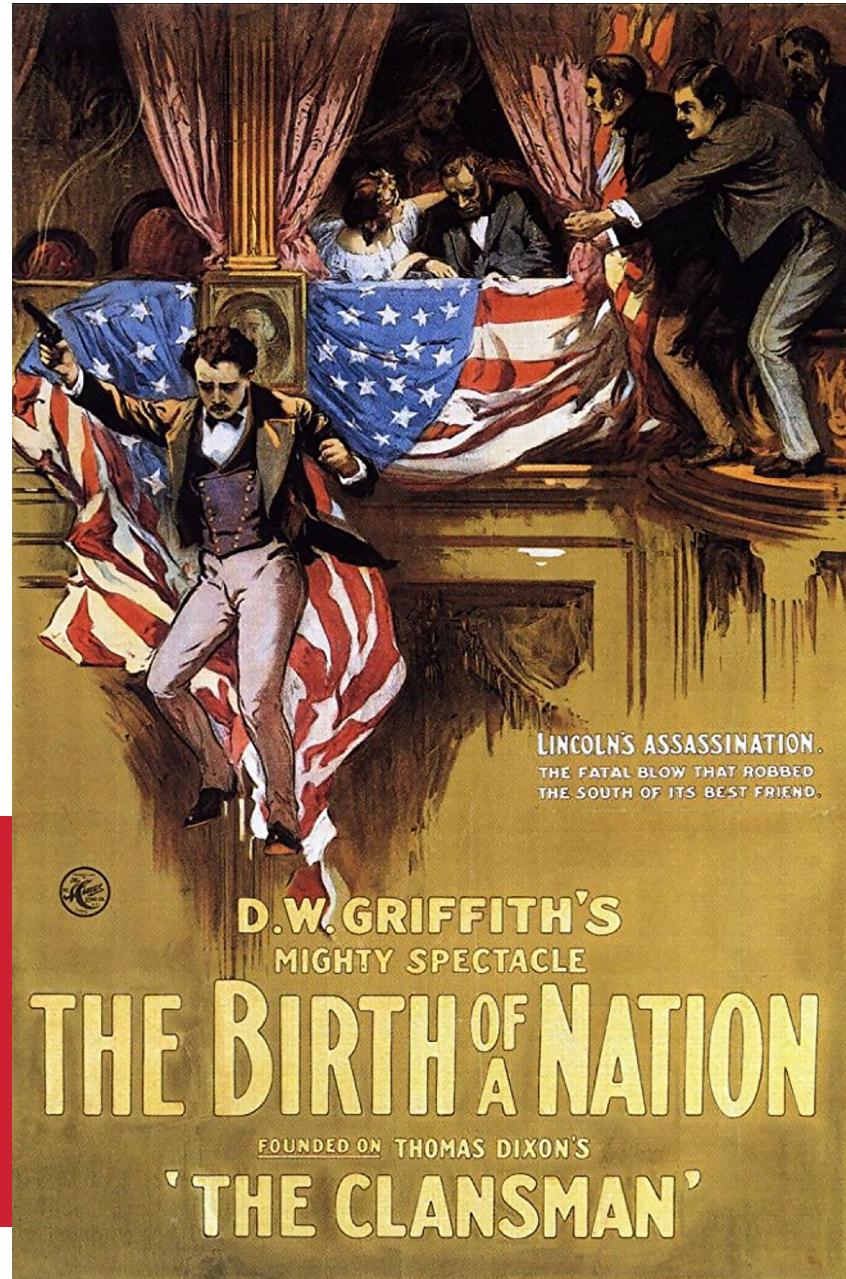
Poco después, D. W. Griffith será uno de los más importantes pioneros en la formación del lenguaje cinematográfico gracias a su exhaustiva indagación en todos estos mecanismos. En El nacimiento de una nación (1915) ya consigue abordar una película larga en la que las acciones se entrecruzan en paralelo con un grado de refinamiento asombroso. Posteriormente, en su obra maestra Intolerancia (1916), llega a tal grado de desarrollo del lenguaje que podríamos atrevernos a decir que, independientemente de los avances técnicos que nos separan de ella, sus recursos narrativos (tamaños de plano, movimientos de cámara, montajes paralelos, angulaciones, etc) son más o menos los mismos que con los que se articula, por ejemplo, cualquier película de la saga de *Star Wars*.

No es, por tanto, aventurado hablar de la vigencia de todas estas convenciones y de cómo han perdurado en el tiempo.



Sin embargo, como en todas las artes, hay que tener en cuenta que en el cine también podremos encontrar prácticas y movimientos que se formulen en contra de lo normativo. Podría ser el caso de, por ejemplo, la Nouvelle Vague.

Esta famosa corriente francesa de finales de los 50 hizo de la discontinuidad su bandera. Películas como Al final de la escapada (1960) de Jean-Luc Godard proponían un lenguaje alternativo al del Modo de Representación Institucional a base de violar sistemáticamente sus normas fundamentales de transparencia, continuidad, etc.



El nacimiento de una nación, D.W. Griffith.

### 3. 3. ELEMENTOS ESENCIALES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

En primer lugar, tenemos que tener en cuenta que el punto de vista que el espectador tiene de aquello que le mostramos se corresponderá exactamente con el propio punto de vista de la cámara. Verá lo que ve la cámara: el objetivo de la cámara equivaldrá a sus ojos, a su mirada.

Puede parecer obvio, pero resulta muy ilustrativo pensar en ello cuando hablamos de fragmentación. Así, cuando cortamos entre diferentes posiciones de cámara, es como si estuviéramos haciendo saltar a ese espectador de un sitio a otro de la acción.

Del mismo modo, si movemos la cámara para acercarla a algo es, en cierto modo, como si estuviésemos arrastrando al espectador, agarrándolo por la solapa, hacia ese objeto.

Pongamos un ejemplo: si hay dos personajes hablando en una mesa y cortamos alternativamente de uno al otro (técnica de plano / contraplano) es como si estuviésemos colocando al espectador ora frente a uno, ora frente al otro, mostrándole en cada momento lo que consideramos que es importante que contemple, ya sea una frase que se dice o una reacción a algo que se ha dicho. Pero si entra un tercero y lo que hacemos es mover la cámara en travelling desde el personaje B hasta la puerta que se abre tras él, de alguna manera es como si estuviésemos colocando al espectador sobre unas ruedas y llevándolo de un punto a otro del decorado.

Es sobre esta base sobre la que se construye la fragmentación de la secuencia.



De hecho, pensar en la cámara como si fuese ese espectador al que vamos ubicando y reubicando en la acción nos puede servir para tomar decisiones coherentes a nivel narrativo: la fragmentación no se trata tanto de demostrar virtuosismo, de mover mucho la cámara o de ser preciosista, sino de encontrar la mejor manera de narrar al espectador aquello que le queremos contar, de dónde ubicarlo. En ocasiones esto implicará un notable grado de complejidad e, incluso, cierto barroquismo mientras que, en otras, la solución será de lo más sencillo sin, por eso, ser peor.

Por otro lado, el lenguaje cinematográfico no nos va a permitir sólo cortar de un punto de vista de la acción a otro, sino que podremos hacerlo también entre diferentes acciones, alternando o mezclando espacios y tiempos (secuencias), personajes, etc.

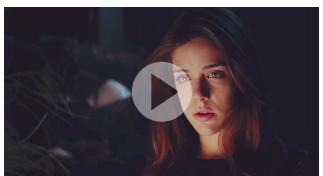
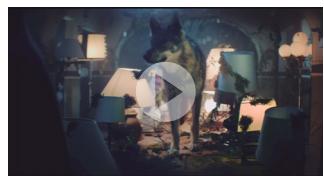
Será la persona a cargo de la dirección de la película quien tome las decisiones en torno a cómo se realizará esta fragmentación o planificación. Así, tendrá que decidir qué tamaños de plano se usarán en cada momento, qué angulaciones, qué movimientos, etc. O lo que es lo mismo, el director tendrá que decidir dónde coloca la cámara en términos de distancia y de altura, así como si la moverá o no y cómo.

Veamos cada uno de estos elementos:

### a) Tamaños de plano.

El lenguaje cinematográfico nos permite encuadrar la misma realidad de múltiples maneras.

En base a la escala que cubre el plano en relación a la figura humana tendremos diferentes tamaños:



#### ● **Plano General (PG):**

La proporción del sujeto en relación al espacio es mínima. Importa más mostrar el contexto o el paisaje que al personaje en sí, que puede incluso no llegar a distinguirse apenas. Es común usar este tipo de planos como planos de situación, para ubicar o localizar la acción.

#### ● **Plano entero (PE):**

A diferencia del Plano General, en el Plano Entero el sujeto sí que es importante en la escala del plano. Se le muestra completo, de pies a cabeza.

#### ● **Plano americano (PA ó 3/4):**

Muestra al sujeto desde un poco por encima de las rodillas hasta la cabeza. Se le denomina así porque es un tamaño muy usado en el western, género netamente americano en sus orígenes. Se utilizaba para mostrar la importancia de las armas que colgaban de la cintura de los personajes.

#### ● **Plano Medio (PM):**

Muestra al sujeto cortado en torno a la altura de la cintura.

#### ● **Primer Plano (PP):**

Se centra en mostrar el rostro del sujeto.

#### ● **Detalle o Inserto:**

Muestra una parte específica del sujeto (por ejemplo: ojos, oreja, boca, etc.) o un objeto a pantalla completa (p. ej. un interruptor, un mechero, una carta sobre una mesa, etc.)

Todos estos tamaños de plano tendrán sus respectivas variaciones pudiendo ser un poco más cerrados o abiertos. Así encontraremos, por ejemplo, Gran Plano General (GPG) o Plano general Corto (PGC); Plano Medio abierto (PMA) o Plano Medio Corto (PMC) y, así, sucesivamente.

Como decíamos anteriormente, todos los elementos del lenguaje cinematográfico tienen implicaciones narrativas e influyen en lo que se le transmite al espectador. Así, un Primer Plano de un personaje llorando mostrará un cierto dramatismo ligado a la subjetividad de ese personaje, a las emociones que atraviesa en ese momento. Sin embargo, el mismo personaje llorando en un Plano General de un desierto nos atará más a la idea de la soledad que experimenta mientras llora, empequeñecido en su contexto, que al llanto en sí mismo.

En cualquier caso, siempre será posible rodar ambos y montarlos los dos de manera que vayamos modulando la intención de lo que queremos expresar pasando de uno a otro.



Muchas veces se tiende a asociar el tamaño del plano con la distancia de la cámara respecto a aquello que retrata. Es decir, que si la cámara está lejos, dará un plano más general, mientras que si está cerca dará un plano más cerrado, más concreto.

Sin embargo, esto no es así exactamente. Hay que tener en cuenta que el tamaño del plano depende, en realidad, de dos distancias: esa distancia física de la cámara respecto al sujeto u objeto pero, también, de la distancia focal (la distancia entre el centro óptico de la lente y el punto focal).

Este nuevo concepto puede resultar, a priori, demasiado técnico, pero con un ejemplo lo entenderemos fácilmente:

Los paparazzi toman imágenes con un resultado más bien próximo aunque lo hagan desde esas enormes distancias que les permiten ocultarse y pasar desapercibidos. Por tanto: una cámara lejana podrá darnos una imagen cercana si tiene una óptica con una distancia focal larga (teleobjetivo).

Por contra, una cámara cercana puede dar un plano con mucha información de contexto si la óptica es de distancia focal corta (angular). El ojo de pez (óptica similar a las mirillas de las puertas) sería un ejemplo ya que, pese a deformar las líneas de la realidad, es capaz de incluir en el encuadre una gran cantidad de información: el sujeto en toda su altura así como las paredes que lo rodean.

## b) Angulaciones de cámara.

Hemos visto que la escala de aquello que mostramos puede ser múltiple, pero hemos de tener en cuenta que también podemos cubrir esas diferentes escalas desde diferentes angulaciones.

● **Angulación normal:** es aquella en la que el objetivo de la cámara está paralelo al suelo, mostrando lo que retratamos desde su misma altura. Por ejemplo, en el caso de ser una persona, la angulación sería normal si la altura de la cámara coincide aproximadamente con la de sus ojos.



● **Plano picado:** aquel en el que la angulación del objetivo no es paralela sino que está por encima de aquello que retratamos, mirándolo desde arriba. Este tipo de angulación suele empequeñecer al objeto o sujeto. Esto puede traducirse en que veamos al personaje como más débil, menos poderoso.



● **Plano contrapicado:** aquel en el que la cámara se coloca por debajo de aquello que retrata, apuntando hacia arriba. En este caso, el sujeto u objeto se ve agrandado, enaltecido, de manera que es como si luciese más poderoso.



Estas dos últimas angulaciones tienen su caso extremo: cuando la cámara está tan picada que está exactamente perpendicular a lo que retrata, justamente sobre ello, tendríamos un **plano cenital**.

Por otro lado, cuando está tan contrapicada que se ubica perpendicular por abajo, justo debajo de ello, tendríamos un **plano nadir**.

### c) Movimientos de cámara.

En primer lugar hay que tener en cuenta que la cámara puede estar colocada en diferentes soportes y que cada uno de ellos va a permitir un tipo de movimiento diferente así como una serie de implicaciones expresivas en la imagen que nos permiten obtener.

Distingamos, de momento, dos tipos de soporte: soporte de maquinaria y soporte humano.

El **soporte humano** sería aquel en el que la propia persona que maneja la cámara es la que se encarga de sostenerla, ya sea en la mano o al hombro. ►

El rango de movimientos que permite es muy amplio. La cineasta de vanguardia Maya Deren llegó a decir que no hay invento o maquinaria que permita tanto movimiento como el propio cuerpo humano ya que está lleno de articulaciones. Además, estos movimientos pueden ser muy rápidos, incluso de barrido (pasar muy deprisa de un objeto a otro).

Por contra, la imagen que obtendremos probablemente sea algo inestable, supeditada al propio pulso humano. Esto no tiene por qué ser algo malo ya que, en ocasiones, generará una espontaneidad interesante: puede transmitir al espectador la sensación de que es la cámara la que sigue a los personajes de manera casi improvisada. Por ello, en líneas generales, la cámara al hombro o a mano se asocia a un estilo más bien documental y realista.

Por otro lado, cuando hablamos de **soportes de maquinaria** hablamos de una gran cantidad de inventos que nos van a permitir anclar y/o mover la cámara de diferentes maneras. Veamos las maquinarias más habituales:

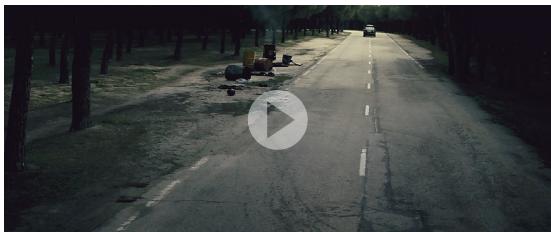
● **Trípode:** Se trata de un cabezal con tres patas al que se fija la cámara permitiendo variaciones de altura y de angulación. Cuando el cabezal no está fijo, con la cámara anclada, ésta podrá moverse en panorámicas. Éstas pueden ser en el eje X (panorámica horizontal), Y (panorámica vertical) o en una combinación de ambos. ►

● **Travelling:** es un sistema de vías sobre el que se desplaza un carrito al que va acoplada la cámara. Pueden ser de acercamiento, de alejamiento o discurrir en paralelo a la acción (travelling lateral). También es posible incluir vías curvas que nos permitirán cambiar el sentido del movimiento de la cámara. ►

● **Dolly:** es un sistema por el cual se acoplan unas ruedas al trípode de manera que éste se puede mover libremente. Al carecer de vías, evita el problema de que éstas se puedan ver en la propia imagen (algo que puede aparecer en los travelling); sin embargo, el movimiento puede resultar menos preciso al no estar acotado justamente por esas vías.

● **Grúa:** es un sistema por el cual una plataforma se une con un brazo articulado a las vías, de tal manera que permite que la cámara se levante y se pueda mover con libertad a cierta altura. ►

● **Cabeza Caliente:** es un sistema similar a la grúa sólo que en la anterior es el operador el que está subido a la plataforma manejando la cámara mientras que en la cabeza caliente ésta se maneja por control remoto con un joystick desde abajo. Permite, por tanto, que el final del brazo sea mucho menos aparatoso en cuanto a su tamaño y pueda moverse por espacios más estrechos o impracticables.



● **Steady Cam:** se trata de un sistema de contrapesos enganchados a un arnés que viste el propio operador de cámara y que sirve para estabilizar la imagen de tal modo que, aunque sea el operador el que se mueve con la cámara, se evitan las vibraciones características de llevarla al hombro. Proporciona una imagen más suave, como si la cámara flotase.



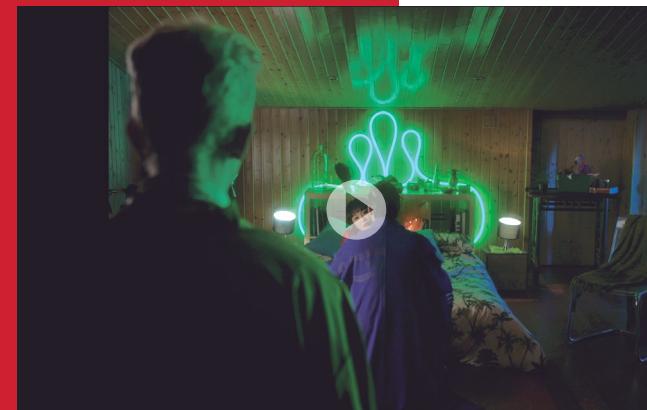
Como podemos ver, cada soporte tiene sus pros y sus contras, conllevando una serie de implicaciones a nivel expresivo y narrativo. No expresaremos lo mismo si nos acercamos a un personaje caminando hacia él cámara al hombro que si lo hacemos con un travelling perfectamente estable. Probablemente, en el primer caso obtengamos una imagen más "sucia" pero más realista, mientras que en el segundo la imagen será mucho más " limpia" pero también más fría o irreal. La elección la haremos en función de lo que queramos transmitir.



El **zoom** no es un movimiento de cámara en sí mismo sino que se trata de un movimiento óptico: es la lente la que se acerca o aleja.

Si pensamos en nuestros smartphones veremos que cuando usamos los dedos en la pantalla táctil para hacer zoom, conseguimos agrandar o empequeñecer la imagen sin movernos nosotros. Lo que se produce es, simplemente, una variación de la distancia focal.

Podemos hacer la prueba de grabar dos planos con nuestro teléfono: en el primero nos acercarnos a un objeto nosotros físicamente. En el segundo haremos lo mismo a través del zoom. Veremos que las imágenes que obtenemos son diferentes tanto en composición como a nivel expresivo.



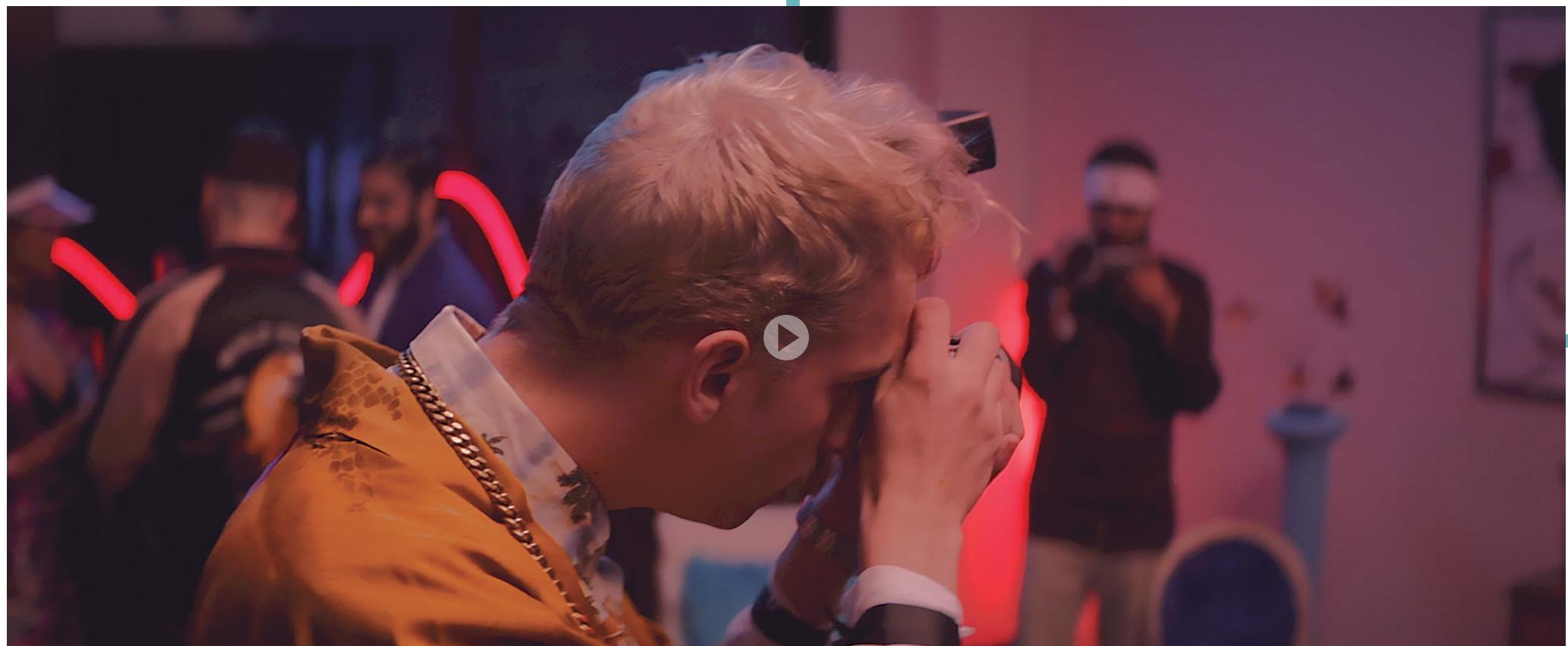
### 3. 4. LA PLANIFICACIÓN DE LA SECUENCIA

Teniendo en cuenta estas opciones de tamaño, angulación y movimiento, unas de las partes más importantes del trabajo de dirección cinematográfica (junto a la dirección de actores) será la de decidir cómo vamos a retratar y, por tanto, a contar, aquello que ocurre en cada secuencia.

Una primera cuestión, por ejemplo, será la de decidir si fragmentar o no la acción. Si decidimos no fragmentar nada, que la unidad de acción transcurra entera sin cortes, es decir, que un plano equivalga a la secuencia completa, tendríamos lo que llamamos un plano secuencia (como ya vimos en la primera parte de los apuntes).

Sin embargo, si decidimos fragmentar la acción en planos diferentes, tendremos que ver cuáles serán esos planos que conformarán la secuencia: sus tamaños, sus angulaciones y posibles movimientos.

Hay que subrayar que no se trata de que haya unos tamaños de plano, ángulos o movimientos mejores que otros por sí, sino que cada uno tendrá unas implicaciones narrativas, emocionales, etc. diferentes que tenemos que conocer a la hora de planificar. Así iremos discriminando y tomando decisiones para que nuestra planificación sea la que consideremos mejor para transmitir aquello que queremos contar a nuestra audiencia con unas emociones concretas, etc.



Tendremos que preocuparnos también de cómo engarzarán esos planos diversos en los que estamos dividiendo la acción. Para esto último, tendremos que hacer la planificación pensando muy bien cómo se podrán montar, a posteriori, los planos que filmaremos. Así evitaremos encontrarnos con la desagradable sorpresa de que lo que hemos decidido no funciona, ya sea porque no se entiende, porque no consigue transmitir la emoción que perseguimos, etc.

Para esto, el lenguaje cinematográfico, ése que decíamos que se desarrolla a partir del Modo de Representación Institucional, despliega una serie de normas básicas que tienen el fin de "camuflar" sus propios mecanismos, generando en el espectador la sensación de continuidad a la que ya hemos aludido repetidamente en estos apuntes: que no se dé cuenta de la construcción que hay detrás de eso que está viendo.

Se buscará la invisibilidad del artificio a partir de reglas o convenciones de entre las cuales la más genérica y global es la del ràcord, según la cual, por muy fragmentario que sean el rodaje y la planificación, habrá que preservar la continuidad a toda costa: que no haya elementos que "salten" entre los planos.

Esto comprende una enorme cantidad de variables: desde que el cigarrillo que tiene el personaje en una mano siga estando en esa misma y no en la otra en el siguiente plano, que no varíe la sensación de luz entre un plano y otro, que no cambien elementos de vestuario o atrezzo y, así, un larguísimo etcétera.

Aunque a veces no se le presta la suficiente atención, el ràcord más importante no tiene que ver tanto con los objetos como con las emociones. Se trata del ràcord de interpretación: que haya una coherencia en cómo los actores y actrices interpretan a sus personajes, sus cambios de emoción, intensidad, etc.

Por no ser cronológico el rodaje puede ocurrir que un intérprete no esté en el punto anímico o físico exacto que tiene que tener la secuencia en función de lo que le ha ocurrido antes en la narración. Esto resultaría enormemente llamativo para el espectador una vez montada la película

en continuidad.

Un ejemplo: un actor tiene que rodar dos secuencias. En una le persiguen unos zombies corriendo por la calle durante quinientos metros y, en la otra, consigue entrar en una casa abandonada y encerrarse antes de que le atrapen. Si al rodar esta segunda, en otra fecha y en un plató, el actor no se ha preparado de manera que al aparecer en plano le falte el aliento, tenga la respiración entrecortada por el cansancio de la carrera, etc... la discontinuidad va a ser muy evidente para el espectador, que verá que no existe correlación entre la carrera que ha dado en la secuencia anterior y la tranquilidad con la que entra en la que viene después.

A parte de esta regla general del ràcord hay otras más específicas que tendremos en cuenta a la hora de planificar para que no haya problemas de montaje posteriores:

● **Regla de los ejes:** entre dos personajes mirándose enfrente se crea una línea imaginaria o eje, de tal manera que si rodamos respectivos planos de ambos desde el mismo lado del eje, dará la sensación de que se miran entre ellos. Sin embargo, si los rodamos desde diferentes lados del eje, dará la sensación de que ambos miran en la misma dirección en lugar de que se miran entre ellos, pudiendo generar confusión espacial en la audiencia.



Aunque pueda parecer tremadamente sencilla, esta regla puede complicarse hasta límites insospechados según el tipo de acciones, personajes involucrados y sus movimientos, pudiendo llegar a ser un auténtico quebradero de cabeza en el rodaje.



El breve cortometraje *Tía, no te saltes el eje*, ▶ de Kike Narcea ilustra de manera divertida la confusión que se puede crear en el espectador cuando no se respeta la regla de los ejes. Asimismo, sirve para entender perfectamente en qué consiste esta regla básica.

### 3. 5. ALGUNOS APUNTES SOBRE MONTAJE

● **Regla de los 30 grados:** para cortar de un plano a otro sin que se produzca una discontinuidad o salto, debe haber al menos una distancia de 30° entre una posición de cámara y la siguiente, de tal manera que

haya una diferencia tan significativa entre la información que contienen un plano y el otro que sirva para justificar el corte que estamos haciendo. Si no hay tal distancia, los planos serán tan similares el uno del otro que, a priori, no tendrá sentido haber cortado entre ellos.

● **Regla de la relación entre tamaño y duración:** cuanto más general es un plano, más tendrá que durar en la pantalla para que el espectador pueda aprehender toda la información que contiene. Es decir, el ojo del espectador necesitará más tiempo para ver todo lo que hay dentro de un plano general que para entender lo que muestra un inserto. No tardamos lo mismo en entender un plano detalle de una boca gritando que en detectar todos los elementos que intervienen en un Gran Plano General de una playa con varios personajes.

Ya hemos aludido a la importancia del montaje en diferentes momentos de estos apuntes: comentamos que es la tercera escritura de la película y también acabamos de señalar que es una fase que es necesario tener siempre presente a la hora de planificar para no encontrarnos con la desagradable sorpresa de que aquello que hemos filmado no funciona al ponerlo todo junto.

Pues bien, aprovechemos este epígrafe para apuntar dos o tres ideas básicas de montaje que nos ayudarán a entender mejor cómo funciona el lenguaje del cine.

Para ello en primer lugar debemos definir qué es el montaje cinematográfico. Pues bien, sería la fase en la que construimos el ritmo y la estructura definitiva de la película.

Es decir, no se trata solamente de pegar unos planos con otros descartando una cierta cantidad de material sino que es en el montaje en el momento que daremos una cadencia (ritmo) y un orden (estructura) a todos esos elementos.

Tendemos a hablar de **ritmo** rápido o ritmo lento por la sensación que nos transmiten las imágenes al sucederse unas a otras: si hay muchos planos en poco tiempo nos parecerá que el ritmo tiene velocidad, mientras que si es al contrario nos parecerá que el ritmo es más contemplativo.

Hay que señalar que el efecto que se obtiene en ambos casos es diferente y que no es mejor per se un ritmo que otro. Hay películas que precisan de un montaje más “picado” mientras que en otras su principal virtud es la de mantener el interés del espectador haciendo uso de un ritmo más pausado.

En cuanto a la **estructura**, pensemos que con un mismo material podremos montar secuencias muy diferentes entre sí según el orden que demos a los planos: la narración se entenderá y se sentirá de una manera u otra en base a cómo hayamos administrado la información que contienen esos planos. Ya señalaba Alfred Hitchcock que no es lo mismo mostrar a dos personajes sentados charlando para luego cortar a un plano que nos muestra una bomba bajo su mesa que hacerlo al revés: ver primero la bomba y luego verlos a ellos

hablando. En la primera fórmula se producirá un efecto de sorpresa más súbito y repentino, mientras que con la segunda transmitiremos suspense al espectador, que verá toda la conversación con el corazón encogido, pensando que en cualquier momento puede haber una explosión.

Una vez aclarados estos dos conceptos fundamentales en relación al montaje, nos detendremos un instante en un par de ideas más.

Por un lado, hay que señalar que el valor de un plano, de lo que transmite, no es únicamente inherente a él mismo, sino que dependerá del montaje: tendrá que ver también con aquello junto a lo que está montado.

Esto, que puede sonar un tanto obtuso de primeras, se explica muy bien a través del conocido "efecto

Kuleshov" ► (llamado así por el cineasta soviético que realizó este experimento de montaje en torno a 1920): partimos de un mismo Primer Plano de un personaje con rostro neutro mirando algo. Si intercalamos en mitad de ese plano otro plano de un plato de sopa, el espectador pensará que el personaje está mirando ese plato y, además, proyectará en él la idea de que tiene hambre. Pero si en lugar de sopa lo que colocamos es la imagen de un ataúd, también pensaremos que está mirándolo pero que lo que siente, en este caso, es pena, lástima. Es decir, el plano que en principio era neutral, se ha cargado de sentido por aquello junto a lo que está montado cuando ni siquiera eran cosas que estuviesen en el mismo espacio sino que son simples planos aislados yuxtapuestos.



Puede resultar más ilustrativo (y también más divertido) el Efecto Kuleshov si es Alfred Hitchcock quien nos lo explica en este video. ►

Por último, hemos de mencionar que la manera más habitual de ensamblar unos planos con otros es a través del corte directo; es decir, por yuxtaposición.

Esto no quita que el lenguaje cinematográfico tenga todo un repertorio de transiciones que nos permitirán ir de un plano a otro de maneras diversas. Hay que señalar, en cualquier caso, que estos recursos, cuando aparecen, suelen hacerlo más como medios de puntuación entre secuencias que dentro de los planos de una misma secuencia.

A continuación enumeraremos los más relevantes:

● **Encadenado:** dos imágenes se mezclan de manera que mientras una se va disolviendo, desapareciendo, la otra va apareciendo sobre ella. ►

● **Fundido:** la imagen se disuelve en un color (generalmente negro, aunque podemos encontrar fundidos a blanco, rojo o cualquier otro color). Puede darse lo contrario, que sea la imagen la que vaya apareciendo desde ese color. ►

● **Cortinilla:** una imagen sucede a la otra por un efecto óptico de desplazamiento horizontal o vertical o a través de una forma geométrica que le sirve de marco. Está prácticamente en desuso. ►

### 3. 6. EL ESPACIO EN EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

Lo primero que hay que tener en cuenta es que el espacio cinematográfico no tiene por qué tener una correlación con el espacio real. De hecho, muchas de las películas que vemos nos hacen creer que suceden en espacios concretos (casa, oficinas, etc.) pero, en realidad, no son más que construcciones en plató, sin ser siquiera localizaciones naturales, reales.

Independientemente de esto, que tiene que ver más con la fisicidad del propio espacio, una serie de decisiones de planificación nos permitirán retratarlo de una manera u otra.

Podemos, pues, hablar de dos fórmulas esenciales:

● **Espacio analítico:** será aquel que se muestra yendo de lo particular a lo concreto. Es muy habitual y equivaldría, por ejemplo, a la fórmula de plano de situación + planos cortos. Es decir, vemos un espacio en su amplitud para posteriormente ir viendo partes del mismo. Puede darse también al revés, que veamos las partes y luego el contexto. En cualquiera de los dos casos, lo que importa es que las partes más concretas que se nos muestran están incluidas en la vista más general.

● **Espacio constructivista:** es una manera netamente cinematográfica de crear un espacio. Consiste en la yuxtaposición de planos que muestran porciones de un espacio que, en realidad, es el espectador el que completa en su cabeza ya que nunca lo ha visto en toda su extensión: no tiene la constancia de esas partes en relación a una vista más amplia sino que las ve aisladas.

Por ejemplo: rodamos a un personaje caminando por una acera hasta que se para junto a cámara y saluda a alguien. Por corte vemos a otro personaje que, en Primer Plano, le devuelve el saludo desde la acera de enfrente. En un tercer plano vemos como ambos se juntan en medio de la calzada y se dan un abrazo. Un cuarto plano nos muestra el mismo abrazo desde el ángulo opuesto (sí, un salto de eje) con la torre Eiffel al fondo.

Pues bien, ninguno de los planos contiene toda la información del espacio. Éste está formado por retales, fragmentos. Hasta tal punto que podríamos haber rodado el primero de los planos en Madrid, el segundo en Barcelona, el tercero en Roma y el cuarto en París. Será la aparente continuidad entre esos planos, lograda en el montaje, la que posibilitará que el espectador construya y entienda ese espacio ideal cinematográfico que no tiene correlato alguno con la realidad.

### 3. 7. EL TIEMPO EN EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

Del mismo modo que decíamos que no tiene por qué haber una correlación entre el espacio real y el cinematográfico, tampoco tendrá por qué haberla entre el tiempo real y el tiempo cinematográfico.

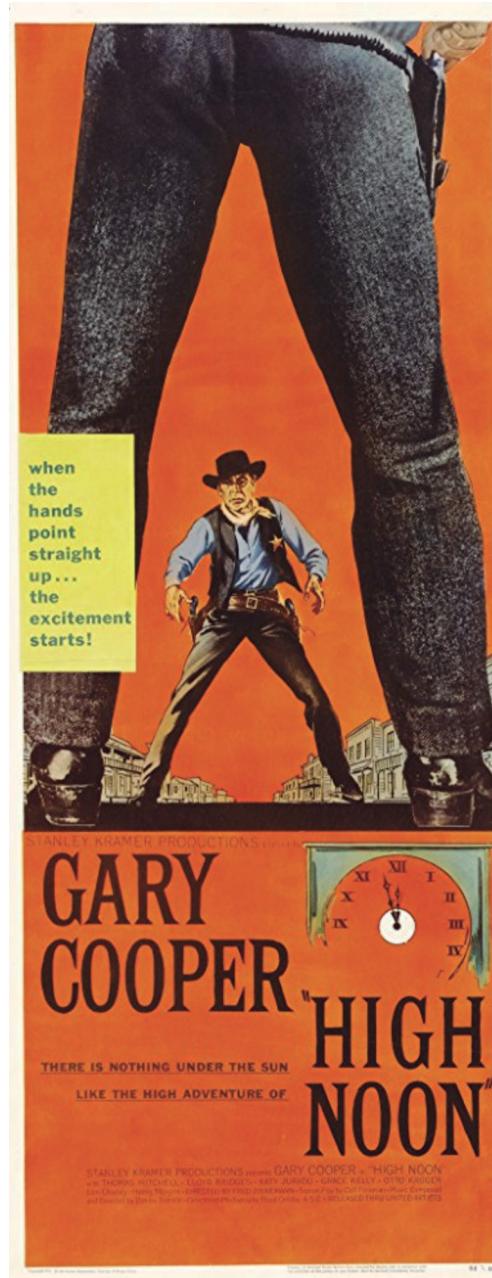
De hecho, para hablar del tiempo en el cine, la mejor manera es confrontar el de la acción (aquel en el que sucede lo que se cuenta) con su plasmación en la pantalla. En base a esto, hablaremos de tres variables: duración, orden y frecuencia.

#### a) Duración.

Es probablemente el parámetro que el lenguaje cinematográfico tiende a alterar más. A veces de forma más perceptible y otras sin que apenas nos demos cuenta de ello.

Si la duración de la acción en la pantalla es la misma que en la realidad hablaríamos de **tiempo real**. Es algo que, por ejemplo, suele ser inherente al plano secuencia ya que, al no haber cortes, lo que vemos dura lo mismo en la película que cuando sucedió.

Cuando hay fragmentación es más complicado



*Solo ante el peligro.* Fred Zinnemann.



Hay series como

24 o películas

como *Solo ante el peligro* ► (Fred Zinnemann, 1952), que han pretendido hacer coincidir su duración con la de aquello que retrataban, incluso sin usar el plano secuencia sino a base de trucos de montaje.

En este video ► podemos ver un análisis pormenorizado de cómo se articula el artificio en *Solo ante el peligro* usando relojes que van puntuando una supuesta cronología de los eventos que busca ser la misma que la real.

que esta equiparación entre el tiempo cinematográfico y el de la acción real se cumpla. Suele haber alteraciones, de manera que la acción en la pantalla suele diferir en su duración de lo que ocurrió en la realidad, pudiendo ser más larga o más corta que ésta. De hecho, es muy frecuente que el tiempo

cinematográfico acorte el tiempo real, lo resuma. Hay múltiples maneras de conseguir esto:

● **Aceleración:** las imágenes cinematográficas se mueven a una velocidad mayor que la realidad. Es lo que popularmente se conoce como *cámara rápida*.

● **Elipsis:** se omiten partes de la acción para que ésta dure menos. El tamaño de las elipsis puede ser muy variable. Podemos encontrar elipsis mínimas, que apenas están eliminando unos segundos de acción (p. ej. alguien camina hacia una puerta en un plano y, antes de haber llegado a ella, en el plano siguiente la está abriendo directamente) a otras que dan saltos temporales de mayor envergadura (p. ej. a un personaje le suena el despertador, abre los ojos y en el plano siguiente ya está bajo la ducha, habiendo omitido todo el fragmento intermedio entre que se despierta y abre el grifo). Incluso hay elipsis que imiten siglos enteros, como la famosa de *2001* ► (Stanley Kubrick, 1968).

● **Secuencia de Montaje:** es una figura estilística que se caracteriza por resumir un lapso de tiempo, omitiendo partes del mismo pero sin suprimirlo por completo como ocurría en la elipsis. Por regla general, suelen ser secuencias musicales en las que, ocasionalmente, se mezclan formatos (fotografías, imágenes en movimiento, rótulos, etc.). Son típicas de películas de superación personal, deportes y también del cine negro. En ellas encontramos estas secuencias para contar a base de retazos, de momentos aislados, cómo ha sido la progresión de un personaje, su ascenso o su caída. Un ejemplo clásico podemos encontrarlo en *Toro Salvaje* ► (Martin Scorsese, 1980)

Por otro lado, es también frecuente encontrarnos con que el tiempo cinematográfico es más largo que el tiempo real. Los mecanismos para conseguir esto son, fundamentalmente, dos:



● **Ralentizado:** las imágenes cinematográficas se mueven a menor velocidad que la realidad. Es lo que popularmente se conoce como *cámara lenta*.

● **Estiramiento o Alargamiento:** es un recurso por el que, en base al montaje, conseguimos alargar el tiempo real como si fuese un chicle. Un ejemplo típico sería el de la clásica cuenta atrás de una bomba: vemos que los segundos pasan en el contador pero en el montaje cortan a otra cosa de manera que cuando volvemos sobre la imagen de la bomba, aunque sigue la cuenta atrás, el tiempo que ha transcurrido no es el que hubiese pasado en la realidad sino que se mueve más despacio. En base a cortes sucesivos con esta dinámica, lo que se consigue es generar una tensión creciente en el espectador. Es por esto que este tipo de montaje es muy frecuente en el cine de suspense.

### b) Orden.

Si el orden de la acción y el de la narración son coincidentes, tendremos un **orden cronológico**.

Sin embargo, si en la narración hay una alteración de tal manera que de un momento concreto saltemos a algo que en la cronología de la acción era anterior, se producirá lo que se conoce como **flash-back**.

Un ejemplo podría ser *Titanic* ► (James Cameron, 1997), en la que el grueso de la narración nace a partir del descubrimiento de un medallón en el navío hundido. Es a partir de ahí que pasaremos a conocer todo el pasado que lo rodea.

Hay incluso películas, como *Irreversible* ► (Gaspar Noé, 2002) o *Memento* ► (Christopher Nolan, 2000) cuya particularidad es estar contadas enteramente en orden inverso, como un flash-back permanente, con una cronología absolutamente invertida que empieza por el final de la acción hasta llegar al principio.

Por otro lado, cuando el salto se produce a un evento posterior en la cronología para, posteriormente, volver al punto en el que estábamos, se producirá lo que se conoce como **flash-forward**. No es una figura estilística tan frecuente como el flash-back. Un ejemplo podría ser el juego que esboza de nuevo Christopher Nolan en su película *Arrival* ► (2016).

¿Por qué cuando hablamos de flash-forward señalamos que tras el salto al futuro hemos de volver a donde estábamos? Porque, si no, lo que tendríamos sería algo que vimos en el punto anterior: una elipsis, la simple omisión de una parte de la acción.

### c) Frecuencia.

Este concepto tiene que ver con las posibles repeticiones que pueda haber en la película de un evento que en la acción sólo ocurre una vez.

Así, aunque no es la regla general, podemos encontrar que una misma cosa aparece varias veces en el filme para, por ejemplo, contarla desde diferentes puntos de vista.

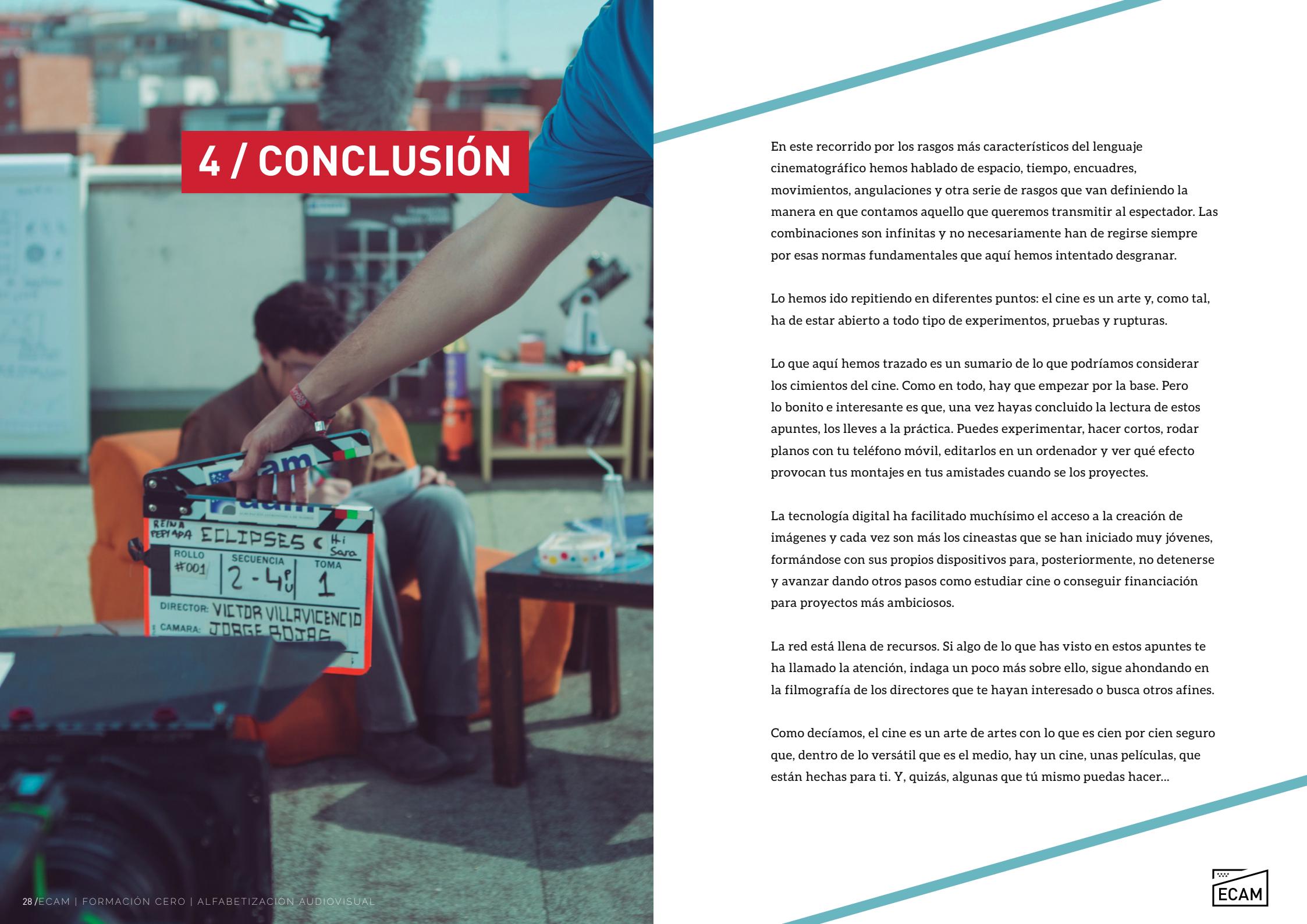


El uso de la frecuencia con repetición es relativamente frecuente en el cine moderno.

Películas de Quentin Tarantino como *Pulp Fiction* ► (1994) o *Jackie Brown* ► (1997) se basan en la indagación de este recurso.

Pero si hay una película tremadamente moderna y reveladora en el uso de este mecanismo es el clásico *Rashomon* ► (Akira Kurosawa, 1950), en la que diferentes personajes involucrados en una violación articulan, a base de flash-backs, su propio punto de vista de lo que ocurrió. Dichas versiones difieren las unas de las otras, con lo que se plantea en la película una aguda reflexión sobre la imposibilidad de la verdad.

## 4 / CONCLUSIÓN



En este recorrido por los rasgos más característicos del lenguaje cinematográfico hemos hablado de espacio, tiempo, encuadres, movimientos, angulaciones y otra serie de rasgos que van definiendo la manera en que contamos aquello que queremos transmitir al espectador. Las combinaciones son infinitas y no necesariamente han de regirse siempre por esas normas fundamentales que aquí hemos intentado desgranar.

Lo hemos ido repitiendo en diferentes puntos: el cine es un arte y, como tal, ha de estar abierto a todo tipo de experimentos, pruebas y rupturas.

Lo que aquí hemos trazado es un sumario de lo que podríamos considerar los cimientos del cine. Como en todo, hay que empezar por la base. Pero lo bonito e interesante es que, una vez hayas concluido la lectura de estos apuntes, los lleves a la práctica. Puedes experimentar, hacer cortos, rodar planos con tu teléfono móvil, editarlos en un ordenador y ver qué efecto provocan tus montajes en tus amistades cuando se los proyecten.

La tecnología digital ha facilitado muchísimo el acceso a la creación de imágenes y cada vez son más los cineastas que se han iniciado muy jóvenes, formándose con sus propios dispositivos para, posteriormente, no detenerse y avanzar dando otros pasos como estudiar cine o conseguir financiación para proyectos más ambiciosos.

La red está llena de recursos. Si algo de lo que has visto en estos apuntes te ha llamado la atención, indaga un poco más sobre ello, sigue ahondando en la filmografía de los directores que te hayan interesado o busca otros afines.

Como decíamos, el cine es un arte de artes con lo que es cien por cien seguro que, dentro de lo versátil que es el medio, hay un cine, unas películas, que están hechas para ti. Y, quizás, algunas que tú mismo puedas hacer...



Calle Juan de Orduña, 3  
Ciudad de la Imagen  
28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid

+34 915 121 060

[ecam@ecam.es](mailto:ecam@ecam.es)

[www.ecam.es](http://www.ecam.es)



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.