



Revista de Claseshistoria

Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales

Artículo Nº 200

15 de junio de 2011

ISSN 1989-4988

DEPÓSITO LEGAL MA 1356-2011

[Revista](#)

[Índice de Autores](#)

[Claseshistoria.com](#)

MARÍA JESÚS VELDUQUE BALLARÍN

Historia del Cine II: lenguaje fílmico. Articulación del lenguaje cinematográfico. La estructura narrativa de un film. Formas de articulación entre planos. Tipos de montaje

RESUMEN

El cine hoy es el resultado de un siglo de evolución técnica y descriptiva, desde que se iniciaron los primeros balbuceos a finales del s. XIX de la mano de Edison y los Hermanos Lumière, fundamentalmente. Aunque lo que verdaderamente fue decisivo para el desarrollo de un lenguaje propio del cine, tal y como lo conocemos actualmente, fue la aportación que hicieron en sus orígenes, cineastas como D.W. Griffith, Serguei Eisenstein y Dziga Vertov, entre otros.

Lo que tenemos a continuación es un compendio descriptivo de los recursos narrativos, que sumados, forman lo que llamamos lenguaje cinematográfico.

PALABRAS CLAVE

Espacio-tiempo, Movimiento, Ángulos, Luz, Montaje, Planos, Flash back, Elipsis, Nudo.

María Jesús Velduque Ballarín

Graduada en Diseño Gráfico. Profesora de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior en la Escuela de Arte de Toledo (España).

masuvelduque@hotmail.com

[Claseshistoria.com](#)

15/06/2011

LENGUAJE FÍLMICO

El cine hoy es el resultado de un siglo de evolución técnica y descriptiva, desde que se iniciaron los primeros balbuceos a finales del s. XIX de la mano de **Edison y los Hermanos Lumière**, fundamentalmente. Aunque lo que verdaderamente fue decisivo para el desarrollo de un lenguaje propio del cine, tal y como lo conocemos actualmente, fue la aportación que hicieron en sus orígenes, cineastas como **D.W. Griffith, Serguei Eisenstein y Dziga Vertov**, entre otros.

Lo que tenemos a continuación es un **compendio descriptivo** de los recursos narrativos, que sumados, forman lo que llamamos *lenguaje cinematográfico*.

La sintaxis del cine

Si entendemos el cine como una forma de expresión y entretenimiento, fundamentalmente visual, estaremos de acuerdo en admitir que uno de los principales ingredientes de toda película está basado en el binomio **espacio-tiempo**.

Todas las historias transcurren en espacios reales, ficticios, de cartón-piedra o simplemente creados por un programa informático; a estos últimos les llamamos virtuales.

Al mismo tiempo todas las acciones transcurren en una época determinada pasada presente o futura, por lo que el tiempo es un ingrediente fundamental y necesario para entender la narración.

Dicho esto, cabe señalar, que el lenguaje cinematográfico se articula gracias a una serie de recursos que son propios del cine, aunque en algunos casos comparten similitud con otras actividades creativas, como son la fotografía o el cómic.

Veamos a continuación cuáles son esos recursos sintácticos y sus principales características:

- El espacio fílmico
- El tiempo fílmico

- El movimiento
- El ritmo
- Articulación del lenguaje cinematográfico
- Los ángulos
- La luz
- La estructura narrativa de un film
- El montaje
- Formas de articulación de planos

1. El espacio fílmico

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena se crea un espacio y un ambiente nuevos que surgen de la imagen y que capta el espectador, teniendo éste la impresión de que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

Se consideran dos tipos de espacio:

El geográfico, que se utiliza para situar la acción en cualquier punto físico de una geografía real o inventada.

El dramático, donde se desarrollan las acciones. Se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y situaciones. Es un recurso muy usado para subrayar ideas o sentimientos.

2. **El tiempo fílmico** en el cine es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir.

Las formas de utilización del tiempo fílmico son:

- Adecuación: Coherencia entre el tiempo de acción y el de proyección.
- Condensación: Mucha acción en poco tiempo.
- Distensión: Alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción.
- Continuidad: El tiempo de la realidad fluye en la misma dirección que el fílmico. Ejem. Plano secuencia.
- Simultaneidad: Se alternan dos tiempos vitales en donde la acción pasa de uno al otro.

(Es el caso de los films de persecuciones, o de suspense, o cuando el protagonista principal acude a salvar a la protagonista que se halla en peligro.)

"Flash back": Salto atrás en el tiempo. Se retrocede a épocas anteriores. El recuerdo de alguien suele ser el procedimiento más habitual.

Tiempo psicológico: Una serie de planos largos con escasa acción puede aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés.

(Mientras que el primer caso caracteriza a los films psicológicos, el segundo hace referencia a los films de acción.)

Elipsis: La elipsis es un recurso cinematográfico que consiste en la supresión de elementos temporales y en ocasiones espaciales, tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal forma que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como existentes.

Recursos para representar el pasado: virajes de color o de color a blanco y negro, dobles pantallas, sobreimpresiones...

Recursos para representar el paso del tiempo: las hojas de un calendario van cayendo, un reloj, una vela o un cigarrillo que se van consumiendo, los cambios de luz natural, los cambios de estaciones del año, la evolución física de una persona, las sobreimpresiones...

3. El movimiento

En los films aparecen dos tipos de movimientos:

El movimiento dentro del encuadre, en el que la cámara queda inmóvil mientras los personajes se mueven dentro del cuadro.

El movimiento de la cámara se obtiene a partir de su propia rotación sin que se desplace, con desplazamiento o combinando ambos procedimientos.

Las panorámicas tienen diferentes usos: el **descriptivo** (nos da a conocer el escenario), el **dramático** (presentación de los diversos elementos de la acción) y el **subjetivo** (en función de los personajes o objetos que se desplazan).

4. El ritmo

Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción.

Clases de ritmo:

Analítico: Planos cortos y muy numerosos; es un ritmo rápido que se traduce en dinamismo, dramatismo, actividad, esfuerzo. (Las secuencias de batallas son ejemplos.)

Sintético: Planos largos y poco numerosos; resulta un ritmo lento, puede expresar sensualidad, monotonía, poesía... (Como escenas de desierto o de mar.)

In crescendo: Planos cada vez más breves (tensión, dramatismo); planos cada vez más largos (relajación, serenidad).

Arrítmico: Los planos son breves o largos, sin tonalidad especial. A veces cambian repentinamente aportando sorpresa.

5. Articulación del lenguaje cinematográfico

• La escala/plano

La escala es la **relación entre la superficie de la pantalla y la figura humana**, que es tomada como referente universal.

Se articula a través del plano, cuya definición dice que es **un conjunto de imágenes que constituyen una misma toma**. Según ocupe la figura humana una mayor o menor escala en la pantalla, el plano se llama:

Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

Plano general: muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una tercera o cuarta parte del encuadre. Tiene un valor descriptivo.

Plano de conjunto: abraza un pequeño grupo de personas ubicándolas en un ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de los personajes. Tiene un valor descriptivo, narrativo o dramático.

Plano entero: cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies de la figura humana. Tiene un valor narrativo pero comienza a potenciar el valor expresivo o dramático.

Plano americano o de tres cuartos: Los límites inferior y superior de la pantalla coinciden con la cabeza y las rodillas de la persona. Tiene un valor narrativo y dramático.

Plano medio. Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba. Tiene un valor expresivo y dramático.

Primer plano. El rostro entero de la persona. Tiene un valor expresivo, psicológico y dramático.

Plano-contraplano: son planos medios o primeros planos y se suelen utilizar para articular una conversación.

Primerísimo plano. Muestra una parte del rostro o del cuerpo. Potencia los valores del primer plano, aunque que también puede ser meramente descriptivo.

Plano detalle. Muestra un objeto o una parte de un objeto. Puede tener un valor descriptivo, narrativo, simbólico o dramático.

La escena es una serie de planos que forman parte de una misma acción o también ambiente dentro de un espacio y de un tiempo concreto.

La secuencia es una serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

El plano-secuencia es un plano de mucha duración que se convierte por sí misma en una secuencia; es una secuencia que se rueda en un solo plano, en una única toma y que conserva las unidades espaciales y temporales.

6. Los ángulos

Al filmar imágenes con una cámara, normalmente el eje óptico (línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo) de la cámara coincide con la línea recta que va desde nuestro punto de vista hasta el horizonte. Pero en lugar de eso, puede formar diversos ángulos con respecto a él y entonces la cámara adopta diversas posiciones o ángulos. **La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma:**

Normal. El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independientemente de su postura.

Picado. Cámara inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad...

El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo ("vista de pájaro").

Contrapicado. Cámara inclinada hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada; expresa exaltación de superioridad, de triunfo... El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba.

Inclinado. Si la cámara está inclinada, entonces la angulación también lo está y el plano que se obtiene también.

Plano subjetivo es cuando el visor de la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los personajes creando una sensación de perspectiva subjetiva o mediatizada.

7. La luz

Hay tres elementos que condicionan la iluminación fílmica: el movimiento de los actores y objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos, y la rapidez de la sucesión de los planos que exige a la luz el papel de dar a conocer con precisión lo que sucede e interesa más de cada plano.

Clases de luz:

Natural. Proporcionada por la luz solar, resulta demasiado potente, haciendo que los objetos resulten duros. Generalmente se recurre a filtros que puestos en el objetivo de la cámara atenúan esta intensidad, creando al mismo tiempo atmósferas más sugerentes.

Artificial. Proporcionada por iluminación eléctrica, tiene la ventaja de poderse regular su intensidad y trabajar en el interior del estudio, haciendo posible realidades imposibles.

La luz difusa se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. Imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente.

La luz directa produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por éstos. Se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos produciendo sombras convenientemente estudiadas en su superficie, el dibujo de los contornos de los objetos con haces de luz directa que caen desde arriba y en dirección contraria al ángulo de la cámara, y el contraluz situando la cámara encarada hacia los haces luminosos.

8. La estructura narrativa de un film

La trayectoria de la acción que sigue la continuidad narrativa a lo largo de la acción fílmica debe ser fluida. El paso de un conjunto de encuadres a otro lo debe marcar la acción.

Planteamiento: Es preciso que contenga tensión emotiva, carácter visual, dinamismo, para que capte la atención. También, debe presentar el conflicto, los personajes que intervienen, sus problemas y lo que constituirá el núcleo de atención de todo el desarrollo argumental.

Nudo. El desarrollo: Para que una idea esté bien desarrollada es preciso que contenga calidad emotiva, diversas líneas de fuerza convergentes y unidad narrativa.

Desenlace: El "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior.

9. El montaje

Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. El proceso de escoger, ordenar y enlazar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado.

La expresión del montaje es el elemento más importante de todos los anteriores y fruto de todos ellos. La elección, el ritmo, la medida van a la búsqueda de darnos una significación. Porque imágenes sueltas pueden adquirir al unirse agrupadas un nuevo significado.

- **Montaje paralelo**

Principio: consiste en la alternancia de al menos dos centros de interés. Se ve claramente cuáles son las líneas conflictivas o las líneas narrativas de la historia, pasando alternativamente de un centro de interés a otro. Ejemplo en la película *Apolo XIII* cuando se produce un intercambio de planos entre la base y la nave en peligro.

10. Formas de articulación entre planos (transiciones)

Las transiciones entre planos pueden ser:

Por corte: las imágenes de un plano suceden a las del anterior sin ningún proceso intercurrente.

Por fundido en negro: la escena se oscurece hasta no ver nada. Lo contrario es la apertura en negro. O también en blanco, en color o en iris.

Por encadenado: Una nueva escena va apareciendo encima de una antigua que se va fundiendo por superposición.

Por cortina: La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer, por desplazamiento, la imagen anterior. Hay diferentes tipos de cortina.

Por barrido: Rápida panorámica que borra la nitidez de una imagen y da paso al plano siguiente.

11. Tipos de montaje:

Según la escala y la duración del plano

Analítico: A base de encuadres que contienen planos cortos y en general de corta duración. Se presta más a lo expresivo y psicológico. Se analiza la realidad estudiándola por partes. Se crea un ritmo rápido en la sucesión.

Sintético: A base de encuadres que contienen planos largos y con frecuencia uso de la profundidad de campo. Se da una visión más completa de la realidad, sin voluntad de análisis.

Como aparecen más objetos y más hechos, exige encuadres de más duración para poder tener bastante tiempo de lectura.

La profundidad de campo* es el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. Se utiliza como elemento de gran valor dramático y psicológico.

Los objetivos gran angular tienen una gran profundidad de campo y sacan los fondos enfocados, al revés de los teleobjetivos que tienen poca profundidad y por eso sacan fondos desenfocados.

*Ver escena del film *fresas salvajes* en la que el protagonista contempla a su familia desde una cortina.

BIBLIOGRAFÍA

DÍAZ PANIAGUA. Comunicación. McGrawHill, 2001.

AUMONT, J. y otros. Estética del cine. Espacio fílmico, narración, lenguaje. Barcelona. Paidós 1985.

SANCHEZ, R. El montaje cinematográfico. Arte en movimiento. Barcelona. Pomaire 1976

RIESK, K. Técnica del montaje cinematográfico. Madrid. Taurus 1980.

ST. JOHN MARNER, T. Cómo dirigir cine. Caracas. Fundamento 1976.