



## CONVERSACIONES DE CINE

**IMPORTANTE:** Lo primero que hay que decir para el análisis de las películas, es que no existe ningún tipo de método universal de análisis, ni para los diálogos ni para las imágenes y los sonidos. Al trabajar las películas, como educadores, debemos tener muy claros los valores que queremos estudiar con los alumnos, y a partir de eso, utilizaremos los recursos audiovisuales y el método que consideremos más adecuado para conseguir nuestros objetivos.

El cine, no lo olvidemos, existe gracias a una característica propia del ojo humano. El cine es sólo una sucesión de imágenes fijas proyectadas unas detrás de otras. El movimiento de las imágenes sólo existe en nuestro cerebro como ilusión provocada por lo que se denomina persistencia retinaria. Cuando la retina del ojo humano es impresionada por un estímulo luminoso, una vez terminado éste sigue mandando al cerebro dicha impresión durante un tiempo de poco más de 1/22 de segundo. Cuando en una sala se apaga la luz, durante breve tiempo seguimos teniendo impresión de luz, eso es lo que se conoce por persistencia retinaria. Al reproducir las imágenes con escaso margen de tiempo nos producirá la ilusión del movimiento. Esa ilusión es la que nos lleva a mundos lejanos y a realidades cercanas, nos hace disfrutar o sufrir en momentos puntuales, y nos evoca sensaciones que no nos dejan indiferentes.

### **1. EL CINE COMO INSTRUMENTO FORMATIVO**

#### **Criterio formativo**

Partiendo de un criterio formativo, cabe diferenciar las películas utilizables con intención más o menos educativa y las que se realizaron con clara función evasiva.

- ◆ **Películas didácticas:** Se trata, por lo general, de documentales o series con una clara finalidad instructiva. Naturaleza, ciencias e historia suelen ser los temas más utilizados. Estos materiales tienen una aplicación directa en la enseñanza y sus efectos formativos ayudan a trabajar contenidos de las áreas, en los últimos años el mundo del documental ha sufrido un auge, llegando incluso a estrenarse en salas de cine.
- ◆ **Películas** cuyo contenido temático las englobaría bajo la denominación general de **culturales**. El componente formativo de estas películas puede ser fácil de utilizar. Son películas históricas, artísticas, biográficas, literarias, científicas, etc.
- ◆ **Películas comerciales** con mensajes constructivos. Son películas que se realizaron con fines comerciales, para la diversión y entretenimiento del espectador. Sin embargo, contienen una carga de valores interesante para ser trabajadas. Estas son las que centrarían nuestro interés.
- ◆ **Películas de evasión** con difícil justificación formativa en valores. Películas en las que predominan las escenas y los mensajes de contravalor y por ello resulta muy difícil su utilización constructiva y formativa.

#### **Cine de valores o valores en el cine**

Atendiendo al argumento, y a su finalidad de destacar Valores Humanos en las películas, podremos decir que en el cine hay tres tipos de películas:



- ◆ Películas sin ningún tipo de Valores éticos o morales: Son las películas cuya única finalidad es la diversión y el entretenimiento, la evasión del espectador.
- ◆ Películas de Valores: Son películas que se realizan con clara vocación de educar en valores, ya sean personales o sociales, para mostrarnos una realidad y enseñarnos a ser críticos con ella. Serían películas de corte social como las filmadas por Ken Loach, Robert Gediguian, John Sayles o Fernando León de Aranoa, por poner algunos ejemplos de directores comprometidos.
- ◆ Películas con finalidad de entretener, pero que en alguno de sus protagonistas podemos ver valores positivos y educativos. Son películas que se realizaron siguiendo un guión para ser comercial, pero que luego, la fuerza de un personaje la dio un sentido completamente diferente. Por ejemplo, en la película "Blade Runer", el personaje de Rutger Hauer como replicante se convierte con su humanidad en centro de la trama, y le da a la película una orientación más elevada que la de ser un mero entretenimiento de ciencia ficción.

En una película, una serie de personajes se enfrentan a una situación y responden ante ella según unos determinados valores (o contravalores) que van a tener consecuencias sobre ellos mismos y sobre los demás. Esta forma de ser, se expone ante nosotros como espectadores, y podemos por tanto sentir y reflexionar acerca de toda una serie de valores. No siempre podemos experimentar estas situaciones en la vida real, de ahí el interés que tiene el trabajarlas en la "ficción" del cine.

Pero, tal y como decíamos al principio de este documento, el carácter formativo en valores de una película está, más que en el argumento, en el espectador, en la intención y planteamiento con que se analice el contenido que relata y en la reflexión para descifrar sus significados y mensajes.

Esto hace, además, que sean muchas las películas que podemos trabajar desde esta perspectiva de educación en valores, al no estar tan limitados por el argumento o las imágenes como en los contenidos curriculares de las áreas.

## **2. EL CINE DENTRO DEL AULA**

Tenemos que valorar el uso de las películas y los cortometrajes dentro de las clases que impartimos, ya que en ocasiones nos podemos encontrar condicionados. A la hora de trabajar una película nos podemos encontrar con una serie de problemas:

### ***La duración de las películas.***

En los últimos años la mayoría de las películas que se estrenan son de larga duración. Las películas de animación, que tenían una duración cercana a los 70 minutos han llegado a alargarse hasta las dos horas que duran películas como "Buscando a Nemo" (2003), "Los increíbles" (2004) o "Up" (2009).

Las películas que no son de animación tienen una duración media de 100 minutos, y nosotros sólo contamos con clases de 50 en la Educación Primaria y Secundaria. Tenemos dos posibles soluciones, la primera sería poder juntar dos clases cambiándolas con algún compañero de trabajo para poder ver la película entera, o bien elegir películas que, por su interés o entretenimiento, mantenga la atención del alumno para que, al ver el film en varias partes, puedan recordar de qué iba la película en las sesiones anteriores.

Por experiencia propia puedo afirmar que trabajar un trozo de película fuera de contexto les cuesta bastante y para sacarle partido hay que trabajar otros datos.



## **El interés de la película.**

Hay que buscar películas que sean atractivas para los alumnos y que, habiéndolas visto previamente los educadores, sean fácil de encontrar en videoclubs, cada vez existen menos, internet o bibliotecas. Cuanto más nuevas y fáciles de ver, más llegaremos a los alumnos, aunque no por esto debemos renunciar a clásicos y películas antiguas como "El gran dictador" (1940) o "Matar a un ruiseñor" (1962), de las que siempre podemos sacar partido.

## **Lo que nos pueden enseñar las películas.**

Para ver qué nos pueden enseñar las películas debemos considerar qué es el cine de valores: *El cine de valores estaría formado por esa serie de películas, portadoras de valores personales y sociales, que se trabajarían con la finalidad de mejorar planteamientos, actitudes y opiniones de los espectadores, creando al menos, una inquietud en ellos.*

Salvo contados géneros como el de terror y el de acción y otros subgéneros más, cualquier género cinematográfico, desde la comedia hasta el drama, puede tener enseñanzas y valores o contravalores en los cuales, como educadores, podremos trabajar. Desde películas del oeste como "Centauros del desierto" (1956) de John Ford, en la que la aventura por el ardiente desierto de John Wayne a la búsqueda de su sobrina raptada por unos indios, deviene en una historia sobre la intolerancia y el racismo; hasta películas de ciencia ficción como "Blade Runner" (1982) de Ridley Scott en la que vemos como la "humanidad" de las máquinas en el futuro, está por encima de la fría "mecanización" de los seres humanos.

De todas formas, es verdad que ciertas películas como "Un lugar en el mundo" (1992), "Barrio" (1998), "Retorno a Hansala" (2009), "El próximo Oriente" (2006), "14 kilómetros" (2007), "Whale rider" (2002), "Ni uno menos" (1998), "Senderos de gloria" (1957), "Romero" (1989), "Toy story 2" (1999), "Pleasantville" (1998), y muchas otras poseen un argumento y unos personajes que facilitan mucho la tarea de educar en valores.

Cuando el guionista escribe el texto de una película, ya tiene clara su finalidad y la repercusión que pretende conseguir en el público objetivo.

Nosotros, como educadores, deberemos estudiar con minuciosidad la película que queremos trabajar para poder entender este mensaje que se nos quiere transmitir y poder encontrar otros mensajes que no sean tan obvios.

Las películas que se estrenan en cine o en DVD pueden ser portadoras de valores y contravalores. Cada película contiene muchos temas con los que poder trabajar. Debemos elegir qué valores o temas queremos trabajar y qué orientación dar al trabajo para llegar a nuestros alumnos.

Para terminar este apartado recordar que debemos tener presentes unos puntos clave a la hora de trabajar el cine en el aula:

- **El espectador** al que va dirigida la película. Hay que pensar en sus expectativas e intereses, tener en cuenta sus características personales, no es igual trabajar con Educación Primaria que con Educación Secundaria. Con Educación Infantil contamos con el problema añadido de la falta de interés del alumnado, por otra parte, muy lógica, ya que edades menores de 7 años prefieren antes la socialización con los compañeros que engancharse a una pantalla.
- **El sistema conceptual** bajo el que analizaremos el marco temático de la película. Dependerá también el nivel con el que pretendemos trabajar la



película y la perspectiva desde la que queremos acercarnos a ella. Trabajaremos su contenido temático, su argumento, su mensaje, la temporalización del relato, la actuación de los personajes y otros códigos como la música o la fotografía.

- **El papel del profesor o educador.** Será el que facilitará la interpretación de la película, interpretará y ayudará a descubrir los mensajes formativos que se dan dentro de la película. De la presentación que hagamos de ella dependerá en buena medida el interés con la que nuestros alumnos la verán.

Antes de comenzar a hablar de cine aclararemos una serie de conceptos a la hora de ver las partes integrantes del relato audiovisual:

- ◆ **Fotograma:** Es la unidad básica desde el punto de vista físico. Las imágenes en movimiento no se pueden descomponer en elementos menores.
- ◆ **Toma:** Es la unidad básica de la filmación o grabación, el material que se registra desde que se pone en marcha la cámara hasta que se detiene.
- ◆ **Plano:** Es la unidad básica de un relato audiovisual, formada por un grupo de fotogramas de una toma que se aprovecha para el montaje. No se debe, por tanto, confundir plano con toma, aunque a veces coincidan en la práctica.
- ◆ **Escena:** Es el conjunto de planos cuya acción transcurre en un mismo escenario y en una misma unidad temporal.
- ◆ **Secuencia:** Es una serie de escenas con cierta continuidad de espacio, acción o personajes. Una película se compone de varias secuencias, que a su vez pueden constituir una o varias partes.

Si comparáramos el relato audiovisual con el literario nos daría que los fotogramas son las letras, los planos son las palabras, las escenas son los párrafos y las secuencias son los capítulos.

### **3. ARGUMENTO, GUIÓN Y TRAMA**

“Las obras se tienen medio terminadas cuando se han comenzado bien” (Séneca)

Cualquier película ha sido, en principio, una simple idea. Y el origen de ésta puede residir en un rumor, en una noticia, en un recuerdo, en el artículo de una revista, en una novela o en la imaginación desatada de un guionista.

De más está decir que una historia es, en rigor, cómo se cuenta, más que lo que se cuenta. Así, de la elección del lenguaje utilizado, del punto de vista y su estructura dependerá el interés de la historia y de nada vale que un escritor se esfuerce en encontrar argumentos fabulosos si no sabe sacarles partido, si no domina estos aspectos.

Todas las películas que se realizan cuentan con un argumento y un guión para que la historia evolucione.

- ◆ El argumento es el hilo narrativo que marca el desarrollo de la acción de una película, consiste en la sucesión de hechos que pasan.
- ◆ El guión es la traslación del argumento al lenguaje cinematográfico; base escrita, en la que se basará toda la realización de la película. Son los diálogos, escenas, encuadres, iluminación, etc... todos los detalles del rodaje. Es el alma del proyecto.



- ◆ La trama o subtramas son las diferentes situaciones que se van desarrollando a lo largo de la película. Durante la acción se pueden cruzar.

- **La técnica argumental en el cine.**

El argumento de cine, tiene una estructura paralela a las obras de literatura. Consta de una presentación, un nudo y un desenlace.

- ◆ En la presentación o arranque queda introducido el marco donde se desarrollará la acción y normalmente, se nos mostrarán los personajes de la historia, aunque en algunas películas no se presentan todos al principio. Deberá contar con tensión emotiva, carácter casi del todo visual y dinamismo, así se capta por completo la atención del espectador desde los planos iniciales de la película. Nos suele presentar una normalidad en relación con el tono de la película. Algunas películas cuentan con un prólogo para introducir la historia.
- ◆ El nudo o desarrollo, la parte central de la película, es donde ocurren la mayor parte de las acciones del argumento. Durante la evolución de la película suele ocurrir algo que rompe con la "normalidad" narrada anteriormente. Para que el argumento sea más interesante debe contar con algunos puntos a su favor:
  - Pluralidad emotiva, es decir, que la calidad emotiva de la película tenga varias dimensiones distintas, que cuenten varias historias.
  - Varias líneas de fuerza convergentes, que las distintas historias que ocurren durante la película marchen a su culminación con acciones distintas y aún opuestas.
  - Unidad narrativa, la película debe dar sensación de un todo.
- ◆ El desenlace se considera la finalización de la historia, es su conclusión. El clímax es el momento culminante de la narración. Algo ocurre que hace que la historia se reconduzca a una "normalidad" habitualmente diferente a la del principio. Cuando el interés alcanza ese momento cumbre sobrevendrá rápidamente el desenlace, que será una consecuencia lógica de lo anterior. Es donde se soluciona o no la acción o los interrogantes que se nos han presentado a lo largo del film. Éste puede, a su vez, tener un epílogo para acabar de cerrar la película (se ve bastante en las películas de terror, que cuando crees que todo ha finalizado aún queda un susto más que deja abierta la puerta a interpretaciones diversas y a posibles secuelas).

Se podría considerar como primer argumento completo de la historia del cine, la película "*Viaje a la luna*" (1902). En ella se nos cuenta los preparativos (presentación), el viaje en sí, que es muy corto de tiempo (nudo), y el desenlace, cuando alunizan y bajan del proyectil (desenlace). Como vemos, una estructura en toda regla contada en 14 minutos.

- **Características que debe que tener un argumento.**

- ◆ **Atractivo:** Tiene que ser atractivo para el espectador. Si una película, a los veinte minutos de su inicio, no ha enganchado con el espectador, es probable que no nos guste. Si contiene todos los elementos que solicita el público siempre será más fácil de llenar las salas y de recuperar la inversión económica que haya supuesto su grabación. Justo por esto, últimamente se tiende a un cine más comprometido con las personas, donde se nos cuenta la realidad social, amarga en algunas ocasiones y divertida en otras, que se da en Latinoamérica, España o



Europa, aunque nunca se olvidan películas innovadoras como "Avatar", que compensan un pobre guión con grandes efectos especiales e infográficos y hace que el público acuda masivamente a su visionado.

- ♦ **Coherente:** Podemos estar contemplando el mejor argumento, la mejor historia, que, si está mal narrada, nos decepcionará, nos aburrirá y no nos transmitirá nada. Tiene que ser coherente en cuanto fondo (lo que nos cuenta, el guión en el que se basa) y en cuanto forma (cómo nos lo cuenta, su traducción a imágenes). Esa coherencia depende bastante del género al que pertenezca; si es una película fantástica primará forma ante el fondo.
- ♦ **Tono continuado:** Una película no puede ser como una montaña rusa que pase de momentos de gran tensión o acción, a otros con gran calma e incluso aburrimiento. Puede ser una comedia o un drama, social o de ciencia ficción, ... da igual, el problema está en el desarrollo ilógico de la película, cuando sin ninguna justificación se pasa de la risa al llanto o de escenas tranquilas a escenas violentas que nada tienen que ver con la acción. Otra cosa es el recurso, muy utilizado en la actualidad, de los "impases" divertidos que se suelen utilizar para desahogar la película, si ésta es muy tensa, en ocasiones no se sabe si se ve una comedia dramática o un drama con tintes de comedia.
- ♦ **Simple:** Como el objetivo principal es el de llevar gente a las salas, algunos cineastas consideran que no vale la pena complicarse en exceso a la hora de crear guiones y se hacen con un nudo argumental bastante simple.

Una película que cumpla estas cuatro premisas puede ser una gran película, no sólo a nivel de crítica sino a nivel de público. Un ejemplo muy claro sería "Shreck" (2001), película elaborada para un público infantil, pero que no olvida a las personas que llevan a los niños, con recursos como la música, los dobles sentidos y una vuelta de tuerca al mundo de los cuentos que se hace muy atractiva.

### • Evolución de los argumentos en el cine.

En los comienzos del cinematógrafo, (palabra que viene del griego y que significa "escritura en movimiento") en 1895 no existían los argumentos, el cine era un espectáculo que sólo mostraba el movimiento, por ejemplo, "La llegada del tren a la estación" duraba menos de un minuto. De hecho, se colocaba la cámara fija y la gente entraba y salía de plano como si fuera un escaparate.

Después, sobre 1915, aparecen los primeros argumentos, muy simples y nada elaborados, con una duración que oscilaba entre los siete y los veinte minutos. A finales de 1915, David W. Griffith estrena "El nacimiento de una nación", que dura ya 160 minutos y tiene también un argumento más elaborado. Después, con la llegada del sonido en 1929 los argumentos se elaboraron mucho más, pues se apoyaron también en diálogos entretenidos que la gente disfrutaba.

La calidad de los argumentos cinematográficos, es bastante variable. Siempre se ha defendido que la mejor época de los guionistas de Hollywood fueron los años cuarenta y cincuenta, puesto que es la época en la que surgieron los argumentos más originales y atractivos que generaron lo que hoy llamamos películas "de culto" o "míticas", hay que tener en cuenta que también fue una época muy prolífica por la calidad de los escritores que publicaban en Estados Unidos.

A partir de los 60, con la crisis de los estudios de cine a causa del cada vez más avanzado medio televisivo, los argumentos fueron poco trabajados y desarrollados,



con algunas honrosas excepciones como "El graduado" (1967), "Easy Raider. Buscando mi destino" (1969), "Bonnie y Clyde" (1967) o "Dos hombres y un destino" (1969).

En los años noventa se apuesta en mayor medida por un cine de fácil consumo, lo que hace que la calidad de los argumentos sea inferior, copiando los mejores guiones de otros años (remakes) o adaptando novelas de éxito. Éstas se han convertido en películas taquilleras, apoyadas en el tirón de público que tienen sus actores o en la campaña de marketing, aunque a nivel argumental sean muy malas películas.

No quiere esto decir que no haya películas de gran calidad, ya que a lo largo de un año de cine puede haber 30 o 40 películas muy buenas a nivel de la historia que cuenta y la finalidad social que tiene.

## El guión

### • ¿Cómo se elabora un guión?

Un guión puede ser adaptado u original.

Cada cinematografía ha querido honrar a sus mejores escritores a través del cine, e incluso algunos géneros se han apoyado con fuerza en las letras. Para los productores, las adaptaciones literarias tienen la clara ventaja de disponer de una historia finalizada, pero tiene la desventaja de que sale muy cara. A partir de 1910 entraron en funcionamiento los derechos de autor, lo que inmediatamente supuso un incremento en el coste de las producciones basadas en obras literarias. El largometraje "Ben Hur" de Fred Niblo en 1925 supuso el primer gran negocio que se realizó entre el cine y la literatura. Los derechos de la obra de Lew Wallace costaron 600 000 dólares y recaudó más de nueve millones.

Estas adaptaciones a veces cuentan con la ayuda y la aprobación de sus autores, caso de Stephen King o Michael Crichton, que en ocasiones publican sus novelas pensando ya en llevarlas al cine, pero otras veces difieren tanto de la novela original que es como una nueva obra, caso que le ha ocurrido, por ejemplo, a Arturo Pérez Reverte con sus novelas adaptadas.

Aun así, un guión no se parece en nada a una novela. Se trata de un instrumento, una herramienta básica con la que poder preparar, planear y rodar una producción de cine.

Se podría hablar de dos o tres tipos de guiones en una película:

- ◆ Guión literario: El que escribe el guionista con el argumento y los diálogos del film.
- ◆ Guión técnico: Son las anotaciones de tipo técnico paralelas al guión literario que hacen referencias a la planificación, localización, iluminación, vestuario, etc...
- ◆ Guión gráfico o "storyboard": Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencias con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Para trabajar un guión original antiguamente el guionista trabajaba con su máquina de escribir, utilizando folios de distintos colores para cada versión. Hoy en día, todo esto forma parte de la historia porque, además de utilizar el ordenador, existen programas informáticos que favorecen el trabajo de los guionistas.



Para escribir un guión se suele seguir una pauta concreta:

Cuando se tiene una buena idea, conviene hacer una sinopsis de la misma en un par de páginas. Si estamos dispuestos a sacar un guión de ella, el siguiente paso puede ser la descripción breve de cada una de las secuencias en un trabajo que no excederá una docena de folios. Después llega el turno del "tratamiento", narración algo más pormenorizada de cada escena, escrita en presente y en tercera persona, aún sin diálogos, pero que incluye la descripción de todos los personajes. Finalmente llega el guión definitivo, con la descripción de todas las acciones, personajes y lugares, además de todos los diálogos.

Si buscas más información sobre el guión cinematográfico te aconsejo la siguiente página:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Guion\\_cinematogr%C3%A1fico](http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_cinematogr%C3%A1fico)

- **Las secuencias y los planos**

El guión no está dividido en capítulos sino en secuencias, principal unidad narrativa del cine.

Las secuencias se rigen por tres elementos:

- ◆ El tiempo. Cuándo transcurre la acción.
- ◆ El espacio. Dónde tiene lugar esa acción.
- ◆ Los personajes. Quiénes protagonizan la acción.

Las secuencias a su vez se componen de planos. Una secuencia normal puede contar con 15 o 20 planos diferentes. Sería complicado y hasta aburrido tratar de ver todos por separado.

El plano es el conjunto de fotogramas impresionados en una misma toma, es decir, comenzando cuando la cámara comienza a rodar y terminando cuando se detiene.

TIPO DE PLANO	ABARCA	EL HOMBRE	INTERESA	USO
<b>Plano general</b>	Paisaje o gran decorado	Ausente o muy pequeño. Se subraya su pequeñez ante lo que le rodea	El paisaje o decorado. El ambiente	Descriptivo Narrativo Dramático o psicológico a veces
<b>Plano conjunto</b>	Caben holgadamente siete u ocho personajes	Enmarcado en su espacio y ambiente social. Se pueden distinguir algunos de sus rasgos y expresiones	El paisaje o decorado y la acción que en él se desarrolla	Narrativo Dramático Menos descriptivo
<b>Plano entero</b>	Varios personajes puestos de pie y enteros	Mayor protagonismo como en el plano conjunto	La acción humana	Narrativo Dramático
<b>Plano americano</b>	Corta a los personajes por la rodilla	Protagonismo compartido de la gesticulación y de la postura de los personajes	El impacto del entorno en la acción de los personajes. La respuesta de los personajes a dicho impacto.	Dramático Narrativo Psicológico
<b>Plano medio</b>	Corta al personaje por la cintura	Sin desaparecer la presencia corporal, la expresión del rostro se aprecia con más claridad	Acción de los personajes en reposo	Dramático Psicológico Menos narrativo
<b>Primer plano</b>	El rostro de los personajes	Protagonismo de la expresión del rostro, desligado del escenario. El rostro como	Expresión de los pensamientos, sentimientos y emociones íntimas de los personajes	Dramático psicológico



		espectáculo		
<b>Plano detalle</b>	Una parte del cuerpo o del rostro Un objeto o detalle del mismo	Un aspecto de su cuerpo como protagonista especial	Subrayar la importancia de un aspecto concreto en el desarrollo de la acción Producir un fuerte impacto psicológico en el espectador	Dramático Expresivo Simbólico

Otro tipo de planos que podemos considerar en la dirección de una película son:

- ◆ Plano de recurso: Sería el plano intercalado (o insertado) en una escena con objeto de salvar un defecto de r accord (continuidad en el fluir de los planos), simplemente, para marcar alg un elemento de la acci on.
- ◆ Plano enf atico: Es el  ngulo que toma la c amara de abajo a arriba, se usa para enfatizar el rostro del personaje y se le llama tambi en contrapicado.
- ◆ Plano subjetivo: Habitualmente rodado con la t cnica de c amara en mano, que muestra la visi on desde el punto de vista del protagonista.
- ◆ Plano secuencia: Plano  nico, sin cortes, que constituye una secuencia. Habitualmente se necesita de un travelling (trama de carriles y plataforma con ruedas donde se sit an la c amara y el operador. Se denomina as  a la imagen obtenida por su desplazamiento), una dolly (como el travelling pero sin ra les) o una gr a para poder meter en un solo movimiento toda la acci on de la secuencia. Suele utilizarse para el arranque del film. Muy utilizado por directores como Brian de Palma, siguiendo al maestro Alfred Hitchcock.

El di logo es una pieza fundamental del gui n, y tiene importantes funciones: transmitir el pensamiento de un personaje, dar informaci n que haga avanzar la acci on, revelar estados de  nimo, caracterizar a un personaje y establecer sus relaciones con los dem as. En la mayor parte de las ocasiones, por medio del di logo el guionista conseguir  los tres objetivos primordiales de su profesi n: establecer una l nea dram tica con continuidad, construir una serie de personajes coherentes, y finalizar la historia resolviendo todos los elementos que han entrado en juego.

Como hemos visto, la elaboraci n de un gui n lleva mucho tiempo y trabajo. Seg n nos cuenta Sidney Lumet en su libro "As  se hacen las pel culas" (Editorial Rialp, 1999), se parte de un guionista que escribe el gui n a partir de un argumento, y  ste se presenta al estudio. Aqu  se va a mirar si parece interesante, y, sobre todo, si puede gustar al p blico. Una vez que est  confirmada la historia, se piensa en el director que la puede llevar a cabo. Si se ve que es una historia que promete, se suele ofrecer a los directores que en ese momento sean considerados los mejores. Los directores de cine preguntan al guionista de qu  trata la historia, qu  ha visto en ella y cu al ha sido su intenci n al escribirla. Para que el director acepte, debe ser una historia que le guste totalmente, y de no ser as , que pueda tener la libertad de contratar a otras personas para retocar ese gui n. El resultado final de la historia puede ser que ni se parezca a lo presentado al principio por su autor original.

#### 4. SONIDO, EFECTOS SONOROS Y EFECTOS ESPECIALES.

*"Hubo un tiempo en el que ten an los ojos del mundo entero. Pero eso no era suficiente para ellos. Oh, no. Ten an que tener tambi en los o dos de todo el mundo. As  que abrieron sus bocazas y empezaron ia hablar, hablar, hablar!"*

Gloria Swanson en "El crep sculo de los dioses"



El sonido es el conjunto de ondas vibratorias transmitidas por el aire u otro medio que estimulan el oído. Tienen las mismas características básicas que las ondas electromagnéticas, aunque se diferencian en tres aspectos fundamentales:

- Mientras las ondas electromagnéticas tienen componentes eléctricos y magnéticos, las acústicas son moléculas sometidas a vibración.
- Mientras las ondas electromagnéticas pueden desplazarse en el vacío, las acústicas necesitan siempre un medio en el que haya moléculas que vibren.
- Mientras las ondas electromagnéticas se desplazan a una velocidad cercana a los 30.000 km por segundo, las acústicas lo hacen en torno a los 340 m/s en la atmósfera.

Los sonidos se van a diferenciar por tres características esenciales: la intensidad, el tono y el timbre. La intensidad es la energía que contiene el sonido, por encima de los 130 decibelios el sonido se convierte en dolor. El tono viene determinado por la frecuencia, siendo lo que diferencia los sonidos en graves y agudos y se mide en hertzios. El timbre viene determinado porque no existe en la vida cotidiana un sonido puro, sino que siempre se ve acompañado de otras frecuencias secundarias, que son múltiplos de la original y se llaman armónicos.

Vamos a tratar, lo primero, de aclarar una serie de términos:

- ♦ La **banda de sonido** o **banda sonora**: es la que incluye todos los sonidos y ruidos de ambiente que se escuchan en la película, incluyendo los diálogos y la música. Nos lleva a confusión porque habitualmente llamamos "banda sonora" a la partitura musical de la película, cuando ésta engloba todo. Exactamente la banda sonora es la banda estrecha a lo largo de uno de los dos costados de fotograma en el que está registrado – óptica o fotográficamente – el sonido del film.
- ♦ Los **efectos sonoros**: recogen el conjunto de ruidos que acompañan a los personajes en su acción, y aquellos otros artificiales que se añaden con fines expresivos
- ♦ Los **efectos especiales**: conjunto de procedimientos utilizados para la consecución de una serie de impresiones, ilusiones o sensaciones que son difíciles de obtener en la realidad, o que son totalmente irreales.
- ♦ Los **efectos visuales**: son los que se realizan gracias al trucaje de imágenes en el celuloide. Existen desde los comienzos del cine, se ve en películas como "El gabinete del doctor Caligari" (1920) o "Nosferatu" (1922) hasta el cine de nuestros días con películas como "Gravity" (2013)

### La banda de sonido en el cine.

El proceso de grabación de la banda de sonido de la película resulta bastante más complejo de lo que la gente se piensa. La banda sonora cuenta con varias pistas: una para el diálogo, otra para la música y otras para los efectos de sonido. Estas dos últimas forman lo que se denomina "banda internacional" al no necesitar traducción.

La evolución del sonido en el cine a través de los años ha sido enorme. Desde el sistema Vitaphone de 1928 pasando por el Dolby Digital Surround EX de "Star Wars. Episodio I" (1999) de George Lucas hasta el Dolby Atmos de "Brave" (2012) de Mark Andrews.

En los inicios del cine, se definía éste como "imagen en movimiento" por lo que la banda de sonido no era importante puesto que se expresaba todo con el cuerpo y la



mirada. En esta época se veía la película mientras un músico tocaba la partitura de acompañamiento al piano. Esto era normal en el mal llamado cine mudo, pues, aunque no había diálogos ni banda sonora, en ocasiones había especialistas que desde la cabina de proyección realizaban algún efecto sonoro como truenos, silbatos o disparos.

Que el sonido se asociase a la imagen era previsible. De todas formas, en un primer momento no fue bien visto, las primeras películas fueron de poca calidad. Después de que Al Jolson se pusiera a cantar en la mediocre *"El cantor de jazz"* en 1927, todos se lanzaron de cabeza a los micrófonos. Al año siguiente, el 15 de julio de 1928, Warner estrenó *"Lights of New York"*, un melodrama gansteril recordado por ser el primer film completamente sonoro de la historia del cine. A finales de 1930 ya se realizaban todas las películas sonoras y era vergonzoso (y económicamente nefasto) estrenar una película muda. Tanto los sistemas de rodaje como las salas de proyección se tuvieron que adaptar al nuevo invento.

El sonido vino a completar las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual:

- ◆ Eliminaba los carteles explicativos, que rompían el ritmo y continuidad de las imágenes.
- ◆ Hacía innecesaria toda una serie de planos que sólo se justificaban para recordar el sonido. Hasta entonces siempre tenía que salir la fuente emisora del sonido, sea una sirena o un rostro gesticulando.
- ◆ Permitía llevar a la pantalla historias en las que las palabras tuvieran un papel fundamental.
- ◆ Ampliaba la capacidad expresiva, poniendo música, diálogos y ruidos al servicio de la creatividad del artista.

Con la llegada del sonoro cambia el panorama cinematográfico porque los actores que hasta ahora sólo se habían expresado mediante gestos y posturas ahora tenían que hablar, lo que para algunos supuso el final de su carrera cinematográfica, ya que actores que tenían el favor del público provocaban la risa por su timbre de voz o no fueron capaces de aclimatarse a las nuevas corrientes del mercado cinematográfico. La película que mejor nos cuenta esta situación es *"El crepúsculo de los dioses"* (1950) de Billy Wilder, donde la actriz protagonista se hunde en la desesperación al no poder asimilar el cambio del cine mudo al sonoro.

Tras la introducción de las mejoras en el cine sonoro, la banda de sonido está en una situación de igualdad con respecto a la banda de imagen en lo que se refiere a la construcción de la película. Sin lugar a dudas el sonido transmite, a través de los diálogos, una buena parte de la información necesaria para el desarrollo de la narración.

También comienza a escucharse la banda sonora musical de acompañamiento a la película. La música se suma a las imágenes para generar en el espectador una respuesta de complicidad que ayuda a extraer los sentimientos más profundos y esto hace que la música sea una parte muy importante a lo largo de una película, sirviendo de acompañamiento imprescindible en muchas escenas.

La música se utiliza con fines muy diversos: para subrayar el estado psicológico de los personajes, para recrear una época o un recuerdo, como ambiente de fondo, etc...

Imaginemos el final de la película *"Cinema Paradiso"* (1988); el entramado de besos y escenas censuradas que visiona Totó, sin música de acompañamiento. El



resultado no produciría tantas emociones como las que nos extrae la banda sonora de Ennio Morricone.

Hay películas que hemos llegado a identificar claramente con su música o sus canciones, ¿Quién no recuerda el tema principal de la película *"Casablanca"* (1942) o la banda sonora de *"La misión"* (1986), aunque no se hayan visto las películas?

En su evolución a través de los años, la música en el cine ha llegado a resultar tan importante que películas flojas en su argumento y realización, son capaces de salvar algo de su presupuesto apoyándose en la venta de su banda sonora, cuando no se hacen, casi exclusivamente, para vender un disco. Incluso la banda sonora se llega a convertir en la parte más premiada. Disney ha ganado muchas veces el oscar a la mejor banda sonora o a la mejor canción de película.

Hoy se valoran mucho los compositores de bandas sonoras y ya no nos resultan desconocidos nombres como John Williams (*"La guerra de las galaxias"*), Hans Zimmer (*"El rey león"*), Ennio Morricone (*"Cinema Paradiso"*) o Alberto Iglesias (*"Todo sobre mi madre"*).

### **Los efectos sonoros en el cine.**

Acompañando a la banda sonora y musical de la película existen también los llamados efectos sonoros. Hay películas, sobre todo las de terror, acción y de aventuras, que eleva el tono de la música en un momento dado con la finalidad de centrar la atención en la escena o sobresaltar al espectador. Esto se puede ver, por poner un ejemplo, en la película de Alejandro Amenabar *"Los Otros"* (2001). Es, salvando las distancias, lo que suelen hacer en la televisión con el volumen de las películas; al llegar la pausa publicitaria elevan el sonido para captar la atención del televidente. Es un recurso muy utilizado en el cine y de gran importancia.

### **Los efectos especiales.**

Acompañando a los anteriores, se encuentran los efectos especiales. Más que ninguna otra cosa, éstos son, a los ojos de los espectadores, lo que más ha evolucionado en la historia del cine. A lo largo de la historia del cine han supuesto un gran reto para guionistas y directores. Baste decir, que un libro tan prometedor para el cine, como *"El señor de los anillos"*, no había podido llevarse con éxito a la pantalla hasta el 2001 por la dificultad que suponían sus efectos especiales. Cuando vemos ahora *"Viaje a la luna"* (1902) de Méliés, con sus toscos efectos y el proyectil clavado en la Luna, no podemos menos que sonreír al estar acostumbrados a efectos como *"La tormenta perfecta"* (2000), *"Pearl Harbor"* (2001) o la cantidad de películas que en los últimos años se están haciendo sobre los cómics de superhéroes, pero fue un hito también en este tema.

El primer paso importante se dio el año 1925, cuando aprovechando la técnica de animar muñecos fotograma a fotograma, se hizo que una serie de dinosaurios volviesen a la vida en *"El mundo perdido"*. Pasó casi una década hasta que Willis O'Brien asumió los efectos especiales en una película que marcaría un hito en este arte, *"King Kong"*, rodada en 1933 por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack.

En realidad, King Kong medía 60 cm y no era más que un muñeco de aluminio cubierto con piel de conejo. Para la célebre secuencia del Empire State Building se creó a escala real el rostro del mono y algunas partes sueltas de su anatomía, que se movían por medio de unos complicados sistemas de aire comprimido.



A partir de aquí todos los grandes estudios crearon sus propios departamentos de efectos especiales en los que trabajaron cientos de personas. Curiosamente al principio se utilizó más en géneros como el musical, *"Levando anclas"* (1945) o *"Royal Wedding"* (1951), que en Ciencia Ficción o Terror.

En la década de los 60, e influenciados por el gran éxito del cine épico, los efectos especiales conocieron un nuevo resurgir. En películas de ciencia ficción se instauró la moda de las mutaciones. Poco después surgiría uno de los hombres más importantes en el campo de los efectos especiales, Ray Harryhausen, que en su película *"Jason y los argonautas"* (1963) creó escenas increíbles como la del duelo entre los protagonistas y el ejército de esqueletos, que eran "animatronics" (muñecos mecánicos).

Pero una de las cintas que marcaría un antes y un después dentro de los campos de los efectos visuales y especiales fue *"2001, una odisea en el espacio"* (1968), pionera en el uso de las proyecciones frontales y en el tipo de maquetas y decorados que empleó. Cuando la mayoría estaba considerando estos efectos como insuperables apareció George Lucas con *"La guerra de las galaxias"* (1977), una película que batió todos los récords, entre otros, el de incluir una media de tres efectos por minuto de metraje y el de utilizar por primera vez ordenadores para mejorar el rodaje de maquetas y modelos. Los métodos tradicionales para la creación de efectos especiales comenzaron a desaparecer en beneficio de la imparable y cada vez más avanzada tecnología digital. *"The Matrix"* (1999) supone el triunfo definitivo de la tecnología digital sobre los efectos tradicionales. La película presenta nuevos y espectaculares avances que permiten mostrar imágenes sorprendentes, que, en las dos partes posteriores, *"Matrix Reloaded"* (2003) y *"Matrix Evolutions"* (2003) priman sobre el argumento al objeto de hacer una película espectacularmente visual. La última prueba de estos avances la tenemos en la película *"Avatar"* (2009), la película "record" de la historia del cine.

Técnicas como el "stop motion" (mover y fotografiar uno a uno los movimientos de un muñeco) quedan ya un poco olvidadas, aunque estas películas son bien valoradas por el público, *"Pesadilla antes de la Navidad de Tim Burton"* (1993), *"Chicken Run. Evasión en la granja"* (2000), *"La novia cadáver"* (2005) o *"Los mundos de Coraline"* (2009) tienen fieles seguidores.

## **5. LA IMAGEN Y LA LUZ.**

Un análisis de una película debe tener en cuenta las imágenes que se nos muestran a lo largo de su acción, de qué manera están iluminadas o cuáles son los colores que predominan y por qué.

Si se trata de una película de animación observar de qué forma están utilizados los colores, cómo se han dibujado los fondos y qué influencia tiene todo esto para el desarrollo de la película.

En otro tipo de películas, nos fijaremos en los rostros, los vestidos o las posturas de los actores, la fotografía, el uso de los colores, la iluminación de las escenas y en qué medida influye todo esto en el desarrollo de la trama.

### **La luz y el color en las películas.**

La imagen de una película está en manos del equipo de fotografía, que a la vez se divide en otros tres: el de cámara, el denominado "de los eléctricos" y los maquinistas.



Coordinando la labor de todos ellos está el director de fotografía, en ocasiones conocido como operador jefe o primer operador.

El director de fotografía estudia la luz, prueba diversos efectos y busca salidas a los problemas de iluminación. Como máximo responsable de la calidad y de la intensidad de la luz de una película, debe ceñirse siempre a la idea original definida por el realizador.

En un principio el oficio de director de fotografía no estaba nada considerado, durante los primeros años del cine mudo, una sola persona se encargaba de la labor de todo el equipo. Iluminaba cuando era necesario, manejaba la cámara y hasta inventaba nuevos movimientos.

El "star system" se encargó de ensalzar a los primeros directores de fotografía ya que eran básicamente retratistas y su principal objetivo era sacar primeros planos bellísimos de las estrellas, hasta el punto de que en ocasiones se sacrificaba el realismo de la luz y los ambientes por el glamour y lo espectacular. Tendencia totalmente contraria es la que se dio en Europa con el "neorrealismo" italiano o la "nouvelle vague" francesa. En el argot habitual entre los técnicos cinematográficos (en particular los de fotografía y dirección) se decía que había que "buscarse la luz", que quería decir que los intérpretes eran capaces, aún se da ahora, de "buscarse el punto" y sobre todo la inclinación ideal de iluminación de su rostro y mantenerlo a lo largo de la acción.

Antes de que se instaurara definitivamente el color, hubo algunos fotógrafos que le sacaron a la película en blanco y negro un brillante partido.

A las órdenes del director de fotografía está el operador, que es quien lleva la cámara. Su trabajo consiste en ajustar los encuadres y en efectuar los movimientos de cámara durante las tomas.

El siguiente puesto del escalafón dentro del grupo que se podría denominar como "los señores de la luz" está el ayudante de cámara o foquista. Su máxima prioridad es que las tomas queden bien enfocadas. Es un trabajo muy poco agradecido. Para calcular el foco exacto, ha de medir constantemente la distancia que hay entre el actor o el objeto a rodar y el objetivo de la cámara.

El auxiliar de cámara se encarga de la función de "chico para todo" y está especialmente vinculado al soporte de la película. Hay otros técnicos que se encargan de diversas funciones y que entrarán o no en equipos de rodaje dependiendo de la envergadura del proyecto.

Según como esté iluminada una película nos transmitirá información y sensaciones diferentes. La iluminación en el cine marca el tono que va a tener la película. Los estudios de Hollywood tenían su propio estilo a la hora de iluminar las películas. Por ejemplo, la Metro Goldwyn Mayer enseguida apostó por la luminosidad y el colorido mientras que la Warner Bros explotó más el claroscuro en sus películas policíacas.

La forma en la que la luz incida en un personaje variará los sentimientos y la impresión que este nos transmita. También el color y los fenómenos atmosféricos presentes en las películas nos sugieren cosas. Por ejemplo, las tormentas se utilizan para momentos de pasión ("*Tierras de penumbra*" (1993)) o para momentos de tensión. Es típico, por ejemplo, el recurso de presentar un personaje terrorífico junto con la descarga de un rayo. A su vez, el sol después de escenas dramáticas y en penumbra, potencia la sensación de renacimiento de la paz y armonía.



El empleo de la luz directa nos mostrará un personaje limpio, cabal, sin nada que esconder, del que te puedes fiar. El empleo de la luz indirecta nos va a presentar personajes con contradicciones personales, nada fiables y que habitualmente tienen algo que les preocupa a algún nivel. También el director de fotografía siempre se ha visto acosado de manera especial por el tiempo. De hecho, en la industria hay técnicos conocidos por su rapidez o por su lentitud.

El empleo de la luz está consiguiendo poco a poco que los artistas encargados de ella sean reconocidos. En España se han dado grandes directores de fotografía como Néstor Almendros, que triunfó no sólo aquí, sino también en Estados Unidos.

A partir de 1970 y hasta nuestros días, se producen juegos entre diferentes tipos de imágenes en la fotografía y el color: imágenes difusas, iluminaciones suaves, filtros neblinosos, contrastes en la iluminación.

La importancia del color en las películas es grande. Si estudiásemos los diferentes colores y su utilización en los distintos planos y secuencias, podríamos interpretarlos desde una visión psicológica. Los colores reflejan estados de ánimo de los personajes y ambientes, por lo que tienen influencia en el tipo de acción que describen:

<b>Simbología del color</b>	
<b>COLOR</b>	<b>SIMBOLOGÍA</b>
Rojo	Amor, pasión, enervamiento, vehemencia
Naranja	Calor, vida, pujanza
Amarillo	Potencia, oro, ciencia, riqueza
Verde	Verdad, regeneración, fe, esperanza
Azul	Sabiduría, inteligencia, infinitud
Violeta	Dignidad, penitencia
Blanco	Pureza, inocencia, virtud, castidad
Negro	Muerte, duelo

Estos sentimientos que producen pueden variar atendiendo también al tipo de ambientación que les encuadra. En general los tonos cálidos nos describen espacios abiertos, mientras que los fríos ayudan a escenificar espacios cerrados.

En algunas películas se utiliza la estética tenebrista para producir esto último, una sensación de miedo y de agobio de los personajes y unos sentimientos en los personajes de tristeza.

Para acompañar los efectos de la luz y el color en la generación de la imagen, se utilizan una serie de trucos y efectos audiovisuales.



## Trucos de cámara:

- ◆ Cámara lenta: Se consiguen grabando a mayor velocidad de la usual. Se utiliza para resaltar movimientos rápidos, con frecuencia en películas deportivas, documentales o de acción. Es muy utilizado también en trabajos con maquetas para dar a determinados movimientos –el agua, el viento...- la impresión de mayores dimensiones.
- ◆ Cámara rápida: Se hace grabando a menor velocidad de la usual. Se utiliza para analizar procesos lentos de la naturaleza, dar una mayor impresión de velocidad en escenas de coches o para resaltar la comicidad de una escena
- ◆ Marcha atrás: Consiste proyectar de forma inversa una grabación normal. Se utilizan para generar efectos cómicos y también para acciones de especial dificultad o riesgo.
- ◆ Aparición y desaparición rápida: Consiste en interrumpir la grabación, sin movimiento de la posición de la cámara ni de los personajes, y sacar o introducir en la escena un personaje u objeto. Se suele utilizar para reflejar el paso del tiempo.
- ◆ Sobreimpresión: Se consigue impresionando dos veces el mismo trozo de película: en la primera toma con el personaje u objeto sobre fondo negro, y en la segunda solamente con el escenario. El resultado es una figura transparente.

## Trucos de decorado:

- ◆ Maquetas: Gracias a ellas se logra construir decorados costosísimos o imposibles, personajes monstruosos, reconstrucción de catástrofes, etc.
- ◆ Transparencias: Se coloca detrás de los personajes una pantalla transparente sobre la que, desde el otro lado, se proyectan imágenes grabadas en otro lugar. Se utilizan cuando los personajes se trasladan en vehículos o sobre animales. Hoy se sustituye por el "Chroma Key" (explicado luego)
- ◆ Sistema de cristal: Se coloca entre la cámara y los personajes un cristal donde se ha dibujado o fotografiado un complemento del escenario.

## Trucos de laboratorio:

Combinan los trucos de cámara con los de decorado para conseguir resultados más elaborados mediante complicadas técnicas.

## Trucos o efectos electrónicos:

- ◆ Chroma Key (llave de color): es un recurso electrónico por el cual una imagen grabada sobre fondo neutro, es incrustada o superpuesta dentro de otra, de tal forma que tanto la base como la incrustación tienen igual presencia.
- ◆ Imágenes generadas por ordenador: No se trata de crear nuevos espacios a partir de la propia realidad, sino que estamos ante la nueva realidad que sale de los teclados y de los lápices ópticos de ordenadores cada vez más complejos y potentes.

## 6. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS.

El cine, como cualquier arte (literatura, arquitectura, teatro, pintura...) se puede clasificar de muy diversas formas, teniendo en cuenta que toda clasificación no es más que una convención para entender y estudiar mejor una disciplina.



No podemos decir que los géneros cinematográficos nacieran con el cine, puesto que las primeras proyecciones carecían de argumento, con lo cual no se podrían circunscribir a ningún género. Las primeras escenas naturales captadas de la realidad son sencillos reportajes. Apenas un par de años más tarde las películas ya comenzaron a tener un tema. La antes mencionada "Viaje a la luna" en 1902, pudiera ser considerada como la primera producción del género de la ciencia ficción, así como una primera cinta breve en 1903, en la que se narraba el atraco y robo de un tren en una estación norteamericana es considerado el primer film del oeste, creando un género tan americano como el western. Como se ve, cada género tiene su historia.

Podríamos estudiar la historia del cine estudiando la historia de los géneros, ya que van ligados a las compañías productoras, a los guionistas, a los directores y a las estrellas de la pantalla.

Se entiende como género cinematográfico a la temática que es observada y plasmada en imágenes cinéticas (en movimiento) a través de una concepción estética particular.

En el Hollywood clásico, los géneros constituían entidades perfectamente definidas por la industria y reconocidas por un público masivo. En este sistema ideal, cada película estaba producida según un patrón genérico reconocible, mostraba explícitamente las estructuras básicas comúnmente identificadas con ese género y durante su difusión o comercialización, era marcada con una etiqueta genérica. Se pretendía con esto que el público reconociera cada película como perteneciente a un género en concreto, facilitándole así la elección de una u otra (pero en realidad esto nunca se mantiene de manera estricta).

Según estudiemos el tema de los géneros se pueden reconocer varios.

Los principales serían: la comedia, el drama, el cine de aventuras, el cine negro, el cine del oeste, el cine de acción, el de ciencia ficción, el de terror, el musical, el de suspense o el de animación. Aunque se pueden ver bastantes más, como el cine de catástrofes, el cine social, el cine épico, etc...

No es un género en sí pero se convierte en un recurso fundamental en nuestro trabajo, el uso del cortometraje.

El cortometraje puede resultar una estrategia educativa de primer orden.

**Por su duración:** Al ser la duración de los cortometrajes de 3 a 20 minutos habitualmente, se puede incluso trabajar después los temas que interesen. Es complicado poder trabajar una película entera por su larga duración. Además, las aulas no están bien acondicionadas para aguantar más de 90 minutos de metraje.

**Porque van directamente al grano:** El corto hace de la concisión una de sus principales virtudes. En un corto la historia debe fluir, contener un inicio, nudo y desenlace y desarrollarse en el menor plazo de tiempo posible. Ello tiene un claro inconveniente (nunca se profundiza demasiado) pero también una ventaja, las historias suelen ser muy sencillas.

**Porque es fácil acceder a ellos:** Existen páginas en la red que tienen las últimas novedades en cortometrajes. En algunas de ellas hay hasta clasificación por temas que se podrían trabajar.



**Porque tratan gran cantidad y variedad de temas:** Los géneros que abarcan los cortometrajes son los mismos de las producciones de mayor duración, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene más libertad creativa. Los problemas sociales, las inquietudes generales, los valores universales o la realidad en un determinado momento de la historia se ven reflejados en estas películas. Si el cine muchas veces es metáfora de la realidad, en el caso del corto esto se hace más evidente.

**Porque es un formato motivador:** Su brevedad y concisión hacen que esta actividad sea algo ameno, divertido y motivador. Es un medio atractivo y sugerente.

## ANEXO 1

Por último, proponemos una lista de películas que se pueden trabajar en el aula, agrupadas para facilitar su uso, por temas educativos. Es una lista personal, y por lo tanto parcial, de algunas películas que podemos aprovechar en el aula para trabajar algún tema concreto, aunque la mayoría podrían trabajar varios.

- **Educación pacifista**
  - ✓ La delgada línea roja. Terence Malick. 1998
  - ✓ Johnny cogió su fusil. Dalton Trumbo. 1971
  - ✓ Senderos de gloria. Stanley Kubrik. 1957
  - ✓ El gigante de hierro. Brad Bird. 1999
  - ✓ Cuando el viento sopla. Jimmy T. Murakami. 1986
  - ✓ Lejos de los hombres. David Oelhoffen. 2014
  - ✓ Mandarinas. Zaza Urushadze. 2013
- **Conflictos bélicos**
  - ✓ Las flores de Harrison. Elie Chouraki. 2000
  - ✓ Ararat. Atom Egoyan. 2002
  - ✓ Before the rain. Milcho Manchevski. 1994
  - ✓ Welcome to Sarajevo. Michael Winterbotton. 1997
  - ✓ El prisionero de las montañas. Sergei Bodrov. 1996
  - ✓ Johnny Mad Dog. Jean Stephane Sauvaire. 2008
  - ✓ En el valle de Elah. Paul Haggis. 2007
- **Conflicto palestino**
  - ✓ La sal de este mar. Annemarie Jacir. 2008
  - ✓ Domicilio privado. Saverio Costanzo. 2004
  - ✓ Ajami. Scandar Copti y Yaron Shani. 2009
  - ✓ Los limoneros. Eran Riklis. 2008
  - ✓ Amériika. Cherien Davis. 2008
  - ✓ Una botella en el mar de Gaza. Thierry Binisti. 2011
  - ✓ Un cerdo en Gaza. Sylvain Estibal. 2011
  - ✓ El hijo del otro. Lorraine Levy. 2012
  - ✓ Omar. Hany Abu-Assad. 2013
  - ✓ Idol. Hany Abu-Assad. 2015
- **Educación intercultural**
  - ✓ La fuerza de uno. John G. Avildsen. 1992
  - ✓ Shall we dance? Masayuki Suo. 1996
  - ✓ ¿Qué se está cocinando? Gurinder Chadha. 2000
  - ✓ Quiero ser como Beckham. Gurinder Chadha. 2002
  - ✓ La boda del monzón. Mira Nair. 2001



- ✓ Oriente es Oriente. Damián O'Donnell. 1999
- ✓ El próximo Oriente. Fernando Colomo. 2006
- ✓ El buen nombre. Mira Nair. 2006
- ✓ Un viaje de diez metros. Lasse Hallström. 2014
- **Inmigración**
  - ✓ L'América. Gianni Amelio. 1994
  - ✓ América, América. Elia Kazan. 1963
  - ✓ The visitor. Thomas McCarthy. 2007
  - ✓ Edén al oeste. Constantin Costa Gavras. 2009
  - ✓ 14 kilómetros. Gerardo Olivares. 2007
  - ✓ Sin nombre. Cary Fukunaga. 2009
  - ✓ Welcome. Philippe Lioret. 2009
  - ✓ El sueño de Ellis. James Gray. 2013
  - ✓ In this World. Michael Winterbottom. 2002
  - ✓ La jaula de oro. Diego Quemada-Díez. 2013
  - ✓ La otra América. Goran Paskaljevic. 1995.
  - ✓ Occidente es Occidente. Andy de Emmony. 2010
  - ✓ Profesor Lazhar. Philippe Falardeau. 2011
- **Terrorismo**
  - ✓ El viaje de Arián. Eduard Bosch. 2000
  - ✓ The boxer. Jim Sheridan. 1997
  - ✓ En el nombre del padre. Jim Sheridan. 1993
  - ✓ En el nombre del hijo. Terry George. 1996
  - ✓ Bloody Sunday. Paul Greengrass. 2002
  - ✓ United 93. Paul Greengrass. 2006
  - ✓ 11 de septiembre. Varios directores. 2002
  - ✓ Todos estamos invitados. Manuel Gutiérrez Aragón. 2008
- **Educación en las aulas**
  - ✓ Mentas peligrosas. John N. Smith. 1995
  - ✓ Hoy empieza todo. Bertrand Tavernier. 1999
  - ✓ Rebelión en las aulas. James Clavell. 1967
  - ✓ Ser y tener. Nicolas Philibert. 2002
  - ✓ La clase. Laurent Cantet. 2008
  - ✓ Diarios de la calle. Richard LaGravanese. 2007
  - ✓ La ola. Dennis Gansel. 2008
  - ✓ Los chicos del coro. Christophe Barratier. 2004
  - ✓ El club de los poetas muertos. Peter Weir. 1989
  - ✓ En la casa. François Ozon. 2012
  - ✓ El profesor. Tony Kaye. 2011
  - ✓ Profesor Lazhar. Philippe Falardeau. 2011
- **Racismo**
  - ✓ American history X. Tony Kaye. 1998
  - ✓ Arde Mississippi. Alan Parker. 1988
  - ✓ Una historia del Bronx. Robert de Niro. 1993
  - ✓ Bwana. Imanol Uribe. 1995
  - ✓ Poniente. Chus Gutiérrez. 2002
  - ✓ Retorno a Hansala. Chus Gutiérrez. 2009
  - ✓ Un novio para Yasmina. Irene Cardona. 2008
- **Medio ambiente**
  - ✓ Los últimos días de Edén. John McTiernan. 1992
  - ✓ La selva esmeralda. John Boorman. 1985
  - ✓ Hombres armados. John Sayles. 1997
  - ✓ La princesa Mononoke. Hayao Miyazaki. 1997
  - ✓ El día de mañana. Roland Emmerich. 2004
  - ✓ 2012. Roland Ammerich. 2009



- **Sociedad latinoamericana**
  - ✓ Caballos salvajes. Marcelo Piñeyro. 1995
  - ✓ El dedo en la llaga. Alberto Lecchi. 1996
  - ✓ Nueve reinas. Fabián Bielinsky. 2000
  - ✓ Todo el bien del mundo. Alejandro Agresti. 2004
  - ✓ Luna de avellaneda. Juan José Campanella. 2004
- **Sociedad oriental**
  - ✓ Ni uno menos. Zhang Yimou. 1991
  - ✓ Adiós a mi concubina. Chen Kaige. 1993
  - ✓ El camino a casa. Zhang Yimou. 1999
  - ✓ Despedidas. Yojiro Takita. 2009
  - ✓ Still Walking (caminando). Hirokazu Koreeda. 2009
  - ✓ Kiseki (milagro). Hirokazu Koreeda. 2011
  - ✓ Una familia de Tokio. Yoji Yamada. 2013
  - ✓ De tal padre tal hijo. Hirokazu Koreeda. 2013
  - ✓ Cuentos de Tokio. Yasujiro Ozu. 1953
  - ✓ La ducha. Zhang Yang. 1999
  - ✓ Amor bajo el espino blanco. Zhang Yimou. 2010
  - ✓ Vivir. Zhang Yimou. 1994
- **Películas sociales**
  - ✓ Barrio. Fernando León de Araona. 1998
  - ✓ Los lunes al sol. Fernando León de Aranoa. 2002
  - ✓ Pan y rosas. Ken Loach. 2000
  - ✓ Marius y Jannette. Robert Guediguian. 1997
  - ✓ Fuerte Apache. Jaime Mateu Adrover. 2007
  - ✓ Agua con sal. Pedro Pérez Rosado. 2005
  - ✓ Marius y Jeannette. Robert Guediguian. 1998
  - ✓ 15 días contigo. Jesús Ponce. 2004
- **Educación para la desobediencia**
  - ✓ La caja de Pandora. Yesim Ustaoglu. 2009
  - ✓ El truco del manco. Santiago Zannou. 2009
  - ✓ 15 años y un día. Gracia Querejeta. 2013
  - ✓ Las vidas de Grace. Destin Cretton. 2013
  - ✓ Mediterraneo. Gabriele Salvatore. 1991
  - ✓ Los cuatrocientos golpes. Francoise Truffaut. 1959
  - ✓ HormigaZ. Eric Darnell. 1998
  - ✓ La chica del café. David Yates. 2005
- **Igualdad de género**
  - ✓ Solas. Benito Zambrano. 1999
  - ✓ Chocolat. Lasse Halmstron. 2000
  - ✓ El club de la buena estrella. Wayne Wang. 1993
  - ✓ Whale rider. Niki Caro. 2002
  - ✓ Agua. Deepa Mehta. 2005
  - ✓ El domingo si Dios quiere. Yamina Benguigui. 2001
  - ✓ Princesa de África. Juan Laguna. 2008
- **Objetivos de Desarrollo Sostenible**
  - ✓ En el mundo a cada rato. VVAA. 2004
  - ✓ All the invisible children. VVAA. 2005
  - ✓ Invisibles. VVAA. 2007
  - ✓ Batalla en Seattle. Stuart Townsed. 2007
  - ✓ La pesadilla de Darwin. Hubert Sauper. 2004
  - ✓ Moolaade (protección). Ousmane Sembene. 2004
  - ✓ Bamako. Abderrahmane Sissako. 2006
  - ✓ Flor del desierto. Sherry Horman. 2009



## ANEXO 2

### ◆ Bibliografía de Educación y Cine

- ✓ **Cine forum 2000.** Varios Autores. CIE. Editorial Dossat. 2000
- ✓ **Cine forum 2001.** Varios Autores. CIE. Editorial Dossat. 2001
- ✓ **Cine forum 2002.** Varios Autores. CIE. Editorial Dossat. 2002
- ✓ **Cine forum 2003.** Varios Autores. CIE. Editorial Dossat. 2003
- ✓ **Cine forum 2004.** Varios Autores. CIE. Editorial Dossat. 2004
- ✓ **Cine para leer.** Equipo Reseña. Editorial Mensajero.
- ✓ **La memoria filmada. América Latina a través de su cine.** Asociación Intrahistoria y oralidad. Editorial Iepala. 2002.
- ✓ **El cine en nuestros días 1994-1998.** J. M. Caparrós Lera. RIALP. 1999
- ✓ **El cine de fin de milenio 1999-2000.** J. M. Caparrós Lera RIALP 2001
- ✓ **Análisis del film.** J. Aumont y M. Marie. Paidós Comunicación. 1988
- ✓ **Así se hacen las películas.** Sidney Lumet. RIALP. 1999
- ✓ **Historia del cine en cien películas.** Colección Flash más. Editorial Acento. 2001
- ✓ **Cine formativo. Saturnino de la Torre.** Recursos 19 Octaedro. 1996
- ✓ **Cine para la vida. Saturnino de la Torre.** Recursos 24 Octaedro. 1998
- ✓ **Educación con el cine. 22 películas.** M<sup>a</sup> Angeles Almacellar Bernardo. Ediciones Universitarias Internacionales.
- ✓ **Cine para educar. Lluís Prats.** Delacqua de Ediciones y publicaciones, SL. 2003
- ✓ **Cine para crear. Gustavo Villapalos.** Editorial Planeta. 2002
- ✓ **La educación intercultural a través del cine.** Jesús Jiménez Pulido. Port – Royal. 2006
- ✓ **Cine y transversales. Instituto Pedagógico “Padres y maestros”.** Mensajero. 2004
- ✓ **Películas para usar en el aula.** UNED. 2003
- ✓ **Valores de cine 1,2,3,4,5.** San Pablo Multimedia. 2005

## ANEXO 3

### ◆ Páginas web que se pueden consultar.

- <http://www.uhu.es/cine.educacion/>
- <https://www.filmaboutit.com/es/>
- <http://www.monografias.com/trabajos23/formacion-valores-cine/formacion-valores-cine.shtml>
- [http://www.gh.profes.net/educacion\\_valor2.asp?id\\_categoria=315&catrecurso=12118&cat=Taller+de+cine](http://www.gh.profes.net/educacion_valor2.asp?id_categoria=315&catrecurso=12118&cat=Taller+de+cine)
- [http://www.gh.profes.net/especiales2.asp?id\\_contenido=36002](http://www.gh.profes.net/especiales2.asp?id_contenido=36002)
- [http://www.auladecine.com/filmografias/sexualidad\\_y\\_educacion\\_en\\_valores.pdf](http://www.auladecine.com/filmografias/sexualidad_y_educacion_en_valores.pdf)
- <http://www.valorcine.blogspot.com/>
- <http://www.filmaffinity.com/es/main.html>
- <http://www.educared.net/primerasnoticias/recur/cine/cine.htm>
- <http://www.valoresdepelicula.es/rodaje>
- <http://recursos.cnice.mec.es/media/index.html>



<http://www.aplicaciones.info/utiles/utilesp.htm>

## ANEXO 4

- ◆ Páginas donde encontrar cortometrajes

<http://fibabc.abc.es/>

<http://cortosclasicos.blogspot.com.es/>

<http://solocortometrajes.blogspot.com.es/>

<http://www.jamesonnotodofilmfest.com/>

<http://cortometrajesonline.com/>

<http://www.clipmetrajesmanosunidas.org/>

<http://creaconlaura.blogspot.com.es/p/cuando-hable-de-las-artistas-de-la-paz.html>

<http://www.centrocp.com/cortometrajes-valor-educativo-pautas-para-uso/>

<https://cortosdemetraje.com/>

- ◆ Cortometrajes interesantes

Sintonía (9´09)

<http://www.youtube.com/watch?v=3IzgXQv0J7M>

Numbers (0´56)

<http://www.youtube.com/watch?v=6AwnQsb2KCI>

El circo de la mariposa (20´20)

<http://vimeo.com/20548880>

Diez minutos (16´04)

<http://vimeo.com/46287407>

Validation (16´24)

<http://vimeo.com/9330175>

Ecuador .... (19´39)

<http://www.youtube.com/watch?v=8I49RgYTGFs>

Binta y la gran idea (29´24)

<http://vimeo.com/60326863>

El vendedor de humo (6´27)

<http://vimeo.com/42329392>

Hiyab (8´04)

[http://www.youtube.com/watch?v=1OTcXyEhr\\_o](http://www.youtube.com/watch?v=1OTcXyEhr_o)

Strangers (7´12)

<http://vimeo.com/12550411>

Historia de un letrero (5´43)

<http://vimeo.com/32651216>

El pequeño equipo (9´29)

<http://www.youtube.com/watch?v=TvLV5Iy6YDk>

The Potter (7´49)

<http://www.youtube.com/watch?v=IKao-TvgEwo>

I want to be a pilot (11´46)

<http://www.youtube.com/watch?v=LivgEs5gYtY>

El puente (Bridge) (2´45)

<http://vimeo.com/27299211>

Éramos pocos (16´13)

<http://vimeo.com/60180886>

La clase (20´18)

[http://cultura.elpais.com/cultura/2008/12/24/videos/1230073203\\_870215.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2008/12/24/videos/1230073203_870215.html)

Mofetas (10´39)

<http://tangerexpress.blogspot.com.es/2012/11/mofetas-de-ines-enciso.html>

[http://cultura.elpais.com/cultura/2008/12/24/videos/1230073203\\_870215.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2008/12/24/videos/1230073203_870215.html)