



El Cine, un recurso didáctico

Bloque I
Historia y Lenguaje del Cine

Módulo 1
El descubrimiento del cine

El Cine, un recurso didáctico

Bloque I: **Historia y Lenguaje del Cine**

Módulo 1: El descubrimiento del cine

El nacimiento del cine. Primeros avances técnicos y narrativos

La polémica del invento y la consolidación del cine como espectáculo

Fichas de **Louis Lumière** y **Georges Méliès**

Espacio y Tiempo cinematográficos

Análisis de películas de los **Lumière** y de **Méliès**

Historia

Historia
Antecedentes
Lumière
Méliès

Países

Gran Bretaña
EEUU
Francia
España

Lenguaje

Espacio-Tiempo
Espacio
Tiempo

Análisis

Lumière
Méliès

Ejercicios

Anexo

Una solución de continuidad

Historia > Antecedentes



El cine, como medio de captación del movimiento y forma de narración, tiene unos antecedentes lejanos en la historia. Los primeros intentos del hombre por captar el movimiento y plasmarlo en una representación artística se remontan a las [pinturas rupestres](#) y a [las sombras chinescas](#).

Las primeras representaciones plásticas narrativas están presentes en el arte egipcio, griego, asirio y romano, como es el caso de la "columna de Trajano" donde se narran las hazañas del emperador romano.

En 1640, el jesuita alemán **Athanasius Kircher**, describe, de manera muy gráfica, en su libro *Ars Magna Lucis et Umbrae*, el nuevo invento que acaba de idear: **la linterna mágica**, artificio que permite "proyectar el movimiento".

Sin embargo, el nacimiento del cine no tendrá lugar hasta que surjan los avances técnicos y científicos que lo posibiliten:

Las investigaciones en torno al [fenómeno de la persistencia de la visión](#).

Y la [fotografía](#), concretamente con las investigaciones sobre la descomposición del movimiento en fragmentos fotográficos, lo que se conoce como [cronofotografía](#).

Puesto que el desarrollo de la cronofotografía permitirá descomponer el movimiento en fracciones fotográficas mínimas, ahora queda tan sólo recomponerlo a través de la proyección sucesiva de aquellas fotografías sobre una pantalla. Gracias a la persistencia retiniana, el ojo humano percibirá esa sucesión de imágenes como un movimiento continuado. Se trata pues de la combinación del principio de la linterna mágica de Athanasius Kircher y de un dispositivo que permita el arrastre intermitente de la película. Otro invento que hace posible la aparición del cine es la **película de celuloide** que, al ser flexible, resistente y transparente, y por admitir las perforaciones necesarias para el arrastre, será el soporte utilizado desde entonces. Una vez avanzadas las investigaciones, los únicos problemas ocasionados por la película serán los derivados de su condición altamente inflamable.

El Kinetógrafo y El Kinetoscopio

Las películas más antiguas que se conservan datan de 1890 y son obra de **William K. Laurie Dickson**, director del proyecto de la casa Edison e inventor de la cámara que Edison patentará en 1891, con el nombre de kinetógrafo.

Ese mismo año, Edison patenta su proyector, un aparato de visión individual, al que denominará *kinetoscopio*. En él, el espectador, tras introducir una moneda, aplica su ojo a un ocular, a través del cual ve una película. La decisión de Edison de optar por la visión individual, en lugar del espectáculo colectivo, tiene su justificación en la rentabilidad puramente económica del invento, pero también influyen en su decisión la mala calidad de imagen que obtienen por entonces sus aparatos de proyección y la dificultad de resolver, de manera eficaz, el problema del arrastre de la película. El kinetoscopio se comercializa en Estados Unidos en 1894 con tal éxito que, ese mismo año, llega a Europa.

De la colaboración entre Edison y Dickson nacerá el [primer estudio cinematográfico](#).

El Cinematógrafo

Los descubrimientos de Edison serán conocidos en toda Norteamérica y llegarán a Europa donde supondrán una valiosísima aportación a los estudios que allí se realizan. Sin embargo, las líneas de investigación que habrán de conducir al descubrimiento del cine, irán encaminadas a inventar una cámara más ligera que pueda ser desplazada con facilidad a los lugares de filmación, y un proyector que permita exhibir las películas en público y sobre una pantalla.

"Aparato que sirve para la obtención y visión de pruebas cronofotográficas". Estas palabras sirven a los hermanos Louis y Auguste Lumière para definir el aparato que se disponen a patentar en 1895 y al que denominarán cinematógrafo.

La cámara es sencilla y muy práctica. El arrastre intermitente de la película se inspira en el mecanismo de una máquina de coser. Funciona mediante manivela, con película perforada de 35 mm, a 16 fotogramas por segundo. Es portátil y sirve indistintamente para filmar las imágenes y para realizar la proyección.

En estos años, otros inventores, en Inglaterra, Alemania y Estados Unidos, desarrollan aparatos con características similares al de los hermanos Lumière. Esta proliferación de investigaciones, experimentos y patentes es producto del progreso

científico y técnico que vive el final del siglo XIX, pero también del espíritu mecanicista que surge, durante estos años, en todas las sociedades industrializadas.



En el **Capítulo 1** de la Serie *Amar el Cine* hay comentarios e imágenes sobre los comienzos del cine, con aparatos y muestras de películas de Lumière y de Méliès.

Historia > Lumière



Los hermanos **Lumière**, el 28 de diciembre de 1895, realizan la presentación pública del cinematógrafo, en el *Salon Indien* del *Grand Café* del *Boulevard des Capucines*, en París. Diversas personalidades relacionadas con el mundo de la cultura, la ciencia y el espectáculo son invitadas. Sin embargo, los asistentes a esta primera proyección pública y de pago, serán escasos. Entre ellos se encuentra Georges Méliès, director del Teatro Robert Houdin, que ya, en aquella primera sesión, manifiesta un interés especial por el invento. La reacción del público también será favorable, hasta el punto de que en los días sucesivos, se formarán ante el Grand Café, colas interminables. El programa incluye diez películas y tiene una duración inferior a los quince minutos. (Podéis asistir a la primera sesión cinematográfica por Internet en www.institut-lumiere.org (se necesita el programa Quick Time)).

El impacto que produce el cinematógrafo sobre los primeros espectadores tiene su justificación en la extrema veracidad de las imágenes en movimiento que reproducen la realidad con una fidelidad jamás vista hasta el momento. Un realismo que convertirá al cine, ya desde sus orígenes, en el más importante testimonio de la sociedad y las costumbres de la época.

En 1895, los **Lumière** cuentan con un centenar de cintas y, en 1896, ponen en marcha la producción de aparatos y contratan operadores a los que instruyen tanto en la proyección como en la filmación de vistas. Estos pioneros recorrerán las provincias y el extranjero. Pronto todas las capitales europeas y estadounidenses conocerán el cinematógrafo Lumière. Allí donde van, estos operadores proyectan las películas y además, registran nuevas vistas con las que se amplía el catálogo de la Casa Lumière, consiguiendo de este modo imágenes procedentes de todo el mundo. Pero la política comercial de los hermanos Lumière no consiste en la venta de aparatos, sino en la creación de concesionarios a los que se provee de operador, cinematógrafo y películas a cambio de un porcentaje de los ingresos.

El éxito comercial del cinematógrafo Lumière agudiza el ingenio de los investigadores, y pronto aparecerán nuevos fabricantes que, a diferencia de los Lumière, no dudarán en vender sus aparatos a las empresas de espectáculos.

De esta manera, se inicia en estos años la competencia por los inventos y también por la producción de películas. En Francia aparecen Méliès y Pathé, en EEUU Edison y la compañía BIOGRAPH, en Londres William Paul...

Sin embargo, los Lumière, que siempre han considerado su invento como una "curiosidad científica", desconfían de su rentabilidad y antes de 1900 abandonan su explotación. Su mente científica tampoco acepta la orientación teatral del espectáculo que el cine estaba tomando.

Filmografía

Entre las primeras películas realizadas por **Louis Lumière** destacan: *La Salida De Los Obreros De La Fábrica Lumière*, *Riña De Niños*, *Partida De Naipes*, *El Regador Regado*, primera película narrativa, una breve comedia, realmente un chiste; y una de sus obras de mayor éxito, *La Llegada Del Tren*, que provoca el pánico entre los espectadores sorprendidos por el tren que se les echa encima.



Capítulo 1 : Varias muestras sobre Lumière

Méliès y el Cinematógrafo



Cuando en diciembre de 1895, los **Lumière** organizan, en el Salón Indien del Grand Café de París, la primera exhibición pública de cinematógrafo, no imaginan la trascendencia que alcanzaría aquella histórica proyección. Quien sí se percata del prodigio obrado por aquellos científicos es, naturalmente, un hombre del espectáculo, **George Méliès**, mago e ilusionista vocacional y director del teatro Robert Houdin de París que se dirigirá de inmediato a Antoine Lumière, padre de los inventores, para proponerle, aunque inútilmente, la compra de un aparato.

Tan sólo unas semanas después, se comercializa en Inglaterra un aparato similar al de los Lumière, y Méliès no dudará en adquirir uno. En un principio, incorpora la proyección de películas a los espectáculos del teatro Robert Houdin. Se trata de producciones norteamericanas de **Edison** e inglesas de **R.W. Paul**. Pero las imágenes del cinematógrafo producen en él un impacto tan poderoso, que el inquieto Méliès no podrá permanecer pasivo durante más tiempo. En seguida se pondrá al frente de una cámara.

Sus inicios

Descubrirá su primer trucaje fotográfico por casualidad: **el paso de manivela**. En unas imágenes filmadas en la Plaza de la Ópera, súbitamente, donde había una señora jovencita, aparece un caballero, y un autobús cargado de personas se transforma en una carroza fúnebre. Lo que le sucede a Méliès aquella tarde es que, durante la filmación se le atasca la cámara, deteniéndose la película. En cuanto Méliès se percata de ello, corrige el desperfecto y, tras esa breve interrupción, reanuda el rodaje. Así, por pura casualidad, al ver el efecto en la proyección, el ingenio de Méliès se pone en marcha.

Filmografía

Tras este acontecimiento fortuito, Méliès inicia una **serie de películas en las que filma los números de magia** que se realizan en su teatro, aplicando trucos y soluciones técnicas propias del cine. Este es el rumbo que inicia, en 1896, con la película *Escamoteo De Una Dama*. Además de las apariciones y desapariciones, Méliès utilizará maquetas, sobreimpresiones, fundidos y encadenados, y tantos otros recursos que en sus manos se convierten en la base de la trama. Ante las películas de Méliès, el público, atónito, queda boquiabierto. En *El Hombre Orquesta* (1900), el propio Méliès, actor habitual en sus películas, se multiplica por siete mediante siete sobreimpresiones sucesivas sobre fondo negro, lo que le permite interpretar los siete instrumentos de la orquesta. También aplica la sobreimpresión en *El Melómano* (1903), en la que la cabeza de Méliès salta, al ritmo de las notas musicales, sobre un pentagrama formado por hilos de telégrafo. Y *El Hombre De La Cabeza De Goma*, es una vistosa anécdota que muestra la experiencia de un científico que experimenta con su propia cabeza, hinchándola como si fuera un globo. El efecto se consigue mediante un travelling de acercamiento (sobre fondo negro) para aumentar el tamaño de la cabeza y la sobreimpresión para integrarla en el laboratorio.

En 1897, Méliès construye en Montreuil el primer estudio de filmación de Europa y el segundo de la historia, tras el **BLACK MARÍA** de Edison, donde **ejerció de autor, director, operador, actor y distribuidor**. Allí, rodará Méliès cientos de películas, como *Viaje A La Luna* (1902), *20.000 Leguas Bajo El Mar* (1907) y *¡A La Conquista Del Polo!* (1912). Apuestas todas ellas que dan muestra del ingenio ilimitado de su talento, pero que suponen un esfuerzo económico demasiado grande para una reducida empresa de producción casi artesanal como la **STAR FILM**, que era el nombre de la productora de Méliès. Para entonces, las grandes sociedades europeas y norteamericanas, entre las que se encuentran la **PATHÉ FRÈRES**, la **GAUMONT**, la **EDISON CO.** y algunas otras, comienzan a consolidar sus potentes estructuras industriales, con las cuales las pequeñas productoras independientes difícilmente pueden competir.

Su Cine

La concepción del cine que adopta Méliès es puramente teatral. Sus películas están divididas en cuadros o escenas, los actores entran y salen por los laterales y su gesticulación es exagerada, y por supuesto, la cámara, inmóvil, está ubicada en un único punto de vista ante el escenario. El elemento original lo aporta su autor, con esta extraña conjunción de elementos de la técnica fotográfica y de la teatral. Aunque hay que considerar que **aporta al cine la continuidad narrativa**, creando a través de las escenas una relación argumental que hasta entonces no existía.

En 1906 la empresa de Méliès, la **STAR FILM**, entra en un proceso de decadencia

Historia > Países

El Cine va desarrollándose como exhibición en los espectáculos ambulantes, pero pronto encontrará un lugar en las ciudades, como atracción en algunos café-concierto en Francia y en los music-hall ingleses y americanos, como forma de entretenimiento en los espectáculos de variedades.



que le llevará en 1911 a aceptar una ayuda financiera de **Charles Pathé**, poniendo como garantía su estudio y el teatro Robert Houdin. Con el estallido de la guerra, Méliès, completamente arruinado, desaparecerá y no volverá a saberse nada de él hasta 1928. Es entonces cuando, tras catorce años de olvido, siendo ya un anciano, su figura es recuperada para Francia y para la Historia Universal del Cine.



Capítulo 6: *Viaje a la Luna*

Capítulo 7: *Al comienzo se habla de trucos y se puede ver una de Méliès.*

La escuela de Brighthon



En los inicios del cine, destacan algunos precursores como **William Friese-Green** que patentó un aparato "destinado a tomar fotografías en series rápidas", y **Robert William Paul** que partiendo de los modelos de **Edison**, no patentados en Inglaterra, construye en 1894 el kinetoscopio inglés, para el que creará, al año siguiente, una cámara portátil con la que producir sus propias películas.

Una de las aportaciones más originales de este primitivo cine británico es la de la llamada **Escuela de Brighthon**, a la que pertenecen un grupo de profesionales iniciados tanto en la fotografía como en la incipiente cinematografía. Sus más insignes representantes son **George Albert Smith** y **James Williamson**, que comienzan rodando películas según el estilo Lumière, pero que pronto abordan pequeños relatos cómicos, dramáticos o de fantasía, para los que habrán de echar mano a algunos recursos narrativos muy innovadores. El movimiento de los personajes se realiza tanto a lo ancho como en profundidad, interrumpen el plano general de la acción para intercalar un plano más corto, un primer plano, que permita ampliar detalles. Aportaciones como éstas constituyen los pilares sobre los que habrá de construirse el montaje cinematográfico. También utilizan recursos innovadores como la sobreimpresión, la panorámica y el travelling.



Y aún hay más. En *Attack On A Chinese Mission Station (1900)*, en la que Williamson reconstruye, desde una perspectiva colonialista, un episodio de la rebelión de los boxers, la acción se traslada, a lo largo de sus cinco minutos de duración, a través de cuatro cuadros o escenarios distintos, dando al relato una vivacidad y un sentido expresivo sin precedentes. Esta intencionalidad en el montaje de secuencias supone un paso hacia una narrativa propiamente cinematográfica, y un alejamiento de la vía teatral, muy presente en la obra de Méliès. Esta fragmentación del acontecimiento, narrado en varias secuencias, empleando el plano/contraplano y un boceto de acciones paralelas, la aplica Williamson a otro de sus hallazgos: la persecución, elemento esencial del cine de acción, de aventuras y del western. Frente a esta opción narrativa, ideada por Williamson, el genio teatral de Méliès se habría limitado a coreografiar la persecución sobre el escenario, en un único plano general y con la cámara inmóvil. Queda clara pues la aportación de esta escuela inglesa al nacimiento de una verdadera narrativa fílmica.

Filmografía



En 1896, **Edison** continúa obteniendo muy buenos beneficios de la explotación de su kinetoscopio pero, ante los logros de los competidores, decide lanzar un aparato de proyección, desarrollado por un inventor llamado **Thomas Armat**, y le dará el nombre de *Vitascopio*.

En ese mismo año, se presenta en Nueva York el cinematógrafo Lumière. A partir de ese momento, el kinetoscopio, muy extendido, y el recién llegado vitascopio tendrán que competir con el invento francés y las películas de Edison con las de los Lumière. Sin embargo, la ventaja adquirida por la empresa francesa es importante, y la **EDISON CO.** tendrá grandes dificultades para competir con ella. Pero será por poco tiempo. En 1897, se aprueban importantes leyes proteccionistas que acabarán por expulsar del mercado norteamericano a los representantes de Lumière.

A pesar de la difícil competencia de aquellos primeros años, la empresa de Edison también tendrá sus éxitos comerciales. En 1896, produce *El Beso*, que recoge un breve fragmento de una escena íntima de *La viuda Jones*, una comedia de Broadway de esos años. El primer beso del cine será un gran escándalo y provocará una airada reacción moral por parte de los sectores más conservadores.

Vemos así como, en estos primeros años del cine, comienzan a prefigurarse algunos de los temas que más rentabilidad aportarán a la industria cinematográfica. Muestra de ello es la adopción del tema amoroso, que pronto derivará en el erotismo, y frente a esta opción, otra, no menos popular, la religiosa, que convertirá el drama de Cristo en uno de los motivos más veces escenificado ante la cámara.

Las primeras Productoras y "La Guerra de las Patentes"

Desde que en 1897 se cierra en Estados Unidos el concesionario de los Lumière, tendrán lugar una serie de episodios que serán bautizados como "la guerra de las patentes", por ser una especie de lucha entre varias empresas y pequeños comerciantes por hacerse con el control de explotación del monopolio del cine a nivel internacional.

La **EDISON CO.** y otras nuevas productoras como la **BIOGRAPH CO.** (conducida, entre otros, por un antiguo colaborador de **Edison**, **William K. Laurie Dickson**) y la **VITAGRAPH** aprovecharán las imprecisiones legales para vender como propias las películas de la competencia, en particular las europeas, de las que sacarán duplicados, hasta que la vigilancia legal termine haciéndose más rigurosa y decidan volver a rodar las películas, copiándolas sin demasiadas modificaciones.

En 1908 se pondrá punto y final a esta situación. **LA EDISON CO.** conseguirá , después de 500 procesos judiciales, hacerse con el control de toda la industria, valiéndose de los derechos adquiridos por su patente del kinetoscopio y firmando un pacto con grandes empresas por el que se creará un trust internacional, la **MOTION PICTURES PATENTS COMPANY**, que estará encabezada, cómo no, por Edison.

Otras Aportaciones

En el aspecto puramente cinematográfico, destacan, en estos años, las aportaciones de **Edwin S. Porter**, director artístico de la **EDISON CO.**, que basará su labor creativa en un detallado estudio de las películas llegadas de Francia e Inglaterra. En ellas, Porter halla las primeras manifestaciones de un cine narrativo, al que Méliès aporta la puesta en escena, la Escuela de Brighton, la aplicación de importantes recursos narrativos en el montaje, y Ferdinand Zecca la integración de todos estos elementos dentro del relato. Porter adoptará estos avances en la realización de dos importantes películas: *Salvamento En Un Incendio (Life Of An American Fireman, 1902)*, y *Asalto Y Robo De Un Tren (The Great Train Robbery, 1903)*.

En ellas, **Porter** articula el desarrollo del relato a través de la alternancia de dos acciones paralelas y hace uso del primer plano con una funcionalidad narrativa específica. Se trata del primer plano de una alarma de incendios y de la mano que la activa. Este plano desencadena la puesta en marcha de los bomberos, en una relación causa efecto de continuidad entre planos. Porter mezcla escenas de ficción, en las que los bomberos son interpretados por actores, e imágenes documentales de trabajos del cuerpo de bomberos. El público no será consciente del origen diverso de los materiales y anulará sus diferencias como producto de la lógica del sentido que impone el relato.

Aunque gran parte de la película está interpretada de cara a la cámara, como en el teatro, algunas de las escenas se desarrollan en profundidad. En *Asalto Y Robo De Un Tren*, aparte de inaugurar un género típicamente americano, el western, constituye la primera película importante con argumento de ficción del cine





americano.

Las otras productoras norteamericanas, la **BIOGRAPH** y la **VITAGRAPH**, también aportan una abundante producción cinematográfica pero sin la trascendencia de la obra de Porter. Destacan *Escenas De La Vida Real (Scenes Of True Life)*, una serie de películas de la **VITAGRAPH**, que suponen una aproximación realista a la vida cotidiana americana, y donde se opta, de manera decidida, por un radical distanciamiento del teatro. Si la Escuela de Brighton, Zecca y Porter habían insertado un primer plano en una escena desarrollada en plano general, en estas películas se utilizará este recurso de manera sistemática. La cámara se acerca a los actores y, como consecuencia lógica, su interpretación tendrá que ser más sobria, menos sobreactuada. A partir de este momento, se priorizarán los rostros de estas primeras estrellas, que rápidamente serán popularizadas por el cine. Estos recursos serán muy bien recibidos por los profesionales del cine europeo, que a partir de este momento llamarán al encuadre que muestra a "los actores sin piernas" con el nombre de *plano americano*.

En 1901 se ponen en marcha los *Nickel Odeons*, en los que el público asistente tendrá que pagar *un níquel* (5 centavos) por acceder a la sesión. En estos primeros años del nuevo siglo, aparecen los futuros grandes nombres del cine americano: **Adolph Zukor**, **Carl Laemmle**, **William Fox** y **Marcus Loew**. Todos ellos emigrantes judíos en busca de fortuna, que una vez dentro de este nuevo negocio, no dudarán en enfrentarse al trust de Edison.



Capítulo 6: (al comienzo) una muestra de *Salvamento en un incendio*, de Porter.

Charles Pathé y Otros Realizadores

En 1896, **Charles Pathé** funda, en colaboración con sus hermanos, la **PATHÉ FRÈRES**, empresa dedicada al negocio del fonógrafo. Pero muy pronto entra a participar en la explotación del cinematógrafo, en la que se colocará a la cabeza, con la creación del primer gran imperio del celuloide, llegando a controlar la fabricación de aparatos y la producción, distribución y exhibición de películas a nivel mundial. La producción de películas de **LA PATHÉ** se inicia más adelante, con las típicas vistas al estilo Lumière, aunque pronto buscará nuevas fuentes de inspiración.

Si Lumière crea el invento y Méliès el espectáculo, empresas como la **PATHÉ FRÈRES** y la **GAUMONT** en Francia, y la **EDISON CO.** en Estados Unidos, construirán la industria. **Charles Pathé** pone en marcha la organización industrial de su negocio con la contratación de técnicos y realizadores, y lanza a las primeras estrellas del cine. Pronto establecerá sucursales en toda Europa y América, y llegará a los rincones más alejados del planeta. También crea el primer noticiero cinematográfico, que a partir de 1908 recibe el nombre de *Pathé Journal*, y comercializa el *Pathé-baby*, un pequeño proyector para el hogar.



Charles Pathé dejará los aspectos creativos en manos de sus realizadores. El primero y más importante será **Ferdinand Zecca**, cuyas películas son producto de la influencia, y en ocasiones de la imitación, de la obra de Georges Méliès y de la de la Escuela de Brighton. La característica distintiva de la obra de Zecca será su afán realista incluso al tratar temas fantásticos. De modo que al utilizar un determinado truco, éste es integrado en el relato como un recurso narrativo más, y no como base de la trama, cosa frecuente en las piezas de Méliès. Como muestra, en una de sus películas ubica la acción en un vagón de tren, realmente un decorado, en cuya ventana aparece un paisaje en movimiento. Posteriormente, este truco será perfeccionado por otros y empleado de forma sistemática.



Dentro de esta línea realista se inscriben sus escenas dramáticas, que se ajustan a la fórmula del folletín y del melodrama victoriano, aunque encubiertas bajo la apariencia naturalista de autores como Émile Zola, en cuyas obras se inspira **Zecca** para realizar *Las Víctimas Del Alcohol* (1902) y *La Huelga* (1903). Temas sociales, de fuerte raigambre popular, que aborda la literatura naturalista, pero que Zecca reconduce hacia el melodrama y el folletín social con su capacidad para captar los gustos del público, incluso antes de que estos se manifiesten.



En estos años, entra en la industria del cine francés otro gran empresario que habrá de convertirse en el más duro adversario de Charles Pathé, **León Gaumont**. Al igual que la de Pathé, su empresa se dedicará tanto a la fabricación y venta de aparatos como a la producción de películas.

Más preocupado por los aspectos técnicos, dejará a cargo de la producción de películas a su secretaria, Alice Guy.



Alice Guy es la primera directora de la historia del cine, dirigiendo unas doscientas películas entre 1886 y 1906 y precedió al mismo Méliès en la concepción del cine de ficción. En 1897, realiza el primer film de ficción, *La Fée Aux Choux*. En sus películas hace uso de trucos y de avances técnicos y, ya en 1906, hace películas acompañadas de sonido grabado en cilindros de cera. Emigró a New York en 1907 donde creó una productora y trabajó hasta 1920. Su papel ha tardado en ser reconocido ya que apenas se conservan una docena de muestras de sus películas. Cuando en 1907 abandona la Gaumont, le sucederá al frente de la producción **Louis Feuillade**, el cual será el realizador más importante de los próximos años en el cine francés.

Film d'Art

El agotamiento de los temas tratados en las películas, que todas las productoras repiten copiándose unas a otras, desencadena una progresiva pérdida de interés por parte del público en el que no forman parte las élites intelectuales que consideraban al cine un entretenimiento de barraca de feria. A pesar de ello, la competencia que le hace el cine al teatro comienza a ser importante, de ahí que, entre estos dos sectores, surja una colaboración que a ambos interesa. Los actores, músicos y dramaturgos verán en el cine una vía fácil de hacer buenos ingresos, mientras que la incipiente industria cinematográfica contará con su aportación y con su prestigio para superar la crisis de argumentos que atraviesa. Se recurre a los más reconocidos autores de la época, que escriben argumentos para el cine o adaptan los grandes temas del teatro clásico, y a los mejores actores de la Comédie Française para que interpreten estas piezas ante la cámara.



Con estos parámetros aparece en 1908 un nuevo movimiento impulsado por **Los Hermanos Laffite**, y organizado por la productora **FILM D'ART**, que debuta en la sala Charras de París, con un programa múltiple en el que destaca *El Asesinato Del Duque De Guisa* (*L'assassinat Du Duc De Guise*). A esta presentación asiste lo más selecto de la sociedad parisina de la época, que acoge con los brazos abiertos, esta nueva fórmula, que trata de arrancar al cine de la barraca de feria y de la cervecería popular, pero que supondrá un retroceso en la evolución de la expresión puramente cinematográfica, ya que con estas producciones se retoma la estética teatral, según la cual la filmación se realiza en un único plano general y no incorpora, de ninguna manera, efectos de montaje. Las más celebradas figuras de la escena parisina, entre ellas la mítica **Sarah Bernhardt**, actúan delante de la cámara que, sorda a sus declamaciones, tan sólo registra la expresividad del gesto, en algunos casos excesivamente enfático y teatral.

La sociedad de los hermanos Lafitte tendrá una vida breve, y sus escasas producciones obtendrán resultados económicos mediocres. Sin embargo, a partir de esta iniciativa, Pathé y Gaumont crean su departamento de arte y en Italia, Dinamarca y Estados Unidos aparecen nuevas productoras que imitan la experiencia de **LA FILM D'ART**. Sin duda, la difusión de este modelo constituye, ante todo, una marcha atrás en la evolución que había experimentado el cine. Sin embargo, los pasos que se vienen dando en Estados Unidos, en estos mismos años, se encaminan en sentido contrario, y la llegada de esta tendencia teatral al país no podrá frenar los avances que allí se realizan en el desarrollo de un nuevo lenguaje cinematográfico.

Historia > Países > Cine en España



El cine llega a España a través de los operadores de la Casa Lumière, con el objetivo de proyectar sus películas y de registrar nuevas vistas que habrán de nutrir el catálogo de la Casa. El encargado de hacer llegar a nuestro país el cinematógrafo Lumière será un operador llamado **Eugene Promio**. Él fue el primero que grabó una imagen para el cine emplazando la cámara en una góndola, que avanzaba en un canal de Venecia, creando así un nuevo estilo de "escenas panorámicas".

En 1897, **Eduardo Jimeno** rueda con un aparato de la casa Lumière, *Salida De La Misa De Doce Del Pilar De Zaragoza*. El barcelonés **Fructuoso Gelabert** fabrica su propio aparato, y, con **Santiago Biosca** de operador, rueda en 1897, *Riña En Un Café*, *Salida De Los Trabajadores De La España Industrial* y *Salida De La Iglesia De Santa María De Sans*.



En 1902, el operador aragonés **Segundo De Chomón**, uno de los técnicos más geniales del cine mundial, descubrió un sistema para animar objetos. También inventó los dibujos y los muñecos animados, los fondos transparentes y los movibles, y las cámara sobre ruedas. Además, ideó una proceso para películas en color. En 1905, realiza *El Hotel Eléctrico*, película con trucos rodada por el procedimiento de "paso de manivela" o "imagen por imagen" que aplica el principio en que se basará el cine de animación.



Chomón había trabajado en París desde 1895, siendo el único que podía competir con la espectacularidad de los trucos de Méliès. En Barcelona creó unos estudios y realizó en 2 años 48 películas de diversos géneros, pero siempre con trucajes. A partir de 1905 fue contratado por PATHÉ FRÈRES para colaborar en diversas producciones y en la dirección de algunas películas breves.



En Italia, participará en *Cabiria* (1913), una de las películas del cine italiano que, en estos años, se decanta por el gran espectáculo, con grandes producciones aparentemente muy ambiciosas, como *Quo Vadis* (1912) o *Espartaco* (1912), pero en las que, ante todo, primará la fastuosidad de la producción. Los únicos hallazgos de estas películas serán técnicos y escenográficos, en los que el operador español realizará sus aportaciones con la puesta en práctica del procedimiento del travelling o *carrello*, que Segundo de Chomón ya ha empleado en la Pathé, y con la utilización de efectos de iluminación artificial mediante reflectores y pantallas. También realizó trucajes en *El Negro Que Tenía El Alma Blanca* (1926), y en *Napoleón*, de Abel Gance.



Capítulo 7: al comienzo se pueden ver imágenes de *Cabiria* y de *Le pied de mouton*

Lenguaje > Espacio y Tiempo Cinematográficos

En general, en las primeras películas de la historia del cine se trabajaba con un lenguaje simple, solo se rodaban planos generales fijos, de naturaleza teatral.

Después, a partir de las combinaciones de elementos espaciales y temporales de **Griffith**, y de las investigaciones en el montaje de **Eisenstein** y **Pudovkin** (para los que el montaje era la esencia del cine), el cine ha ido adquiriendo un lenguaje propio, y sigue en constante evolución.

Este lenguaje se basa en el montaje de planos, narrando acciones que intenten acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige su atención de forma natural, de forma que cada cambio de plano intenta dar la información que en ese momento demanda el espectador.

Una vez escrito el guión, este pasa a manos del director, que será el máximo responsable de las fases de rodaje (rodar planos) y de montaje (montar los planos rodados). Esta responsabilidad se traduce en la toma de una serie de decisiones, que afectan fundamentalmente a dos parámetros: espacio y tiempo.

Espacio: Básicamente, qué tipo de plano se va a rodar en cada situación. Esto es, qué tipo de encuadre: por ejemplo, un primer plano del personaje. Hay una selección espacial: de toda la escena, se "selecciona" un espacio que abarca el busto y rostro del personaje (primer plano). En este momento, empiezan a surgir implicaciones expresivas. Por ejemplo, este primer plano conllevará cierta carga de intimidad, de aproximación al personaje, etc. Además, si este primer plano se hace con la cámara enfocando desde el suelo, tendremos un plano contrapicado. Es otra "selección" espacial, puesto que de todos los encuadres posibles, el hacerlo contrapicado (desde abajo) ofrece un peculiar aspecto visual y tiene otras implicaciones expresivas: el personaje, probablemente, se verá relativamente engrandecido respecto a un plano sin angulación (con la cámara en paralelo al suelo).

Tiempo: En la fase de montaje se "selecciona" cuánto va a durar un plano en pantalla y en general cómo se van a articular las duraciones entre unos planos y otros. Por seguir con el ejemplo anterior, el primer plano del personaje puede durar cinco o veinte segundos en pantalla. Lógicamente, que tenga una u otra duración tendrá sus repercusiones expresivas, por un lado, y rítmicas, por otro. Además, entre este plano del personaje y el siguiente pueden transcurrir décimas de segundo (montaje continuo) o años enteros (elipsis). Con estas duraciones entre planos se va creando el *tempo* especial de la película.

Ambas, espacio y tiempo, son decisiones narrativas. Además, el director debe tomar otras muchas, también fundamentales (iluminación, dirección de actores, toma de sonido, etc.), pero estas dos son las que van dando forma a la película como narración, como gramática, como lenguaje.

Lenguaje > Espacio y Tiempo Cinematográficos > Espacio

El cine compone con formas, luces, colores, texturas, profundidad y movimientos, para representar un espacio tridimensional.



Un encuadre tiene profundidad de campo cuando se muestran enfocados planos cercanos y lejanos

Encuadre, Campo y Fuera de Campo

Encuadre:

Es el límite físico de la imagen, que presenta lo que se ve en pantalla.

En el encuadre intervienen aspectos como la posición de la cámara, las características de la fotografía, el movimiento, la perspectiva, la profundidad de campo y los efectos especiales de composición de la imagen.

El encuadre, utilizado por los grandes cineastas desde Lumière, transforma la realidad cotidiana en hecho cinematográfico. Lumière no coloca la cámara perpendicular a la llegada del tren como si fuera el teatro, sino en ángulo oblicuo consiguiendo una composición dinámica, potente y bella.

El encuadre afecta a:

- . Tamaño y forma de la imagen.
- . Campo y fuera de campo.
- . La distancia y el ángulo de visión.
- . Al movimiento en la puesta en escena.

Campo:

Todo lo que se muestra dentro de los bordes de la imagen.

Fuera de Campo:

Conjunto de elementos espaciales (y sonoros) que se suponen dentro del espacio de la escena, pero en una zona que no se muestra en la pantalla.

El uso del fuera de campo (espacio en off y sonido en off) permite sugerir sin mostrar las cosas. Así se motiva al espectador para que se esfuerce en imaginar lo que no ve y para que participe en la narración. Como dijo Barthes, el cine tiene un poder que a primera vista la fotografía no posee; el personaje que sale de campo continua viviendo en un área no visible que existe sin que cese la visión parcial.

Además, el uso del fuera de campo puede suponer una economía de medios en la producción de una película, al no tener que rodar todos los planos para ofrecer toda la información.

Tipos de Plano

Un plano es:

- . En el rodaje, cada una de las tomas.
- . En la pantalla, cada imagen ininterrumpida.

Una película suele tener entre 5 y 40 fragmentos-secuencia, pero puede tener cientos de planos.

El tipo de planos (y movimientos de cámara) puede ser tan importante como la puesta en escena, creando espacios y tiempo y enriqueciendo la forma narrativa de la película. También puede dar lugar a diferentes estilos cinematográficos.

El plano es una unidad muy compleja en la que se combinan todos los elementos de decorado, atrezzo, personas, fotografía y tiempo.

La clasificación de planos está referenciada a la figura humana.

- . **GPG - Gran plano general:**
Descriptivo, visión general de un paisaje, espacio o multitud donde se desarrolla la acción.
- . **PG - Plano general:**
Igual pero más limitado. Puede incluir a los personajes. Si es un plano general corto, muestra la figura completa en relación con el entorno.
- . **PA - Plano americano o tres cuartos:**
La figura cortada a la altura de las rodillas.





PM - Plano medio:

La figura cortada por la cintura.

Nos acerca al personaje.

Puede ser PML plano medio largo, si es más abajo, más abierto el plano, o PMC plano medio corto, si es más cerrado, cortado por el pecho.



PP - Primer plano:

Muestra la cabeza o el rostro y con ello el carácter, la intención, los sentimientos...

Si muestra solo una parte es un primerísimo plano.

PD - Plano detalle:

Dirige la atención a algún centro de interés de tamaño pequeño.

El encuadre móvil es característico del cine. El encuadre cambia dentro de un plano con movimientos de cámara:

Panorámica:

La cámara gira, como si girásemos la cabeza, recorriendo el espacio o siguiendo a los personajes.

Travelling:

La cámara se desplaza, trasladando el trípode, al hombro, sobre rieles, sobre un artificio con ruedas (dolly) o con steadicam.

Plano grúa:

La cámara se mueve por el aire en todas direcciones.

Zoom:

La cámara no se mueve, es el objetivo con diferentes distancias focales el que abre o cierra el espacio, alejando o acercando las figuras, y en definitiva cambiando el encuadre.



Algunos otros conceptos sobre planos:

Planos trucados con efectos especiales: sobreimpresiones, retroproyecciones, planos *Matte* (planos truca). En estos últimos se graban por separado las personas y los decorados, e incluso se realizan digitalmente, como en *La Inglesa Y El Duque*, de Rohmer (2001).

Plano subjetivo, la cámara mira a través de los ojos de un personaje y nos muestra lo que ese personaje está viendo.

Plano-contraplano, es el intercambio de planos entre personajes que conversan.

Plano picado: plano en el que la cámara enfoca a los personajes por encima de la altura de sus ojos. Una variedad del plano picado es el plano cenital (o picado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo encima de los personajes, en perpendicular al suelo (como una vista de pájaro).

Plano contrapicado: plano en el que la cámara enfoca a los personajes justo por debajo de la altura de sus ojos. Una variedad del plano contrapicado es el plano nadir (o contrapicado puro), que se produce cuando la cámara se sitúa justo debajo de los personajes (desde el suelo, enfocando hacia arriba).

Kulechov y El Espacio

Kulechov (cineasta ruso de principios del siglo XX) investigó con el espacio en el cine. Con sus experimentos lograba dar significado y continuidad a las imágenes yuxtaponiendo planos y creando espacios imaginarios. Para ello se servía de el campo y del fuera de campo como recursos expresivos.

Uno de sus experimentos más conocidos fue el montaje de la siguiente secuencia:

Plano 1. Un actor caminando, de izda a dcha de cuadro.

Plano 2. Una actriz caminando, de dcha a izda de cuadro.

Plano 3. Los dos se encuentran y saludan. La mujer señala un punto en el espacio.

Plano 4. Un gran edificio blanco con una amplia escalera de entrada.

Plano 5. Hombre y mujer suben juntos por una escalera.

Los planos 1, 2 y 3 fueron rodados en diferentes lugares de Moscú, el plano 4 era la Casa Blanca de Washington (tomada de un film americano), y el plano 5 se rodó en la escalinata de un templo de Moscú. Cuando Kulechov proyectó

la secuencia, el público entendió perfectamente la historia narrada, sin notar el "truco": estos fragmentos independientes se integran en el montaje para ofrecer un espacio unitario.

Expresar con El Espacio



En una película, cada una de las elecciones sobre el encuadre, la angulación, el tipo de plano o el movimiento de cámara implica una significación. El director decide qué parte de la realidad quiere mostrar y de qué forma, creando el sentido de su narración.

Por ejemplo, *Solo Ante El Peligro* es una película con un uso muy expresivo de los encuadres. En el argumento, el sheriff está solo frente a la llegada de una peligrosa cuadrilla de pistoleros. Durante toda la película, el director, **Fred Zinneman**, se preocupa porque los encuadres reflejen visualmente este argumento, apoyándolo. En el capítulo 5 de *Amar el cine* se observa cómo el sheriff pasa de ser encuadrado de primer plano a un gran plano general. De la seguridad que refleja el sheriff en primer plano se pasa a la fragilidad que transmite al quedar encuadrado en el gran plano general. Los forajidos están a punto de llegar y el sheriff está sólo ante el peligro.

Durante toda la película, además, se mantiene una interesante circunstancia. Sólo los personajes que no se acobardan ante la amenaza (el propio sheriff, el aspirante a ayudante de sheriff, el anciano alcohólico en la cantina...) gozan de encuadres individuales. Sin embargo, los personajes negativos, en este caso los cobardes del pueblo o los propios forajidos aparecen en encuadres forzados que los retratan de tres en tres, cuatro en cuatro o incluso en planos masivos. Es el reflejo del contraste entre valientes (dispuestos a hacer frente a la amenaza) y cobardes (los que se esconden de ella, diluyéndose en la muchedumbre).



Capítulo 5: "Lenguaje cinematográfico" tipos de plano y movimientos de cámara explicados en estudio y con películas. **Sólo ante el peligro.**

Lenguaje > Espacio y Tiempo Cinematográficos > Tiempo

"El cine es el transcurso del tiempo". Tarkowsky.

"El cine es la vida 24 veces por segundo". Godard.

"El cine es mejor que la realidad, porque en él no hay tiempos muertos". Truffaut.

Conceptos Temporales

Según Mitry, existen dos formas de medir el tiempo en cine. Una, de forma **objetiva**: un plano que dura 5 segundos, una secuencia que dura 2 minutos, una película que dura 105 minutos. La otra, es la percepción **subjetiva** de ese tiempo, es decir, la sensación personal que cada espectador tiene de ese tiempo (es decir, si esos 5 segundos, 2 ó 105 minutos "se les pasan rápidamente" o "se les hace pesado"). Esta percepción subjetiva es sobre la que el realizador debe trabajar, ya que está en su mano utilizar los recursos narrativos para que la sensación del espectador sea siempre positiva.

Estas duraciones subjetivas son las que van marcando el tempo narrativo de la película. su ritmo global. Si cada plano se corta justo en el momento en el que el espectador demanda nueva información, se mantiene vivo su interés. De este modo se consigue el ritmo de atención (el ritmo se explica más a fondo en el módulo 4).

No hay criterios rígidos para definir cuál es la duración idónea de un plano en pantalla, pero sí se puede partir de algunas pautas previas:

Según el tamaño de plano varía la percepción del tiempo. Un plano general de 5 segundos, al tener mucha información (muchos elementos) para leer, parecerá más corto que un primer plano de 5 segundos (éste exigirá antes un cambio de plano para mantener la atención del espectador).

Un plano con movimiento en la puesta en escena o con movimiento de cámara, aguanta más que uno fijo, ya que ofrece elementos en movimiento que captan la atención del espectador.

En cualquier caso, son criterios muy flexibles, ya que en última instancia es el valor dramático de cada plano el que determina su interés, y por tanto, el tiempo que puede aguantar en pantalla antes de que el espectador demande un plano nuevo. Por ejemplo, el primer plano de un personaje que acaba de sufrir un shock emocional, aunque tiene pocos elementos objetivos de lectura (tan sólo un rostro), tiene un gran valor dramático, ya que estamos ante un punto de intensidad emocional que permite mantener más tiempo el plano en pantalla (el tiempo que se toma el espectador en "leer" dentro del personaje).

Manipulación temporal



Además de la duración de cada plano, el realizador tiene otros recursos narrativos, como los ralentizados de imagen, los acelerados, las elipsis, etc. que le permiten manipular el tiempo real para convertirlo en tiempo cinematográfico, y así dinamizar el relato. Decía **Hitchcock** que el cine es como la vida real a la que se le han cortado los momentos aburridos.

Se llama **elipsis** a la supresión temporal entre un plano y el siguiente. Por ejemplo, en un plano un personaje cierra la puerta de su vivienda y en el siguiente aparece conduciendo su coche. Lo que ocurre entre que cierra la puerta y sube al coche no se le cuenta al espectador, bien porque el director lo considera poco importante o bien porque en ese lapso de tiempo se produce algo que el director quiere contar más tarde (en este caso es un recurso típico de suspense).

Los saltos atrás en el tiempo se denominan flashbacks. La narración lineal de los hechos se interrumpe para introducir un episodio pasado, bien sea porque lo está recordando o soñando un personaje o bien porque directamente el director decide contarlos en ese punto concreto.

A veces se hace coincidir el tiempo de la representación y el tiempo de lo representado de tal modo que los hechos se narran en tiempo real.

La película *La Soga* de **Hitchcock**, 1948, es un ejemplo de película de **plano secuencia** único. Pero esto, por supuesto, no es nada habitual. La coincidencia temporal se suele dar dentro de una película en secuencias aisladas.

De hecho, la película *La Soga* contiene 8 planos de 10 minutos que se corresponden con 8 rollos de película. Hitchcock hizo 10 tomas de 5 a 9 minutos, que montó con 4 empalmes convencionales y otros 5 de fundido con los personajes.

La toma larga sustituye, con encuadres móviles y puntos de vista cambiantes, al montaje. Un buen ejemplo para entender esto es el plano secuencia del inicio de la película *Sed De Mal*, de **Welles**.

El tiempo puede ser modificado durante la grabación o en la posproducción: con movimiento acelerado, con movimiento ralentizado (cámara lenta), con inversión de tiempo, con parada de imagen (congelado o frame-stop), y con técnicas creadas con programas de ordenador, como la utilizada en *The Matrix* denominada *time slice photography*.

Expresar con el Tiempo

El modo en que se trata el tiempo es determinante en la construcción del relato cinematográfico. Gracias a la fragmentación espacial y temporal, se puede conseguir adaptar el tiempo a las exigencias artísticas del director de la película.

En *El Acorazado Potemkin* se encuentra una de las grandes secuencias de la historia del cine, la de la escalinata de Odessa. En ella se narra la matanza por las tropas zaristas que disparan contra una multitud que segundos antes intentaba subir por las escaleras de palacio. Para contarla, **Eisenstein**, expande el tiempo, fragmentando la acción con 170 planos que muestran abatimientos, disparos, personajes que gritan, soldados que avanzan..., aportando dramatismo y dirigiendo las emociones de los espectadores. Al montar todos estos detalles juntos, la duración de la secuencia se alarga a unos diez minutos aproximadamente. Sin embargo, si esta acción se hubiera contado en un único plano general, por ejemplo, respetando el tiempo real que esta acción pudiera conllevar, a buen seguro la secuencia no hubiera durado más de 2-3 minutos. Al montar todos los detalles en continuidad, Eisenstein puede estirar el tiempo real, con un único objetivo, que es el de llevar al espectador a cada instante que él quiere destacar expresivamente.





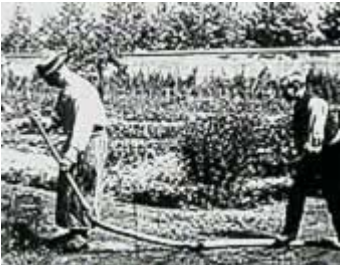
acorazado Potemkin, de Eisenstein.

Capítulo 5: Miguel Picazo explica un plano secuencia de **La Tía Tula**. Y al final, el plano secuencia del comienzo de *Sed de mal*.

Capítulo 7: **Dos en la carretera** y **Carros de fuego**.

Capítulo 12: plano secuencia de **El sur**.

Análisis Cinematográfico > Películas de Lumière



El 28 de diciembre de 1895 marca un hito dentro de la historia del Arte y del Hombre. Esta fecha ha pasado a ser considerada como la del nacimiento oficial del cine, porque en ella tuvo lugar la primera proyección pública de una película: *El Tren Llegando A La Estación*, filmada por los hermanos **Lumière**, los inventores del cinematógrafo. De nada servirán las polémicas que posteriormente surgen poniendo en duda la pertenencia del invento, porque el impacto provocado por esta exhibición pública asignó para siempre a los Lumière la categoría de padres del cinematógrafo.

La sala escogida fue la del Salon Indien, en París, y el éxito fue rotundo. El escepticismo previo de los espectadores, ante el nuevo invento, se convirtió en fascinación desbordada, cuando el proyector dio a luz las primeras imágenes. El fenómeno del movimiento en pantalla resultaba tan desconocido que los espectadores se revolían inquietos en sus butacas, al ver que una locomotora se acercaba peligrosamente hacia ellos. Pronto se corrió la voz, y el salón Indien fue testigo de largas colas ante su puerta. El éxito fue tal que el dueño del salón tuvo que arrepentirse del ruinoso acuerdo económico que había alcanzado con los Lumière por el alquiler de la sala, ante las dudas que aquél artilugio le provocaba.

Muchas de las películas de los Lumière, con la duración de un rollo de 30 segundos, muestran escenas naturales: *Tren Llegando A La Estación*, *Salida De La Fábrica*, o las escenas familiares o de ciudades de todo el mundo.

Otras, como *El Regador Regado*, o *Jugadores De Cartas*, tienen un pequeño argumento y una narración que se limita también a los 30 segundos.

Con todo, estas primeras películas son extraordinarias. La técnica era difícil y los operadores demuestran oficio y arte. Muestran la realidad, pero en ellas hay más fantasía que en otras obras posteriores que pretenden alardear de ello.

En ellas se puede apreciar de forma hermosa la Historia, la impresión de una época con sus costumbres y sus sentimientos, y también, como en todo buen arte, lo imponderable de la vida.

Con estas obras se produce un gran cambio en el pensamiento humano.

Técnicamente no son tan simples como muchos creen, ya que:

- . eligen localizaciones y ángulos para conseguir un máximo de planos en una sola toma.
- . hacen un uso exquisito de la luz y su cualidad.
- . componen en triángulo y en profundidad.
- . ruedan en movimiento, travellings que ellos llaman panoramas.
- . en definitiva, hacen un compendio del arte anterior, creando un mundo propio y dejando abierta la interpretación a la imaginación.



Capítulo 1: Varias muestras sobre Lumière.

Análisis Cinematográfico > Películas de Georges Méliès



Tras el abandono por parte de los hermanos Lumière de su propio invento, fue **Méliès** uno de los pioneros en utilizar el cine como instrumento para narrar historias. Este hecho es más crucial que el de los numerosos trucos mecánicos y ópticos que con menor o mayor acierto fue capaz de desarrollar. Aunque sus películas son simples en cuanto a argumento, estaba sentando las bases de lo que iba a ser la gran industria del cine.

Las primeras producciones de Méliès se limitaron a explotar la fuerza intrínseca de la imagen en movimiento incorporando pequeños trucos visuales que el mago de Montreuil fue descubriendo.



Pero, a diferencia de los hermanos Lumière, Méliès se atrevió a desarrollar argumentos narrativos más complejos. Por ejemplo, su película *La Advertencia Gitana* (1907) desarrolla un argumento durante diez minutos, con una veintena de planos, que se suceden en el tiempo como escenas o cuadros que cambien por necesidades del espacio.

Por su parte la cámara permanece siempre en un punto de vista fijo, frontal a la escena, tal como si fuera un espectador de teatro. Todo ello acerca mucho la estética cinematográfica que nos propone Méliès a la estética teatral. Todavía estamos lejos de conseguir una articulación de planos que suponga algo más que la simple suma de incidentes simples.



Ejercicios

Sugerencia: asiste a la primera sesión de cine ¿cómo? En www.institut-lumiere.org busca en la barra izquierda **Patrimoine Lumière** y luego **Films** . Si pulsas en **"Vizionez la 1ère séance "** (derecha) podrás ser testigo de ese momento (necesitarás Quik Time).

1. El éxito del cine desbordó a sus propios inventores ¿podrías comparar ese fenómeno con algún otro más reciente?



2 ¿Por qué vamos al cine?

3 ¿Qué aportaciones de Lumière y Méliès tuvieron mayor trascendencia histórica?



4 Visiona la película que has elegido (de la **LISTA** que se indica en el curso) para hacer alguno de los ejercicios de Lenguaje. Analiza una secuencia o un fragmento coherente de la película que has elegido para los ejercicios (entre dos y cinco minutos). Cuenta el número de planos que tiene, de qué tipo son y qué movimientos de cámara u otros cambios hay (revisa el apartado **Espacio**).

5 Comenta brevemente qué elementos se utilizan para expresar el **espacio** y el **tiempo**

Anexo > "Una solución de continuidad" por Ignacio Armada Manrique



La Historia de la Humanidad es también, en buena medida, la Historia de la evolución de una serie de inquietudes y de las soluciones que se han ido aportando a las necesidades generadas por éstas. Si el ser humano puede ser descrito de forma abstracta, no es a través de términos como el de "animal político" tanto como por conceptos como el de "**animal simbólico**", ya que, desde el principio de los tiempos, nuestra existencia es la narración de una lucha por lograr mecanismos de representación de nosotros mismos y del mundo que nos rodea.

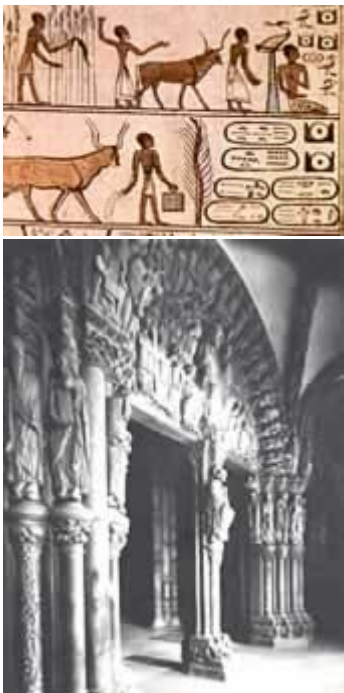
En la historiografía sobre el Séptimo Arte, es generalmente habitual, al menos en España, mencionar de forma vaga algunos casos referidos a los comienzos de la singladura de la Humanidad, como antecedentes de la creación de un sistema de plasmación de la imagen en movimiento. Uno de ellos son las **pinturas rupestres** de las cuevas de Altamira; otro, la famosa **Columna de Trajano**. Tales ejemplos suelen mencionarse apresuradamente, quizás en un intento de zanjar la cuestión y poder empezar velozmente la descripción de los innumerables artilugios que, a lo largo del siglo XIX, constituyen los preliminares del cinematógrafo.

Sin embargo, estas cuestiones se nos revelan cada día más fundamentales para comprender la naturaleza de lo que hemos dado en llamar la narración audiovisual, y las relaciones que comporta con sus creadores y su público. Desde el comienzo de nuestra Historia, ésta puede y debe ser descrita como una pugna por obtener de la realidad un procedimiento para describir gráficamente esa realidad y dotarla de vida.

El cine puede ser testimonio del mundo, y también sublimación del mismo a través de la ficción y la fantasía. Pero, de una u otra forma, constituye el sistema más creíble, hasta ahora encontrado, para tener una visión aproximada de lo que nos rodea. Y esto es un hecho incontrovertible cuyos orígenes están enraizados en la misma esencia del ser humano.

El artista primitivo que pintó animales y remedos más o menos sincréticos de cazadores en las cuevas santanderinas, no los representó con cuatro patas y dos piernas, respectivamente, sino justo con el doble. Podemos, de forma irónica, considerar que no tenía el pulso muy firme, el trazo muy despejado, o las nociones de anatomía muy claras. Pero también podemos ya especular con la idea de que trataba de plasmar el movimiento de unos y otros, de simular evidencias de la **cinética** de los seres vivos.

Sería algo aventurado si no fuese por los numerosos casos que tenemos la posibilidad de rastrear entre los vestigios de las antiguas culturas, que nos hablan ya de una pulsión humana por dominar una forma de recreación gráfica de la realidad, en la que igualmente podemos ofrecer la mejor prueba de la vida: **el movimiento**.



Para conseguir esto, ha de elaborarse, como ocurrirá con el paso de los siglos, el **concepto de secuencia**. La secuencialidad es la base de la narración gráfica, y por extensión, de la audiovisual. La Columna de Trajano, en la que se conmemoran los logros y victorias del Imperio, es ya una prueba de secuencialidad simple, con escenas que incluyen una cronología establecida, rodeando toda la superficie de esta erección arquitectónica. Es la misma secuencialidad gráfica que observamos en los muros de las terrazas superiores del mausoleo de la reina egipcia Hatshepsut, en el Valle de las Reinas, con relieves que narran historias, acompañados de escritura jeroglífica comentando el contenido y desarrollo de las escenas. Y aún llegando más lejos en estas consideraciones, en todo esto late la misma búsqueda y expresión formal que hallamos en los papiros conservados en el Museo Histórico de Viena. **Papiros que cuentan historias visualmente**, y cuyas escenas, en las que formas simbólicas representan seres humanos, están limitadas por líneas y barras, y acompañadas de escritura, como un avance de las futuras didascalias del **lenguaje del cómic**.

La repetición de estos intentos, en lugares y épocas tan diversas, no puede ser casual. Desde los primeros tiempos, el ser humano precisa de un procedimiento para encasillar, mostrar y comentar la realidad, así como parcelarla y seleccionar de la misma lo necesario para crear signos y símbolos cuyo uso y manipulación suponen una alegoría viva de dicha realidad.

Todo ello empieza a tomar una forma y sentido claros, junto con sus implicaciones artísticas y socio-políticas, a partir de la Edad Media. Para el ciudadano actual, es difícil hacerse una idea completa de lo que percibía el vasallo medieval al entrar en una iglesia o catedral. Nos hemos habituado a vivir en un mundo de **representaciones audiovisuales**, y a que dichas imágenes conlleven una expresión más o menos explícita de sus significados. Pero las personas de la **Edad Media**, en una Cristiandad aislada, sin sistemas fiables de comunicación, y con un porcentaje elevadísimo de analfabetismo, la difusión de las ideas no dependía de otra cosa que del centro de difusión del momento: los lugares sagrados, los recintos de culto. Es lugar común afirmar que los conventos se convirtieron en los centros de salvaguarda de la cultura, en los depositarios de la sabiduría. Pero de nada sirve tener un depósito de lectura, si los usuarios no saben leer. Para conocer el mundo, para poseer una visión sin fisuras de la realidad, el hombre y la mujer

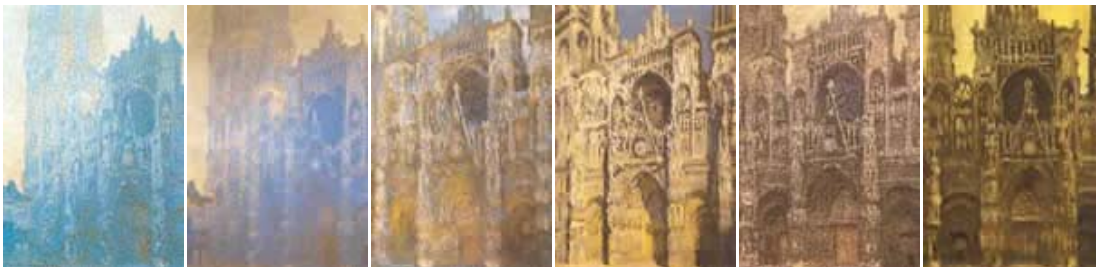
del Medievo acudían a los espacios eclesiásticos, que estaban entonces en poder de la interpretación del universo que nos rodea. Allí, los fieles se empapaban de ese conocimiento a través de la **representación gráfica** de las Escrituras, de la presencia de imágenes en forma de tallas, esculturas, frescos y grabados en piedra, como nos han demostrado, desde disciplinas tan distanciadas como la Historia de la Cultura y el Ocultismo, pensadores como Arnold Häuser o Fulcanelli. Es muy significativo observar cómo el punto central de la nave principal de las catedrales suele ser la sillería del coro, y cómo la mayoría de ellas están profusamente decoradas con relieves de escenas de los textos bíblicos o de historias sacras, de argumentos de ontología y escatología de la Humanidad. La gran mayoría de estas decoraciones están concebidas siguiendo ordenaciones cronológicas con los mismos escenarios, pero con diferentes fases de una misma acción.

Y, con la **Edad Moderna**, lo ya intuido se hace realidad. La representación de la realidad queda entonces confiada a la Pintura, el medio hasta entonces más fiable de conseguir visiones e imágenes fidedignas de la vida. No es ocioso que los temas más frecuentados sean religiosos, mitológicos, históricos, paisajísticos o las diferentes formas y tratamientos del retrato. **La pintura sirve para conservar imágenes** de batallas y victorias para la Historia, para instruir con narraciones morales a los que las contemplan, y también para informar sobre parajes o lugares que la sensibilidad del artista desea compartir con los espectadores. Y, por descontado, tiene la utilidad de retratar a sus mecenas, no sólo para halagar su vanidad, sino también para ofrecer a los súbditos una imagen del poder, ya sea un aristócrata, un rey, un Papa o un personaje señalado.

Los formatos de la Pintura se adaptan al fin al que está destinada; de ahí los grandes lienzos para decorar palacios de la nobleza e instituciones gubernativas y reales. Sin embargo, también se adaptan a las pretensiones de dotar de movimiento a dichas representaciones: de ahí las nada infrecuentes series de cuadros sobre un mismo tema, o incluso los retablos, dípticos y trípticos que sugieren la existencia de acciones paralelas, y con ellas, la existencia de vida y desarrollo de secuencias.

El arte pictórico predomina de esta forma hasta las postrimerías del XVIII, época en la que otros formatos y modelos tomarán el testigo para preconizar el sueño del cine. Es difícil creer que en la Historia sucede algo por accidente; otra cuestión es que no dispongamos de todos los datos para comprender un proceso en toda su complejidad, y decidamos atribuirlo a la Fortuna. La llegada de la **Edad Contemporánea** asiste al declive de la pintura como mecanismo de representación, durante toda la primera mitad del siglo XIX, por causas relacionadas con el ascenso de una nueva clase social: **la burguesía**. Esta burguesía que se convierte en el principal agente económico, y que reemplaza a los antaño poderosos a la hora de encargarse de cuadros y dibujos. Una clase social en alza que posee hogares más recoletos y de menores dimensiones, y que obliga con ello a los artistas a crear con formatos diferentes. Es muy revelador fijarse en estilos pictóricos novedosos entonces, como la pintura "de tablita" francesa, que se relacionan con los trabajos realizados para casas burguesas. El reducido formato condiciona igualmente la temática, y nadie quiere un paisaje o una imagen de un conflicto armado en una tela de pocos centímetros cuadrados. Lo que corresponde es volcarse en retratos familiares, en visiones de la vida cotidiana. Y esta continua reducción de los motivos de los que la Pintura dispone para sus recreaciones culmina cuando, a mediados de la década de 1820 a 1830, Daguerre hace público el invento de la **fotografía** y Roget explica a la comunidad científica el principio de la **persistencia de la visión**, o **persistencia retiniana**, en el que se basará la **ilusión del movimiento cinematográfico mediante el cálculo del paso rítmico de fotogramas**.

La Fotografía hurta a la Pintura la potestad de representar y manipular la imagen del mundo, y a ésta sólo le va quedando, paulatinamente, el camino de la abstracción. Un camino que emprenden vanguardias como el Impresionismo a partir de la mitad de la centuria decimonónica, y que se hace patente a comienzos del XX, cuando ya el cine es un modelo que no permite otras formas de plasmación de lo vivido ni del movimiento recreado. En creadores plásticos como Monet advertimos incluso que en el inconsciente colectivo de las personas que viven sus días ya está latente la necesidad de un invento que resuelva no sólo el proporcionar una imagen de la realidad, sino una imagen viva. Cuando decide pintar una perspectiva urbana de una iglesia de París, lo hará en una serie de más de **200 variaciones sobre la Catedral de Rouen** (1892-1894) con el mismo encuadre, pero un estudio de la luz diferente, según la hora del día. Colateralmente, lo que se está ventilando aquí **es el estudio del paso del tiempo**, del paso de la acción o secuencia, sobre un escenario y unos actores dados.





Expresada nítidamente la necesidad, y presente ya en todos el interés, sólo queda que la tecnología evolucione de forma natural hacia la creación del artilugio que responda a lo que ya la Humanidad requiere. La creación del Cine será entonces, con gran celeridad, una sucesión de descubrimientos, perfeccionamientos y constataciones de la Fotografía, la Ciencia y el mundo del espectáculo, para confluír todos en una sola dirección. Aunando los cada vez más desarrollados sistemas de proyección (desde la **Linterna Mágica de Kircher** y los **Dioramas** hasta el **Teatro Óptico** o los paneles de los romances de ciego), junto con los juguetes que simulan la ilusión de movimiento (**zootropos**, **praxinoscopios**,...) y las aplicaciones de la fotografía en el campo del ocio, el fruto germina y está maduro para ser recogido.



Antes afirmábamos que podemos suponer que nada en la desevoltura de la Historia es casual. **En 1895, fecha oficial del nacimiento del Cine** y de la cultura audiovisual, también datamos la aparición de la **Historieta Gráfica**, también denominada **cómic** o Noveno Arte. Otro procedimiento narrativo basado en la representación gráfica, en la selección de puntos de vista, y el ejercicio de la secuenciación. La Humanidad ya está preparada y dispuesta para iniciar un nuevo capítulo en la azarosa lucha por mostrar y manipular la imagen del universo. Con el Cine, logrará incluso trasplantar el mundo a las propias salas, entrando en lo que algunos llaman el camino de la hiperrealidad, espectáculos más reales que la vida misma. El alcance, tal vez definitivo, de una búsqueda que se ha revelado, como el propio mecanismo del cine, una eterna solución de continuidad.

Ignacio Armada Manrique
Profesor de Historia del Cine en la Universidad San Pablo CEU de Madrid.