

# UN COLE DE CINE



**C.E.I.P. "VIRGEN DE LA PAZ"**  
**ALOVERA**  
**CURSO 2015/2016**

## 1. INTRODUCCIÓN.

En el C.E.I.P. "Virgen de la Paz" de Alovera, del 18 al 22 de abril de 2016 celebraremos la **X SEMANA DEL LIBRO** con la realización de múltiples actividades de animación a la lectura.

Este curso hemos elegido como tema monográfico el cine y su relación con la literatura infantil y juvenil, por lo que hemos denominado genéricamente a esta actividad "**UN COLE DE CINE**".

El cine, desde sus orígenes, es espectáculo, diversión, arte y un factor muy poderoso para formar el imaginario cultural, ideológico y cultural de la sociedad. Pero además constituye una herramienta muy útil y versátil en muchos niveles educativos y en todas las áreas lo que conlleva que podamos considerarla un recurso didáctico de primer orden.

Por otro lado, muchas historias que ahora conocemos es gracias a la magia del cine. El séptimo arte es el responsable de dar cara, voz y personalidad a personajes entrañables que habitan la memoria universal. Pero como todo en el mundo, antes hubo alguien (algunos) responsables de que monstruos, héroes, villanos, princesas o magos existieran primero en papel: en un cuento o una novela, un libro

En la preparación de esta Semana del Libro, contamos con la inestimable colaboración del AMPA de nuestro centro y de la Biblioteca Municipal de Alovera. Asimismo, este curso hemos tenido la colaboración del alumnado y profesorado del Ciclo Formativo de Formación Profesional de Pre impresión Digital del IES Carmen Burgos de Seguí de Alovera.

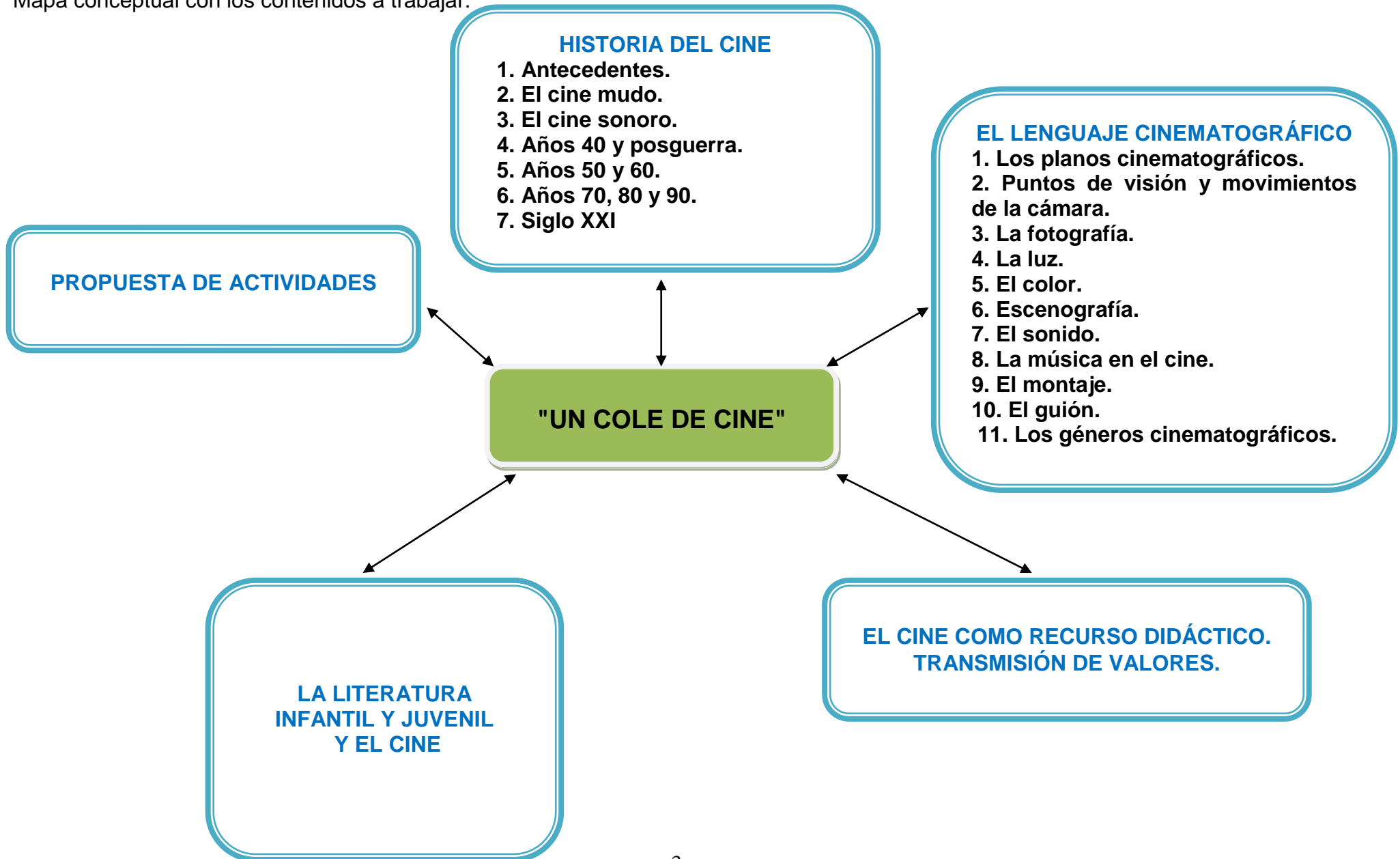
Esperamos que las actividades programadas sean del gusto de todos los alumnos/as y maestros/as pues se han previsto con mucho trabajo e ilusión.

## 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Aprovecharemos las actividades a desarrollar durante la **X SEMANA DEL LIBRO** para desarrollar los siguientes objetivos generales, que deberán ser adaptados previamente por cada tutor/a al nivel de sus alumnos:

1. Acercar a nuestro alumnado al cine como medio de conocimiento, de información, de divertimento y disfrute.
2. Conocer e interpretar los códigos, signos y elementos más básicos del lenguaje cinematográfico: imagen, texto, música, sonido, color, etc.
3. Conocer algunos de los géneros cinematográficos más significativos.
4. Formar espectadores activos que sean capaces de analizar y comprender lo que ven, estructurar la información que reciben y distinguir entre realidad y ficción.
5. Utilizar el cine como un recurso didáctico de primer orden.
6. Fomentar y desarrollar los valores a través del cine.
7. Utilizar el cine como un medio para favorecer la animación a la lectura en nuestras aulas.

Mapa conceptual con los contenidos a trabajar:



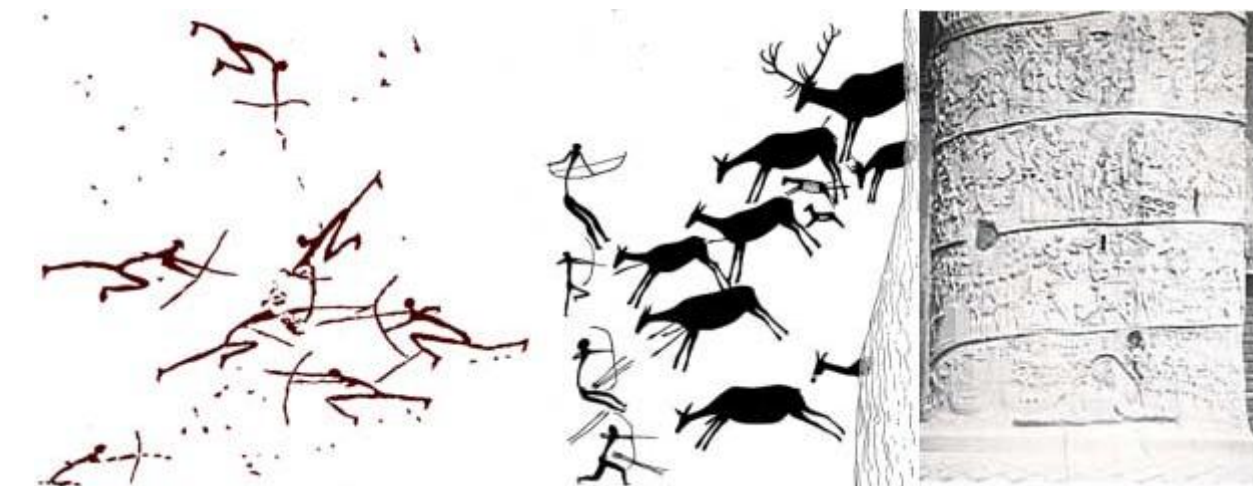
### 3. CONTENIDOS

Algunos de los contenidos que se pueden trabajar a lo largo de la X Semana del Libro son:

#### **A) HISTORIA DEL CINE.**

##### **1. ANTECEDENTES.**

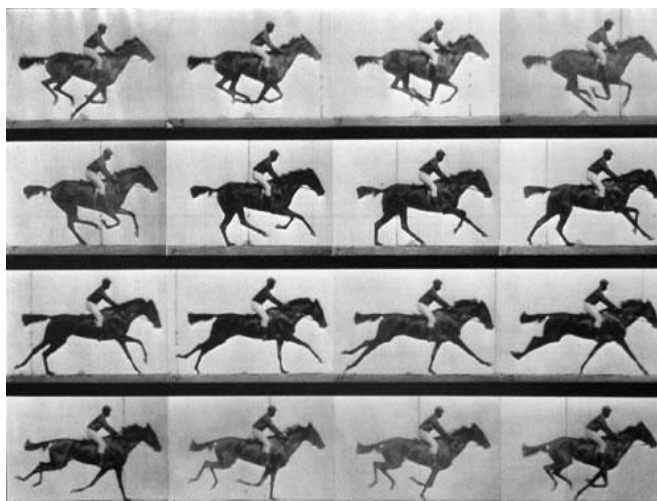
El cine como medio de captación del movimiento y forma de narración, tiene unos antecedentes lejanos en la historia. Los primeros intentos del hombre por captar el movimiento y plasmarlo en una representación artística se remontan a las pinturas rupestres y a las sombras chinescas.



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 iniciadas por Peter Mark Roget en 1824, fueron sistematizadas por Joseph Plateau en 1839. Plateau estableció la cadencia de 16 imágenes por segundo para conseguir el efecto y lo plasmó en su Fenaquistiscopio.

- 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 permite descomponerle 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 percibe esa sucesión de imágenes como un movimiento continuado.

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, el principal problema ocasionado por la película de celuloide es el derivado de su condición altamente inflamable.

### **1.1. Primeros tiempos.**

Los primeros tiempos del cine, a finales del siglo XIX y principios del XX están protagonizados por los sucesivos inventos que conducen al cinematógrafo y por la figura de los pioneros del cine: los hermanos Lumière y George Méliès.

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.

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 ampliada que obtienen 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.

### **1.2. El cinematógrafo de los Hermanos Lumière.**

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 una 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.

Los hermanos Lumière, el 28 de diciembre de 1895, realizan una presentación pública del cinematógrafo, en el Salón 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 Houdini, 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 en el Grand Café, colas interminables. El programa incluye diez películas y tiene una duración inferior a los quince minutos.

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 Willian Paul, etc.

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.

Entre las primeras películas realizadas por los Lumière en 1895 destacan:

- "La salida de los obreros de la fábrica Lumière".
- "La merienda del bebé".
- "El regador regado".

- Y una de sus obras de mayor éxito, "La llegada del tren", que provocó el pánico entre los primeros espectadores sorprendidos por el tren que se les echaba encima.



### 1.3. El mago Georges Méliès.

Cuando en diciembre de 1895, los Lumière organizan la primera exhibición pública del cinematógrafo, no imaginan la trascendencia que alcanzaría el espectáculo que acaban de poner en marcha. Quien sí se percata de las posibilidades del prodigioso invento de aquellos inventores es, naturalmente, un hombre del espectáculo, Georges 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 detrás de una cámara.

Descubrirá su primer trucoje 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 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.

Tras este acontecimiento fortuito, Méliès inicia una serie de películas en la que filma los números de magia que se realizan en su teatro, aplicando trucos y soluciones técnicas propias del cine. En 1897, Méliès construye en Montreuil el primer estudio de filmación de Europa y el segundo de la historia, tras el Black Maria de Edison, donde ejerció de autor, director, operador, actor y distribuidor. Allí, rodará Méliès cientos de películas, algunas tan ambiciosas como "Viaje a la luna", "20.000 leguas bajo el mar" y "¡A la conquista del Polo!". Todas ellas dan muestra del ingenio ilimitado de su talento, pero 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.

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 fijo ante el escenario.

El elemento original lo aporta su autor, con esta extraña conjunción de elementos de la técnica fotográfica y de la teatral. Pese a todo, hay que considerar que aporta al cine la continuidad narrativa, creando a través de las escenas una relación argumental que hasta entonces apenas existía.

En 1906 la empresa de Méliès, la Star Film, entra en un proceso de endeudamiento 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.



El estudio de George Méliès en Montreuil



#### 1.4. Gran Bretaña: la Escuela de Brighton.

Una de las aportaciones más originales de este primitivo cine en Gran Bretaña es la de la llamada Escuela de Brighton, 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.

Otro de los hallazgos de la Escuela de Brighton son las persecuciones, elemento esencial del cine de acción, de aventuras y del western.

#### 1.5. Estados Unidos: la "guerra de las patentes".

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 vistascopio 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 el catálogo y la versatilidad del proyector Lumière. 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 tendrá importantes éxitos comerciales. En 1896, produce "El beso" que recoge un breve fragmento de una escena de una comedia teatral de Broadway de esos años. El primer beso del cine será un gran escándalo y provocará una airada reacción moral por parte de 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.

Desde que en 1897 se cierra en Estados Unidos el concesionario de los Lumière, tendrán lugar una serie de episodios que serán bautizadas como "la guerra de las patentes", por ser una especie de lucha entre varias grandes compañías y algunos pequeños empresarios 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. 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 Co., que estará encabezada, cómo no, por Edison.

### **1.6.Francia: seriales y Films d'Art.**

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 de cine.

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 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, la primera directora de la historia del cine, dirigió unas doscientas películas entre 1886 y 1906 y precedió al mismo Méliès en la concepción del cine de ficción.

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, un público del 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 adoptan los grandes temas del teatro clásico, y a los mejores actores de la Comédie Française para que interpreten estas piezas ante la cámara.

Los actores, músicos y dramaturgos verán en el cine una vía fácil de hacer buenos ingresos, mientras que en 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 de teatro clásico, y a los mejores actores de la Comédie Française para que interpreten estas piezas ante la cámara.

### 1.7. España: los pioneros.

El cine llegó a España a través de los operadores de la casa Lumière, con el objetivo de proyectar sus películas y de registrar nuevas "vistas" para nutrir el catálogo de la casa. El encargado de traer a nuestro país el cinematógrafo fue Alexandre Promio.

A él se deben las primeras imágenes filmadas en nuestro país como "Plaza del puerto de Barcelona".

En Octubre de 1896, Eduardo Jimeno rodó con un aparato de la casa Lumière, "Salida de la misa de doce del Pilar de Zaragoza" considerada la primera película española.

SALIDA DE MISA DE DOCE DEL PILAR DE ZARAGOZA



Eduardo Jimeno (estatua)

Pero la primera gran personalidad del cine español fue el operador Segundo de Chomón, uno de los técnicos más geniales de la época, que descubrió en 1902 un sistema para animar objetos. También inventó numerosos recursos de animación, los fondos transparentes o la cámara sobre ruedas. Además, ideó un proceso para pintar películas en color con una plantilla.

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 dos años 48 películas de diversos géneros, pero siempre con trucajes. A partir de 1905 fue contratado por la Pathé trabajando en muchas producciones y dirigiendo algunas películas breves.

## 2. EL CINE MUDO.

La evolución de la industria cinematográfica está estrechamente ligada al desarrollo de los acontecimientos económicos, sociales y políticos. Así, la irrupción de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) repercute sobre la situación del mercado cinematográfico mundial, alterando, de manera decisiva, la posición alcanzada por las diferentes cinematográficas nacionales.

Los países que participan en la contienda verán disminuir su producción de películas, especialmente Francia que antes de la guerra acapara el 80% de los mercados mundiales, pero que muy pronto será incapaz de atender su propia demanda. Estos serán los años en los que el cine norteamericano, aprovechando el receso en la producción francesa, vivirá su gran desarrollo, tanto a nivel industrial como artístico, sentando las bases sobre las que habrá de construirse el nuevo arte.

En 1913 se pone en marcha un proceso judicial auspiciado por los independentes – un grupo de empresarios judíos de origen centroeuropeo en su mayoría - que se dedican a la exhibición y producción de películas, y que pretenden terminar con el monopolio del comercio que desde 1908 está en poder de Edison, la **Motion Pictures Patents Company**.

En 1917, el Tribunal Supremo de Washington pronuncia una sentencia favorable a los independentistas, dando por finalizado el sistema monopolista de Edison. A partir de este momento, las firmas primitivas, irán desapareciendo y será los independentistas quienes tomen el relevo.

Algunos de los empresarios independentistas del cine se desplazarán hacia las regiones lejanas del Oeste, con el fin de esquivar las frecuentes disputas legales dando lugar al nacimiento de Hollywood. Allí hallarán una gran variedad de paisajes, una brillante iluminación natural y un clima constante durante prácticamente todo el año, condiciones muy propicias para el rodaje en exteriores.

Y será en estas regiones donde habrá de nacer el género americano por excelencia, el western.



Además, en este periodo se crean las grandes estudios de cine:

- Adolph Zukor creó, en colaboración con otros empresarios, la **Paramount**, una corporación que controlaba una red de más de cinco mil salas por todo el país, y producía películas de alto costo y larga duración, al ritmo de un lanzamiento de gran calidad a la semana.

- **Carl Laemmle**, otro independiente, fundó la **Universal**.

- **Los hermanos Warner**, la **Warner Bros**.

- **Wilhelm Fuchs**, que pronto adoptó el nombre de **William Fox**, fue el padre de la **Fox**.

- **Samuel Goldfish**, que también cambió su nombre pasando a llamarse **Samuel Goldwyn**, creó con **Marcus Loew** la **Metro-Goldwyn- Mayer**.



Durante estos años surgieron estrellas de la talla de **Mary Pickford**, las hermanas **Lillian y Dorothy Gish**, **Douglas Fairbanks**, el cómico **Mack Sennett** y nuevos nombres como **Rodolfo Valentino** y **Theda Bara**. Las estrellas facilitaron el éxito a Hollywood en todos los mercados del mundo.

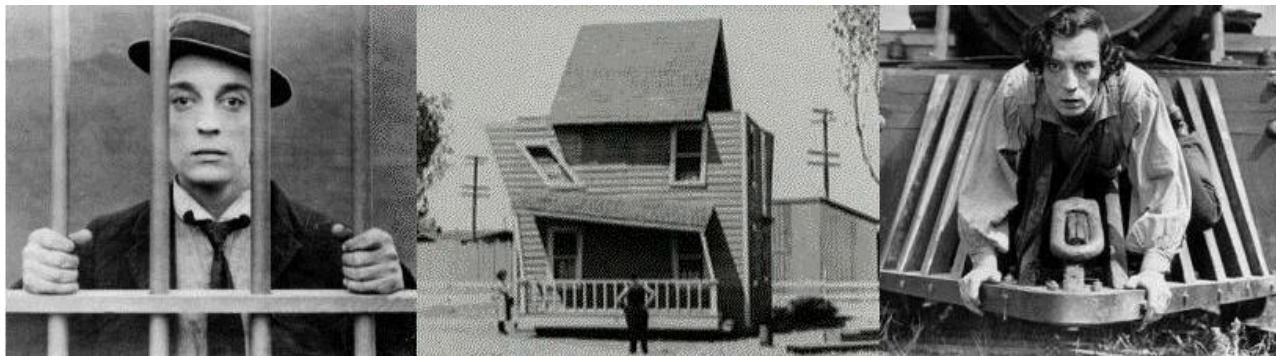
En estos años, la escuela cómica norteamericana tomó el relevo de la francesa y, de la mano del director canadiense **Mack Sennett**, inauguró la "edad de oro" de la comedia.

Es la época de los cortometrajes cómicos, de uno o dos rollos, que se pasaban dentro de un programa múltiple, junto con el noticiario de actualidad y antes de la película central. Pero aumentó su demanda, lo cual favoreció el desarrollo del género.

En 1912, **Mack Sennett** participó en la fundación de la productora **Keystone**, y con las *Keystone Comedies* fue conquistando a todos los públicos. Sennett lanzó a los mayores talentos cómicos del momento. **Charles Chaplin**, **Roscoe "Fatty" Arbuckle**, **Buster Keaton**, **Harold Lloyd** y **Gloria Swanson**, entre otros, actuaron en las *Keystone Comedies*.



Sennett desarrolló, en una absoluta libertad, un estilo que tiene su motor en la vocación destructiva del artista. Las persecuciones frenéticas, las carreras y las caídas, las batallas con tartas de crema o a porrazo limpio, forman parte de un mundo de destrucción del que no escapa nadie. Sennett muestra especial pasión por la ridiculización del orden establecido, eligiendo como blanco a aquellos que detentan la autoridad. Han pasado a la historia sus ridículos policías, los *Keystone Cops*, y sus atractivas bañistas, las *bathing beauties*. Este modelo cómico propuesto por Sennett recibe el nombre de *slapstick*, y cada una de las unidades cómicas que lo componen, se llaman **gags**.



Miembro de una humilde familia de actores, la infancia de **Charles Chaplin** (1889–1977) transcurrió en los escenarios londinenses, a los que se incorporó como actor infantil con tan sólo cinco años de edad. Esta primera etapa de su vida estuvo marcada por la miseria, a la que puso fin su entrada en la importante compañía de pantomima de Fred Karno, en la que perfeccionó sus conocimientos artísticos, alcanzando gran prestigio como actor cómico. Las giras que realizaba la compañía por Estados Unidos le permitieron entrar en contacto, en 1913, con el productor y director de la Keystone, **Mack Sennett**, con quien firmó su primer contrato en Hollywood.



En esta nueva etapa, Chaplin añadió a su vocación de intérprete la de escritor y director, labor que ya realizaba en la gran mayoría de las películas de estos primeros años, en los que comenzó a tomar forma su célebre **Charlot**, el vagabundo romántico, de buenos modales y cierta picaresca, cuya trascendencia radica en la dimensión humana que Chaplin incorporó al personaje, ausente en la mayoría de los tipos cómicos de las *Keystone comedies*.

En 1921, realizó su primer largometraje (50 minutos), *El chico* (*The Kid*), que evoca la pobreza de sus años de infancia en Londres, pero que supone ante todo una evolución del universo del autor, con la incorporación del elemento trágico a sus comedias.

Gracias al éxito de *El chico*, Chaplin fundó, en 1923, con el actor **Douglas Fairbanks**, la actriz **Mary Pickford** y el director **David Wark Griffith**, máximas figuras artísticas del Hollywood de aquellos años, la productora United Artists, para la que realizará su siguiente película, *Una mujer de París* (*A Woman of Paris*, 1923), en la que Chaplin no participó como actor.

Se trata de una obra capital de la historia del cine, considerada por muchos críticos como la primera muestra de cine psicológico y primer estudio realista de costumbres.

Debido al vigor que imprime a la narración y a sus hallazgos visuales, *Una mujer de París* colocará a Chaplin entre los más grandes realizadores del momento, sin embargo, la película fue un completo fracaso comercial. Debido precisamente a este fracaso, en sus siguientes películas, *La quimera del oro* (2) (*The Golden Rush*, 1925) y *El circo* (*The Circus*, 1928), Chaplin volvió a encarnar a su célebre vagabundo.

El éxito de estas producciones le permitió abordar sus siguientes obras desde la más absoluta libertad temática y creativa. En *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931), realizó un amargo retrato de las injusticias sociales; en *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1936), última película muda del autor, con banda musical y efectos sonoros, propuso una sátira tragicómica en torno a la deshumanización del sistema capitalista y de la mecanización del trabajo; y *El gran dictador* (*The Great Dictator*, 1940), nueva sátira política en la que Chaplin se enfrentó a las dictaduras nazi y fascista.

Su postura crítica no fue bien vista desde el **Comité de Actividades Antiamericanas**, que le llamó a testificar. En esta situación, Chaplin abandonó definitivamente los Estados Unidos, en 1952, para realizar en Inglaterra sus siguientes películas: *Candilejas* (*Limelights*, 1952), melodrama sentimental con cierto carácter autobiográfico; *Un rey en Nueva York* (*A King in New York*, 1957), en la que arremetía contra el Comité de Actividades Antiamericanas; y, su última película, en la que además interpreta un pequeño papel de camarero, *La condesa de Hong Kong* (*The Countess from Hong Kong*

### 3. EL CINE SONORO.

El sonido se incorporó al cine en los Estados Unidos a finales de los años 20, desencadenando un proceso de transformación industrial que acabará extendiéndose a todas las cinematografías del mundo. Entre 1926 y 1930, se fueron resolviendo los innumerables problemas técnicos que plantea la sincronización de imagen y sonido, y también la amplificación del volumen a los niveles requeridos por las salas de grandes dimensiones. Pero aunque estas innovaciones prometían ser una inversión segura, buena parte del mundo del cine opinaba de que en que el cine sonoro era un completo disparate sin futuro.

Con el paso de los años, la implantación del cine sonoro tendrá consecuencias beneficiosas, tanto a nivel industrial como artístico. La incorporación del sonido aportará a la narrativa cinematográfica muchos cambios revolucionarios, tanto técnicos como formales. Al principio se vuelve al "teatro filmado", en el que el ritmo de los planos, fijos y teatrales, se ven supeditados a los interminables diálogos y canciones. Aparece el género del *Music-hall* y de la comedia musical. Pero la utilización del sonido permitirá descubrir elementos expresivos de gran eficacia y demostrará definitivamente la capacidad del cine para abordar conflictos y personajes de gran complejidad.

La diversidad idiomática dificulta la distribución internacional de las películas. Para salvar este obstáculo, las productoras filman la misma película en varios idiomas, sustituyendo a los actores y actrices, pero utilizando los mismos decorados y el mismo equipo técnico (dobles versiones).

Entonces, se le abre a la industria cinematográfica española una oportunidad de expansión a todos los países hispanohablantes, pero serán las productoras de Hollywood las que toman esta iniciativa y, a partir de este momento, comienzan a importar también, artistas y técnicos españoles y latinoamericanos con los que producirán la versión castellana de sus películas.

En Alemania a su llegada al poder, Hitler se encontró con una potente industria nacionalizada, la UFA, y desde 1933 inició la depuración de judíos que fue seguida de todos aquellos sospechosos de desafección al régimen nacional-socialista. En los años siguientes se fue ampliando el control del poderoso ministro de Información y Propaganda del Reich Joseph Goebbels, un gran amante del cine, y la censura llegó a los guiones y a la prohibición de películas extranjeras. Goebbels declaraba en 1934: "El cine constituye una posibilidad de abandono para la población civil, que no se ha sabido apreciar bastante. Por otra parte, un inmenso campo de acción se abre a los filmes alemanes en todos los países europeos. El filme alemán se encuentra frente a la posibilidad única de contribuir al trabajo de la formación política en el mejor sentido de la palabra.



Acabada la II Guerra Mundial, la llegada del cine sonoro favorecerá el desarrollo de un género nuevo en las pantallas, la **comedia musical**, que contará con las preferencias del público. Sin ser su aportación excesivamente original, sí que destacan las películas que protagonizan, entre 1933 y 1939, la pareja de baile formada por **Fred Astaire** y **Ginger Rogers**.

En estos años, algunas películas se centran en temas profundamente humanos y en personajes cercanos a la realidad social. Así surge tras la Guerra un nuevo modelo femenino, de mujeres que se incorporan a la vida laboral y se comportan de modo diferente, buscando su emancipación. De este modo coexisten películas más populares y románticas, como las interpretadas por **Marlene Dietrich**, como *Marruecos* (*Morocco*, 1930) y *El expreso de Shangai* (*Shangay Express*, 1932, de **Sternberg**, con otras películas que apuntan un cierto feminismo, como las interpretadas por **Joan Crawford**.

Algunos grandes Cómicos del cine mudo abandonaron el cine, y otros se adaptaron al sonoro, como **Charles Chaplin**. También se incorporaron los **Hermanos Marx**, procedentes del *music-hall*, que revolucionarán el sentido del humor al basarlo en los diálogos, logrando las primeras obras maestras del género. Su mejor película, *Sopa de ganso* (*Duck Soup*, 1933), fue dirigida por **Leo McCarey**

A la escuela cómica americana sucede la **comedia ligera**, iniciada por **Ernst Lubitsch**, con obras como *Ninotchka* (1939) o *El bazar de las sorpresas* (*The Shop Around the Corner*, 1940), y también **Howard Hawks** con *La fiera de mi niña* (*Bringing up Baby*, 1938). Estas películas forman un estilo de comedia fina, de sabia ironía, y con una excelente puesta en escena.

El **cine de gánster**, que inaugurará **Josef von Sternberg** en 1927 con sus obras *La ley del hampa* (*Underworld*) y *Los muelles de New York* (*The Docks of New York*, 1928), se convertirá en uno de los géneros más representativos de la cinematografía norteamericana: cine negro en una América realista y sórdida.



Otro de los géneros más fecundos de la década será el **género de terror** que recuperará algunos hallazgos estilísticos del expresionismo alemán, de la mano de verdaderos autores como:

- **Tod Browning** que dirige películas míticas y de culto, como *Drácula* (*Dracula*, 1931), basada en la novela de **Bram Stoker**, y sobre todo *La parada de los monstruos* (2) (*Freaks*, 1932) película transgresora de normas y apariencias, inclasificable, maldita, impactante y poética.

- El inglés **James Whale**, que dirige *Frankenstein, el autor del monstruo* (*Frankenstein, the Man who made a Monster*, 1931), versión libre de la novela de **Mary W. Shelley**, *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, 1933) y *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935), según un relato de **H.G. Wells**.

- El operador alemán **Karl Freund**, con *La Momia* (*The Mummy*, 1932).

- **Schoedsack** y **Cooper** dirigen en 1933 la grandiosa *King Kong*, espectacularmente realizada y con efectos deslumbrantes para la época. Todo un clásico.



Por su parte el **cine de aventuras** presentará una gran diversidad temática en la que destacarán las epopeyas colonialistas y los dramas escenificados en el mar y en el aire. Se trata de películas de barcos y de aviones, de las que la más célebre es *Rebelión a bordo* (*Mutiny on the Bounty*, 1935), del escocés **Frank Lloyd**.

También alcanza gran popularidad la serie de películas sobre el personaje de **Tarzán**, según las novelas de Edgar Rice Borroughs, que, a partir de 1932, protagoniza el nadador olímpico **Johnny Weissmuller**



Tras el movimiento y el sonido, sólo le queda al cine inventar el color. Antes de 1932, las pocas películas existentes en color se realizan pintando a mano los fotogramas. Pero ese año, la sociedad estadounidense Technicolor propone una cámara revolucionaria, capaz de grabar sobre tres películas diferentes, el rojo, el azul y el amarillo, para componer el color de las imágenes.

Estas tres películas se superponen sobre una cuarta destinada a la proyección. Pero este procedimiento es complejo y caro. Hasta los años 60, fecha en la que se inventa la película en color, la mayoría de las producciones siguen rodándose en blanco y negro.

#### 4. AÑOS 40 Y POSGUERRA.

Esta etapa de la historia del cine está marcada, como no podía ser de otra manera, por el estallido de la II Guerra Mundial, la posguerra y la llamada Guerra Fría. Así la guerra, el espionaje y la resistencia serán utilizados como pretextos en películas de intriga y aventuras

La década de los 40 estuvo marcada por la **II Guerra Mundial**, que alteró el normal desarrollo económico y cultural de los pueblos. La economía de paz se transformó en economía de guerra, y la industria del cine se vio sometida a los imperativos derivados de la contienda.

La propaganda nacionalista tomó buena parte de la producción en todos los países implicados en el conflicto y muchos grandes directores entraron en esta dinámica.



Con la entrada de EE.UU. en la guerra se creó en 1942 la *Office of War Information* (OWI) que produjo documentales y películas de propaganda. La OWI amplió las restricciones que imponía el Código Hays y llegó a supervisar los guiones de Hollywood para orientar los argumentos evitando la crítica a los valores familiares o militares. Los estudios de Hollywood también se suman a la contienda y su producción cinematográfica se orienta hacia la propaganda bélica de emergencia, y sus más importantes creadores entran a formar parte de las fuerzas armadas. Muchos grandes realizadores como **John Ford**, **Frank Capra**, **William Wyler**, **Billy Wilder** o **John Huston** participaron en films de propaganda, explicando al país, a través de sus documentales, las razones de la lucha y los métodos estratégicos que habrán de conducir a la victoria.

En la etapa de posguerra, el cine vive una época de esplendor en diversos países como Italia (neorrealismo), Francia (cinéma de qualité), Estados Unidos o Gran Bretaña, mientras que el cine español quedará marcado por la dictadura franquista establecida tras la Guerra Civil.



Otro episodio oscuro, fruto de la Guerra Fría, fue el macartismo o "caza de brujas" que persiguió en el cine estadounidense (y en la cultura en general) cualquier atisbo de antiamericanismo o comunismo

Es además el momento del despegue de nuevas e interesantes cinematografías, como las que emergen en los países nórdicos, Japón o el cine latinoamericano.

En este ambiente de neurosis colectiva comenzó a definirse una de las corrientes cinematográficas más típicamente americanas, el cine negro (denominación originalmente francesa, *film noir*), que tiene sus orígenes en la novela negra de los años treinta y que en cine se inicia con El halcón maltés (*The Maltese Falcon*) dirigida por **John Huston** en 1941.

El cine negro refleja un mundo en descomposición poblado por seres amorales, sujetos a intrigas y conflictos en los que entran en juego los instintos más primarios. El cine negro enfatiza lo oscuro y lo claustrofóbico, rompiendo con el estilo visual luminoso y equilibrado de Hollywood. Otra característica es la aparición de la *femme fatale*. El cine negro también innova la técnica narrativa: empleo de tiempo real y tiempo recordado, uso de la voz interior del personaje, se oculta información o se intenta engañar al espectador, los relatos se construyen con *flashbacks*, los personajes buscan su identidad perdida enfrentándose a la hostilidad de los acontecimientos y... a veces los malos escapan. Son obras destacadas *Laura* (1944) de **Otto Preminger**, *Gilda* (1946) de **Charles Vidor**, *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946) de **Howard Hawks**, *La dama de Shangai* (*The Lady From Shanghai*, 1947) de **Orson Welles** y *El demonio de las armas* (*Gun Crazy*, 1950) de **Joseph H. Lewis**.

## 5. AÑOS 50 Y 60.



Ante la creciente popularidad del fenómeno televisivo, los estudios de Hollywood iniciaron una etapa de espectacularidad y de novedosos procedimientos técnicos para volver a atraer al público a las salas. Así, fueron apareciendo el cine en relieve o 3-D, el Cinerama, tres películas contiguas proyectadas en una enorme pantalla cóncava, la pantalla circular del Circarama o el cine oloroso (Odorama).

Pero de todos los inventos de esta fiebre técnica sólo se consolidarán algunos como las películas de 70 mm y el **Cinemascope** y con ello la pantalla panorámica, de proporciones en torno a 1/2, que se impone al formato tradicional de 3/4.

Para abaratar los gastos de producción, y de paso eludir a los sindicatos, los estudios americanos comenzaron a rodar las películas que necesitan muchos figurantes en países europeos. En Italia se rodaron *Ben Hur* (W. Wyler, 1959) y *Cleopatra* (J.L. Mankiewicz 1961-63).

A España llegó en 1959, el célebre productor **Samuel Bronston** que produjo, entre otras, *El Cid* (A. Mann, 1961) o *55 días en Pekín* (*55 Days at Peking*, N. Ray, 1963)

Pero, frente a este cine encabezado por Hollywood, surgieron en varios países nuevas corrientes, con producciones menos costosas y mayor independencia creativa. Se trataba de cine alternativo, poco comercial, experimental, de vanguardia, *underground...*, pero que busca obras más complejas y comprometidas, que busca puntos de vista más feministas, intimistas o revolucionarios y que experimenta con las técnicas desde presupuestos bajos.

## 6. AÑOS 70, 80 Y 90.

La televisión por cable y por satélite y el vídeo en los 80, el dvd y otras tecnologías digitales en los 90 hacen que el público acuda menos a las salas de cine.

Por ello, la industria cinematográfica reestructuró su organización y sus estrategias comerciales, y para atraer al público, especialmente joven, recurrió a los efectos especiales y al aumento de la violencia y el sexo.



Las técnicas digitales se aplicaron tanto en películas con actores como *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991) como de animación, *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Junto a las películas para todas las edades, se produce cine de violencia, erótico, policíaco y de terror, intentando sacar ventaja al conservadurismo de la oferta televisiva.

Las propuestas de más calidad de los años anteriores se orientan sólo a sectores intelectuales, universitarios y a las salas especiales.

Así continúan las tendencias alternativas de producción independiente, con puntos de vista no ortodoxos y estilos no convencionales.

Pero tienen una distribución muy restringida, la mayoría restringidas a Festivales o ciclos, y sólo algunas llegan a un poco más al público, como los trabajos del grupo Dogma 95.

## 7. SIGLO XXI.

La década de los noventa supuso la llegada a los circuitos de consumo de productos elaborados en los cinco continentes. Realizadores iraníes, vietnamitas o coreanos vieron sus obras difundidas, no sólo en festivales especializados, sino en salas y canales de Europa y Estados Unidos (y editadas en DVD). El cine europeo recobró impulso en Francia y los países del este y presentó propuestas tan novedosas como el movimiento Dogma-95 mientras numerosos realizadores australianos y neozelandeses se abrían camino en las grandes producciones internacionales, al tiempo que varios directores latinoamericanos llamaban la atención de Hollywood. Al mismo tiempo grandes mercados como China se incorporaban al consumo fílmico mundial.



Sin embargo, el enorme progreso de la tecnología digital en los últimos quince años, ha truncado claramente la trayectoria citada hacia una universalización de contenidos al sustituirla por el predominio de la tecnología y la influencia de la interacción con otros canales (*merchandising*, videojuegos, internet, ...).

Y por otro lado cada vez más hay una parte importante de la nueva creación cinematográfica que sólo circula por festivales y certámenes especializados (bienales de arte,...) y en los nuevos museos de la posmodernidad.

Si en el balance parece abrumador el peso de las nuevas tecnologías, sin duda por la constante presencia de la polémica sobre la gestión de la propiedad intelectual en los nuevos canales de consumo audiovisual, nos parece oportuno recordar que entre las mejores obras de esta primera década del siglo XXI encontramos películas de directores como **Agnés Varda**, **Ingmar Bergman** o **Clint Eastwood** junto a la madurez alcanzada por realizadores que se dieron a conocer en las décadas anteriores como **David Cronenberg**, los **hermanos Coen**, **Aki Kaurismäki**, **Michael Haneke**, **Wong Kar-wai** o **Juan José Campanella**.

Hollywood enfoca buena parte de su negocio hacia superproducciones, cada vez con mayor presupuesto y producción digital, enfocadas a los más jóvenes. Buena parte de estas películas forman sagas como la exitosa franquicia *Star Wars* con la que **George Lucas** volvió a la carga con tres nuevos episodios entre 1999 y 2006 y que constituye el modelo de explotación de *merchandising*, series de TV, animación, videojuegos, etc... La trilogía de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, 2001-03) del neozelandés **Peter Jackson**, rodada de forma unitaria pero estrenada en tres partes, es otro ejemplo, aunque la que ha logrado mayor rendimiento en la taquilla ha sido la británica *Harry Potter* cuyas 8 entregas (2001 a 2011) recaudaron más de siete mil millones de dólares superando a las 22 películas de la serie de *James Bond* y a las seis de *Star Wars*. Otras superproducciones con voluntad de saga son *Piratas del Caribe* y toda la retahíla de superhéroes Marvel como los *X-Men* (cinco), *Blade* (tres) o *Spider-Man* (tres).

Sin embargo el mayor *boom* comercial fue la llegada de las películas en 3-D, una nueva apuesta por el espectáculo con resultados artísticos muy discutidos. En 2009 **James Cameron** presentó *Avatar* (1), mezcla de animación por ordenador y personajes reales que obtuvo un gran respaldo en la taquilla. Dos autores que han probado el nuevo sistema son **Christopher Nolan** con *Origen* (*Inception*, 2010) y **Tim Burton** con *Alice in Wonderland* (2010) pero el presente de la nueva técnica parece centrado en la animación infantil con éxitos como *Up* (Pete Docter, 2009) y *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).

## **B) EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.**

El cine es también un lenguaje audiovisual, y por eso, para entenderlo convenientemente, es necesario aprender sus reglas de escritura y lectura.

La palabra cine proviene del vocablo griego kinos (movimiento). Como ya sabemos, el lenguaje del cine es principalmente, de carácter visual, más concretamente, icónico. Procede en parte de la fotografía y se amplía con la aparición del sonido, aunque tal vez sería un error hablar de cine mudo en un sentido amplio, ya que las proyecciones de las primeras décadas del siglo XX, siempre fueron acompañadas de interpretaciones por parte de pianistas, pequeñas orquestas o actores que iban recreando los posibles diálogos, recitándolos a viva voz al público. Sin embargo, lo esencial del arte cinematográfico es la imagen, el componente icónico. El film está constituido por una serie de fotogramas que han sido serializados durante el rodaje, al mismo tiempo que se ha efectuado una descomposición del movimiento para recomponerlo en el momento de la proyección. Una cámara no impresiona por sí sola: obedece a los criterios de la persona que se sitúa detrás del visor. Hacer un film no es más que el resultado y la síntesis de una selección de imágenes, una selección de movimientos y una selección de sonidos. La selección de imágenes viene definida por el encuadre, es decir, aquello que queda dentro del visor y que quedará impreso sobre la película, estando la cantidad de imagen aprehendida en función de la distancia focal. Cuanto más lejos se encuentra el foco, mayor será la cantidad de realidad encerrada en el marco, y viceversa, cuanto más cerca, menor cantidad de imagen se tomará, aunque ésta gozará de un mayor detalle. Ello conformará la aparición de los elementos fundamentales de la escritura cinematográfica (planos, movimientos de cámara, etc.).

### **1. LOS PLANOS CINEMATOGRAFICOS.**

El plano es la unidad básica cinematográfica, que podemos definir como la parte de película que va desde que la cámara empieza a rodar en un momento determinado hasta que deja de hacerlo, con objeto de registrar parte de una escena o su totalidad. El plano se obtiene fotografiando a una cierta distancia una o varias figuras, un paisaje o un escenario. La distancia a la que se toman tales elementos decide el tipo de plano y el tamaño que estas figuras tendrán en él.

Los planos cinematográficos más importantes son:

- **Gran Plano General:** Se utiliza para situar la acción global del film, usándose como toma introductoria, presentando, por ejemplo, un paisaje o una ciudad. Puede utilizarse para ofrecer una visión más amplia del lugar donde se desarrolla la acción del film, cuyo ejemplo más claro sería la descripción general de un campo de batalla.

- **Plano General o Entero:** Es similar al anterior, pero es más práctico como plano introductoria. Existe más claridad en los detalles de la acción humana y el entorno total tiene menos relevancia. Su fin es que el espectador concentre su atención en cada actor por separado

- **Plano Americano o "Hollywood":** Esta toma corta a las figuras a la altura de las rodillas, y es llamada "Hollywood" por la gran utilización que de ella hicieron los directores americanos, sobre todo en las décadas de los treinta y los cuarenta del siglo XX.



Actualmente está en desuso, puesto que es considerada de mal gusto por muchos realizadores modernos.

- **Plano Medio:** La mayor parte del contorno se elimina y el cuerpo humano se convierte en el eje de la acción. La figura es tomada, generalmente, de cintura para arriba, y es un plano muy práctico para mostrar relaciones entre personas, aunque no tiene la profundidad psicológica de los planos más cercanos al sujeto.

- **Primer Plano:** Esta toma acerca al público o a la persona, quedando eliminado el contorno del encuadre. Este aislamiento visual enfatiza un punto crítico de una acción dramática y revela más adecuadamente las intenciones y las actitudes de los personajes.

- **Plano detalle:** Aleja la atención del público de la acción principal y la centra en algún detalle dentro del film.



## 2. PUNTOS DE VISIÓN Y MOVIMIENTO DE LA CÁMARA.

El punto de vista seleccionado por el realizador del film es una importante herramienta dramática puesta a su disposición. Si bien en el momento de la invención del cinematógrafo la cámara estaba fija y por tanto las tomas resultaban escasamente dinámicas, pronto se descubrió que cualquier movimiento del aparato registrador de imágenes, representaba también un movimiento de la parte de realidad contenida en el encuadre. Ello viene determinado por el ángulo desde el cual vemos a los personajes de un film, que es por sí solo una parte muy significativa de la narrativa, dada su capacidad para subrayar la importancia de un personaje, sus relaciones con otro dentro de la escena, su estado de ánimo o sus intenciones.

Aunque en todo rodaje siempre hay un operador encargado del emplazamiento de la cámara, el director, responsable máximo del film, debe tener un conocimiento exacto de la influencia de las posiciones de la cámara en la elaboración de las tomas.



La altura a la que se sitúa la cámara está normalmente determinada por la altura de un individuo medio. El nivel normal se sitúa de forma aproximativa a la altura de los ojos de un adulto medio (1'70 a 1'80 metros). No obstante, el efecto visual de cada toma es muy distinto y goza de su propio lugar en el desarrollo dramático del film.

Según el ángulo elegido, las posiciones de la cámara pueden tomar estas formas:

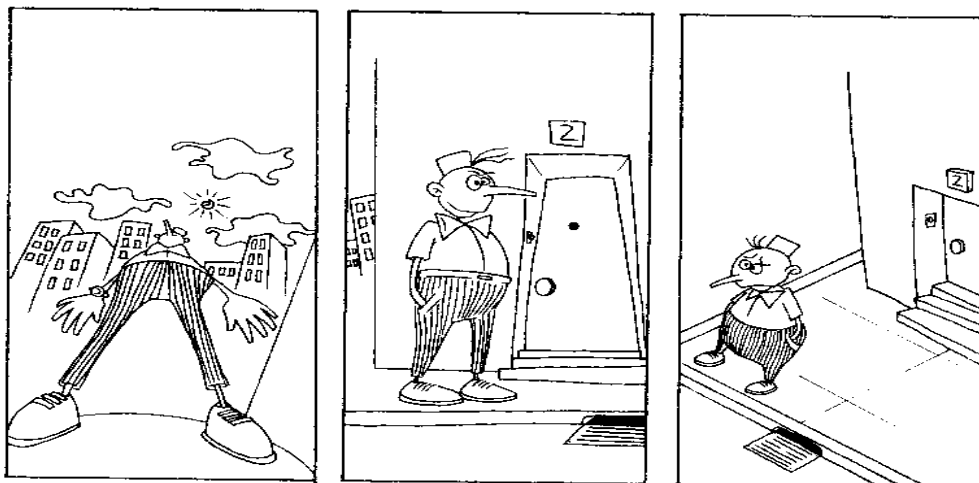
- **Punto de Vista Normal:** Desde este ángulo se rueda una persona sin acentuar los efectos dramáticos, ya que es un plano estático. La distorsión es mínima y las líneas verticales se verán como tales. Cuando el director sitúa la cámara, deberá saber previamente si la toma representará la visión subjetiva de otra persona en la misma escena, en cuyo caso la altura de la cámara corresponderá a la altura de la mirada de esa persona, o si la toma es la visión objetiva que el público tiene del actor, en cuyo caso la altura de la cámara se corresponderá a la dirección de la mirada del actor.

- **Punto de vista en Picado:** Este plano capta una figura desde arriba y tiende a disminuir su fuerza o importancia, haciéndola aparecer como débil y vulnerable. Es muy útil también para describir la topografía de un lugar o escena, lo que requiere a veces el uso de lentes de gran angular.

- **Punto de vista en Contrapicado:** La cámara es situada a una altura relativamente baja con respecto a la línea direccional de la mirada del sujeto o relativamente baja con respecto al objeto que se está rodando. El operador orienta la cámara hacia arriba logrando que los espectadores contemplen el objeto o persona desde dicho punto de vista, provocando un aumento de la importancia del personaje o un aumento de su estatura, quedando así en una posición dominante. De hecho, este plano crea sentimiento de temor subjetivo en el público, sobre todo si se utiliza una lente de gran angular.

- **Punto de Vista de Gusano:** La cámara se sitúa a ras del suelo. Este tipo de posición es frecuentemente usado en documentales científicos o en films de acción, cuando la cámara adopta el punto de vista del actor inmerso en la acción.

- **Punto de Vista de Pájaro:** La cámara se sitúa totalmente perpendicular a las figuras. Es una exageración del plano en picado y es el efectuado en las tomas desde vehículos aéreos. La imagen se toma aparentemente bidimensional, ya que las líneas de la perspectiva casi desaparecen. El plano a vista de pájaro de una ciudad puede dar lugar a una composición lineal y rectangular.



En relación con la cámara ésta puede realizar dos tipos de movimientos: alrededor de su propio eje (rotación) o moviéndose hacia la acción con ayuda mecánica (traslación). De la combinación de ambos nace un tercer movimiento: el zoom.

### 3. LA FOTOGRAFÍA.

Generalmente, una buena fotografía es la que no se convierte en un fin en sí misma y se pone al servicio de la narración. En cuanto a su tipología, nos interesan los aspectos que corresponden al contraste entre claros y oscuros. De esta forma, una fotografía muy contrastada refuerza la violencia de las imágenes, usando tonos duros o excesivamente pasados, o, por el contrario, una fotografía más matizada, con gamas intermedias acordes con cada intencionalidad, oscila entre un realismo mimético y una recreación del color.

Los cuatro elementos fotográficos que redundan en el mayor interés creativo son: el enfoque, la profundidad de campo, la angulación y el encuadre. Al uso apropiado de todos ellos se deberá en buena parte el estilo de la obra. De los anteriores, nos falta hacer referencia a la profundidad de campo. Esta es el espacio que hay por delante de la cámara dentro del cual los objetos permanecen en foco. Se expresa por metros o pies, en dos valores que dan las distancias mínimas y máxima respecto al objetivo, en las que las figuras permanecerán enfocadas.

### 4. LA LUZ.

Un objeto, una figura no iluminada no existe para la cámara.

Para vivir en la pantalla, cualquier sujeto demanda ser elaborado por la luz, que es la que define y hace que parezca ligero, pesado, fuerte, astuto, débil... La cantidad de luz es un elemento creativo en sí mismo.

Un único paisaje puede cambiar no sólo de apariencia horaria (amanecer, mediodía, atardecer), sino de sentido cinematográfico, produciéndose un mayor o menor dramatismo por la relación entre luz y acción, y también puede utilizarse para crear falsas sensaciones, como la llamada Noche Americana, filmada en pleno día, pero con luz controlada por filtros adecuados. Entre los diferentes tipos de luz, habría que destacar:

- **Natural.** Es la proporcionada por la luz del día, para lo que se tendrán en cuenta detalles tales como las circunstancias de día y noche, del momento de insolación, los fenómenos naturales, etc. En tomas a cielo abierto y con luz solar suficiente, el realizador hace notar el efecto del sol sobre unos rostros mediante pantallas reflectoras de la propia luz solar, concentrando en los actores una mayor cantidad de luz solar que la real, causando lo que se llama un efecto de luz.

- **Artificial.** Es producida por los focos y reflectores, tanto en rodaje de interiores como en exteriores donde la luz sea insuficiente. Lógicamente, es la que menos problemas causa, ya que siempre está bajo control, situándose siempre justo en aquellos puntos que deban ser específicamente iluminados por razones compositivas.

- **Difusa.** Por venir de varios focos, es una luz artificial que distribuye la claridad a todos los puntos de la escena, de forma que las figuras no tienen sombras.

- **Directa.** Es la dirigida sobre una figura y, por lo tanto, produce sombras y zonas de iluminación.

## 5. EL COLOR.

El color no tiene por qué limitarse a imitar a la realidad. Puede intervenir de forma decisiva en la creación y usarse en sentido contrario al mimetismo, tomando elementos estilísticos y estéticos, en orden a elaborar unas determinadas representaciones dirigidas a provocar respuestas sensoriales, emocionales o psicológicas.

Como ejemplo del efecto simbólico que puede tener el uso del color, podemos citar "El Mago de Oz" (1939), de Víctor FLEMING, donde la realidad de los protagonistas se presenta en un sobrio blanco y negro y el sueño en brillantes colores, de tonos similares a la ilustración de un cuento para niños.

El uso del color no ha desterrado el blanco y negro. Muchos realizadores actuales hacen uso de la fotografía en blanco y negro, que les permite una más cercana aproximación a las características de la historia que quieren narrar, logrando a veces dar un aire documental o de material de archivo a la película. Ej. "La Lista de Schindler".

## 6. ESCENOGRAFÍA.

Los objetos o figuras de una filmación se encuadran en un escenario, elemento plástico con frecuencia decisivo en el film. A su búsqueda se llama localización, si se trata de espacios naturales, o escenografía, cuando corresponde a montajes artificiales. Existen, además, escenarios ayudados o mixtos, en los que se combina la localización y escenografía y escenarios trucados, en los que, por efectos especiales, se combina una parte de construcción o de paisaje auténtico con transparencias o superimpresiones de realidades geográficas o temporalmente lejanas, o surgidas de la imaginación de los especialistas. En este grupo se incluyen las maquetas, que simulan ciudades enteras o paisajes, donde pueden fingirse incendios, terremotos y todo tipo de catástrofes sin el menor riesgo.

Actualmente, debido a los avances tecnológicos en la informática, cualquier escenario real o imaginario puede ser recreado en la pantalla.

Otros elementos que complementan a la escenografía son: el vestuario, el maquillaje y el attrezzo. Con respecto al primero, no cabe duda de que cualquier error en el vestuario de los actores puede provocar una reacción negativa en el espectador.

El maquillaje resulta básico en un encuadre cinematográfico corto, ya que hasta la credibilidad de los poros de una piel ha de estar asegurada, y los más mínimos detalles (una barba o una peluca puesta sin excesivo cuidado) llegan a ser elementos negativos que restan autenticidad a una escena.

Por último, fallos de attrezzo tales como un micrófono que no se ha escondido lo suficiente, un mueble que no se corresponde con la época que se retrata en el film, un decorado que carece de autenticidad, o un reloj de pulsera en la muñeca de un legionario romano, etc., no contribuyen precisamente a que el espectador crea en lo que está contemplando en la pantalla.

## **7. EL SONIDO.**

En el momento de su introducción, el sonido suscitó grandes polémicas entre partidarios y detractores. Sin embargo, resulta evidente que la llegada de la palabra hablada al cine permitió una mayor complejidad en el desarrollo de un film.

En un principio, la toma de sonido se efectuó por medio de la sincronización de grabaciones fonográficas que eran amplificadas en la proyección, produciendo saltos y desfases entre palabra e imagen que dificultaban la exhibición. El mayor logro técnico se obtuvo mediante la fotografía de las oscilaciones del sonido, a través de sistemas fotoeléctricos. Pero sólo había un canal de sonido (un micrófono), lo que impedía, en el espacio controlado por la cámara, la movilidad de unos actores más pendientes de la ubicación del micrófono que de su interpretación. Mayor revolución supuso el uso de jirafas o largas perchas donde se situaban micrófonos móviles, que seguían a los actores. Los sistemas de play back o sonido pregrabado y los sistemas de doblaje, permitieron añadir voces y otros efectos a imágenes previamente grabadas, mezclando ambos elementos en el laboratorio.

## **8. LA MÚSICA EN EL CINE.**

El Cine, a lo largo de su evolución y a raíz de la irrupción del sonoro, ha creado un lenguaje musical propio y autónomo, dictando leyes que delimitan su creación, sustituyendo el cálculo al concepto romántico de la inspiración.

De ahí que la música de Cine, pensada y elaborada para servir de fondo sonoro a unas secuencias, se compone y recompone con una regla en una mano y un cronómetro en la otra, ya que el compositor ha de ceñirse, estrictamente y con total precisión, a la duración asignada a cada "pasaje", sin que por ello pierda su fuerza morfológica y expresiva en el contexto global del film. Separar la música del contexto de la película para la que fue compuesta, es desvirtuar en parte su significado. La misión de estas bandas sonoras, por sí mismas, es la de evocar unas secuencias concretas que de alguna manera han calado en el espectador. La música de cine es, sin discusión, un arte dependiente, no un arte puro.

El compositor intenta crear algo que sea expresión de su personalidad, pero, al mismo tiempo, su labor no debe interferir en la escena ni en los propósitos del film. A grandes rasgos, podemos diferenciar distintos tipos de bandas sonoras cinematográficas: la que utiliza la música clásica previamente compuesta, la que se compone directamente para la película, y la que utiliza canciones ya grabadas anteriormente o confeccionadas ex profeso para el film.

## **9. EL MONTAJE.**

Una vez rodado todo el material, con la película ya impresionada de acuerdo con un plan preconcebido, urge pasar al acabado formal del film, a la ordenación y mezcla de imágenes y sonidos. A este proceso se le llama montaje, y es el que da un sentido definitivo al film, organizando las unidades narrativas que lo componen.

El montaje es, quizá, el único momento en que el realizador puede manipular a su antojo los diversos aspectos que van a configurar la obra cinematográfica.

El montaje adquiere una responsabilidad mayúscula en la configuración final del film. Si se cambia el orden lógico, el lugar de una secuencia, de una escena o de un plano, el sentido del film cambia radicalmente. No causa la misma impresión en el espectador la escena que muestra los planos de un hombre de rostro serio al que se acerca otro hombre, le amenaza con un revólver, y el hombre amenazado se echa a reír, que aquella que muestra en primer lugar al hombre riéndose, que al verse amenazado por otro con el revólver, pone su rostro serio. Hemos usado el mismo material, pero hemos invertido el sentido de la historia. El montaje es indispensable para decidir qué escenas se suprimen en un film, tanto las que están mal rodadas por algún defecto, como las que el realizador estima innecesarias o que alargan demasiado el film.

## 10. EL GUIÓN.

Tanto si hablamos de una obra con carácter experimental (cine-ensayo) como documental o argumental, en todos los casos existe una idea o conjunto de ideas que se concretan en una imágenes y en unos sonidos.

El creador o conjunto de autores del film tienen en su mente una previsión más o menos exacta de la combinación de los elementos citados, que es esencial para lograr sus fines. Esta combinación es el montaje, pero el paso primero antes de proceder a la filmación es la escritura del guión. El guión es el plan fundamental sobre el cual se construye el film. Es la fase previa del proceso creativo y nunca es sí mismo una obra de arte acabada. El guión cinematográfico es incompleto: es un simple diseño del film, equivalente, desde este aspecto, a los planos de un arquitecto. El director es quien debe asumir la misión de tomar las decisiones, aunque el guión haya sido escrito en colaboración con otro o le sea totalmente ajeno.

Sobre un argumento original o adaptado de una novela u obra teatral, se requiere que los autores tengan las ideas muy concretas acerca del tema del film y del modo general en que lo piensan desarrollar, llegando a ser capaces de visualizarlo mentalmente.

## 11. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS.

La agrupación de los films según temas dominantes y sus características, no es más que una clasificación convencional, en orden a facilitar su análisis y trazar su campo de estudio.

Estas clasificaciones se realizan desde facetas muy distintas, no excluyentes y sí complementarias, y sus agrupamientos pueden efectuarse por su duración, su nacionalidad, el empleo de unas técnicas específicas, temas concretos (pena de muerte, guerra civil, racismo...), política de autor, etc. Sin embargo, pese a sus limitaciones (un western puede ser también un drama), es la división por géneros y subgéneros la que menos dificultad entraña, y es la que goza de más popularidad tanto entre expertos como entre aficionados. Género es un término que engloba un conjunto de películas con un denominador común estilístico o temático. En principio, las películas pueden dividirse en películas de ficción y documentales, también en películas narrativas y abstractas. El cruce de posibilidades que se da entre ellas determina cuatro grandes géneros: ficción-narrativa, ficción-abstracta, documental-narrativo y documental-abstracto.



En esta definición entran también los subgéneros de ficción narrativa, que se engloban según el tema o la estructura, y que constituyen su marco de referencia. Entre otros, éstos incluyen: "policíaco", "musical", "comedia", "terror", "oeste"... , al mismo tiempo que combinaciones de los mismos. Y es esta misma clasificación la que vamos a tomar como base para este somero análisis, suprimiendo el prefijo sub- en aras de una mayor claridad.

Los géneros específicos del cine serían:

#### - Documental.

Trabaja sobre la realidad o la representa; de ahí surge el "punto de vista", un concepto que aunque está patente en toda obra, aquí cobra especial relieve, ya que se parte de una materia prima "objetiva" que, al elaborarse de acuerdo con finalidades concretas, adquiere una condición "subjetiva": la del autor del film. El autor escoge de la realidad fragmentos que le interesan y los combina o manipula en la fase de montaje. No existe pues la objetividad informativa, documental, ya que a través del film se revela el punto de vista del autor. Buen ejemplo de esto son los distintos documentales sobre la Guerra Civil Española, con versiones contrapuestas de los hechos según el bando que acometió la filmación, dando lugar a interpretaciones históricas dispares.



Entre los distintos tipos de documental destacamos: el técnico-científico, el submarino, el educativo-didáctico, etc., Mundo Submarino, de COUSTEAU, reportajes científicos de National Geographic..., serían buenos ejemplos.

#### - El Western.

Es el género por excelencia del cine norteamericano. Refleja la epopeya del nacimiento de América y la conquista del Oeste, con personajes tan arquetípicos como los cowboys, los indios, el sheriff, y la eterna disputa entre ganaderos y agricultores por el dominio de la tierra, acompañados por los asaltos a bancos y trenes.



Se da un gran muestrario de temáticas: la sed de venganza, la fiebre del oro, la mitificación del bandido y el caza-recompensas, la creación de nuevas ciudades, etc. Al ser rodado preferentemente en exteriores, el western se caracteriza por mostrar grandes espacios, por la utilización de grandes escenas de masas, con persecuciones, traslados de reses, diligencias atacadas, o la marcha del Séptimo de Caballería.

### - El Cine Negro o policíaco.

Su denominación procede de las publicaciones que, sobre detectives y criminales, fueron muy populares a principios de los años 30, años de la "ley seca", de los gánster.



Las novelas de autores como Dashiell HAMMET y Raymond CHANDLER, serán adaptadas al cine y conformarán este género.

### - El Musical

Su origen es obvio, nace con el cine sonoro, se erige como género en los años 30 y su cénit está entre los finales de los 40 y finales de los 50'.

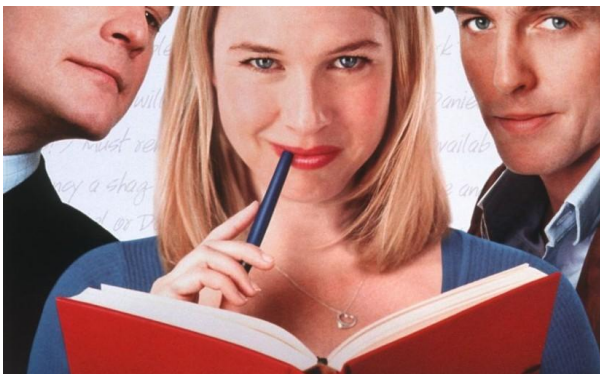
Las características básicas se resumen en el tratamiento de la coreografía y del ritmo, en los movimientos de cámara de total dinamismo, en unos decorados poco realistas y oníricos, en la alegría de vivir, en el toque paródico de sus personajes y en la ausencia de dramatismo en sus argumentos. Las canciones surgen de forma espontánea y reflejan el estado de ánimo de los personajes, cuyas relaciones de amor/odio son expresadas a través del baile o canción.



### - La Comedia.

En el aspecto formal, estos films tienen una serie de caracteres muy concretos: -

- Suelen fotografiarse con gran iluminación.
- La narración suele desarrollarse en interiores y escasos decorados.
- Encuentra en el uso – y abuso – de la palabra, en el diálogo, su principal medio para buscar la risa del público.



- Las situaciones mostradas son disparatadas, poco realistas y extremas, con unos personajes cuyas emociones son controladas más por el estómago que por el cerebro.

- Con continuos enfrentamientos por las más diversas causas.

- Finales felices que desechan

cualquier tipo de mensaje trascendente. Es la esencia del cine puro divertimento.

### - El cine cómico.

Aunque suele incluirse como parte del género de la comedia, este tipo de cine tiene unas características muy particulares; se basa en unos personajes que conservan una identidad de un film a otro, lo que les hace ser reconocidos de inmediato por el público.

Este el caso de Charlie CHAPLIN, o Buster KEATON, durante el cine mudo. Destacamos las siguientes películas: - "La quimera del oro" (1925), Ch. CHAPLIN. - "El maquinista de la general" (1927), B. KEATON.

En los comienzos del sonoro la locura tiene un nombre: los Hermanos MARX, con películas como "Sopa de ganso" (1933), de Leo McCAREY, o "Una noche en la ópera" (1935), de Sam WOOD.

De entre los últimos cómicos americanos, destacamos a Woody ALLEN, con "El dormilón" (1976) o "Sueños de un seductor" (1973), ambas interpretadas y dirigidas por él. Fuera de la órbita norteamericana destacamos la obra del francés Jacques TATI, "Mi tío" (1958)



### - El cine de terror fantástico.

Desde las experiencias creativas de Georges MÉLIÈS en los inicios del cine, los decorados góticos, sugerentes, capaces de provocar el escalofrío por medio de la sorpresa, los personajes diabólicos y extraños, y la atmósfera de pesadilla, han sido recursos continuamente puestos en práctica buscando la respuesta emocional más primaria de la audiencia. Sus argumentos provienen de la literatura fantástica y de misterio de autores como Edgar Allan POE, Bram STOKER...

No obstante, el cine de terror no sería lo mismo sin sus míticos seres, sin sus monstruos, que ya forman parte de nuestra cultura y de nuestros miedos. Nosferatu, el Golem, Frankenstein, Drácula, la Momia, el Hombre-Lobo, King-Kong, el Fantasma de la Ópera..., son seres emblemáticos de un tipo de cine de miedo clásico caracterizado por la iluminación contrastada, el vestuario, la ambientación en parajes irreales, el papel desempeñado por el maquillaje, los efectos especiales y una música que crea y mantiene la tensión del público.



Tras los años 30', el cine fantástico se refugió en la serie B, mientras que en los 60', brillaron con luz propia tres films que sentaron escuela y originaron verdaderas corrientes fílmicas en el terror: "Psicosis" (1960), "Los pájaros" (1963), de Alfred HITCHCOCK, y "La semilla del diablo" (1968), de Roman POLANSKI.



"El exorcista" (1973), de William FRIEDKIN, marcó un antes y un después en este género. Los argumentos fueron aniquilados en beneficio del artificio de los efectos especiales, de las vísceras y de la sangre (cine gore). Films como "La matanza de Texas" (1974) y "Pesadilla en Elm Street" (1984), son buenos ejemplos de esta mediocridad.

Ante la crisis de ideas se han resucitado de nuevo a los viejos mitos en films no exentos de pretenciosidad artística, sobresaliendo "El silencio de los corderos" (1991), de Jonathan DEMME o "Bram Stoker's Drácula" (1992), de Francis FORD COPPOLA.

### - El cine bélico.

Al amparo de las dos guerras mundiales sobre todo, y no precisamente ciñéndose a la realidad histórica, nace un nuevo género que ensalzó las virtudes de los vencedores en detrimento de los vencidos.

En los años 40', el cine bélico subrayó el carácter heroico de los soldados, siendo un eficaz instrumento para la captación de voluntarios, aparato de propaganda política y patrioter. Estos films propagandísticos eran una necesidad imperiosa para concienciar a los pueblos en conflicto del peligro que entrañaba la victoria del enemigo. Soldados y mandos eran presentados como héroes de una pieza, de moral y conducta intachables.



Sin embargo, las obras maestras que tenían como fondo una de las dos guerras, fueron films inequívocamente anti-bélicos y pacifistas: "Sin novedad en el frente" (1930), de Lewis MILESTONE, "El gran dictador" (1940), de Charles CHAPLIN, "Los mejores años de nuestras vidas" (1946), de William WYLER, "La gran ilusión" (1937), de Jean RENOIR, etc. En ellas la heroicidad era sustituida por el desencanto y/o la esperanza.

La Guerra de Vietnam presentó un nuevo tipo de soldado, un personaje con graves dilemas psicológicos e ideológicos por participar en una contienda que no comprende. Este planteamiento supone un enfoque nuevo, más realista y crítico, con distintos enfoques; la locura de la guerra en "Apocalypse Now" (1979), de Francis FORD COPPOLA, y el final de la inocencia en "Platoon" (1986), de Oliver STONE.

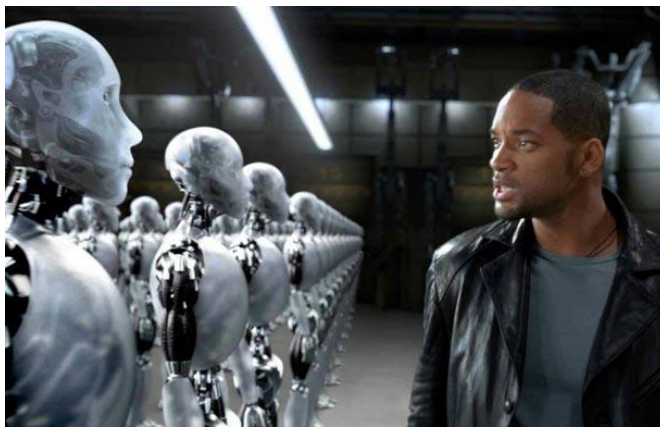
### - El cine de ciencia-ficción.

El género nace casi con el Cine, y, al igual que el género de terror, encuentra su inspiración en la literatura y en el desarrollo científico y técnico, de cara a crear historias más o menos creíbles, tanto reales como imaginarias, reflejos de un pasado, de un posible futuro o del mismo presente.

En este enero el componente visual preside toda la acción, gracias a los trucajes y al empleo de efectos especiales cada vez más sofisticados, pero también reclama un argumento apropiado, al igual que un vestuario y un maquillaje que ayuden a situarlo y comprenderlo. Satélites, galaxias, viajes interplanetarios, ovnis, extraterrestres y otros elementos, potencian el cariz espectacular de este cine en permanente evolución.

A los viajes a la Luna de los films más antiguos, con escenarios tan sencillos como risibles, sucedieron en los 50 una serie de títulos que con pocos medios lograron resultados muy interesantes: "Ultimátum a la Tierra" (1953), de Robert WISE, "El increíble hombre menguante" (1957), de Jack ARNOLD, "La invasión de los ladrones de cuerpos" (1956), de Don SIEGEL, "La guerra de los mundos" (1953), de Byron HASKIN.

La resurrección del género, tanto por su estimación crítica como por el éxito de público, vino de la mano de: "2001: una odisea del espacio" (1968), de Stanley KUBRICK, un film aún no superado en su concepción y cuyos efectos visuales son todavía sorprendentes. Pero su estela comercial no será continuada hasta la saga fantástica de Georges LUCAS, una obra maestra del cine de evasión y espectáculo, pero al mismo tiempo con calidad, rodada la primera trilogía entre los años 1977 y 1984. A partir de 1996, LUCAS ha decidido continuar con la segunda trilogía de "La guerra de las Galaxias".



Pero la película que marca realmente el punto de inflexión del moderno cine de ciencia-ficción es, "Blade Runner" (1983), de Ridley SCOTT, que influirá decisivamente en los films posteriores, generalmente ínfimas copias de la obra original.

### - El cine de suspense.

Este género se caracteriza por presentar a un protagonista que se ve envuelto, de forma inesperada, en situaciones límite que ponen en entredicho su supervivencia. A medida que la historia transcurre, el peligro del protagonista, y por lo tanto el suspense, aumenta hasta llegar a su clímax, creando en los espectadores esa significativa tensión, definidora de este tipo de Cine.

En ocasiones, el público conoce antes que los personajes las situaciones delicadas que irremediabilmente van a acontecer, lo que acentúa su identificación con éstos, marcando una de sus principales diferencias con el ya citado cine negro, donde ni los espectadores ni los protagonistas imaginan qué peligros acechan, optando por el



elemento sorpresa en detrimento de la involucración emocional que conlleva conocer de antemano los hechos próximos a desencadenarse en el film. Las películas de suspense también son denominadas "thrillers" (no confundir con trailers).

Sin duda, el maestro del suspense Alfred HITCHCOCK, autor de títulos memorables como "Sospecha" (1941), "Vértigo" (1958), "Encadenados" (1946), "La ventana



indiscreta" (1954) o "39 Escalones", cuyos argumentos encubren una visión muy personal del mundo y del cine.

Pero, bajo su influencia, otros realizadores acometieron con éxito films de la calidad de "La noche del cazador" (1955), de Charles LAUGHTON, "Niágara" (1953), de Henry HATHAWAY, etc.

### - El "biopic" o cine biográfico y el cine histórico

Aunque aparentemente son distintos, los encuadramos en un mismo grupo por una característica común esencial: la fidelidad de las biografías o de los hechos históricos es sacrificada, a veces, en beneficio de la espectacularidad y de los ingresos en taquilla. Como ejemplo, basta recordar "Raza" (1941), de Sáenz de HEREDIA, exaltación de la dictadura a través de un guión del propio Franco, que firmó con seudónimo.



El Cine Histórico pretende ser didáctico en ocasiones, pero los requisitos dramáticos de todo film impiden la objetividad, de ahí que las llamadas "licencias históricas" sean usadas con profusión para humanizar a personajes que carecen de dimensiones en los libros y documentos, bases argumentales de este tipo de género.

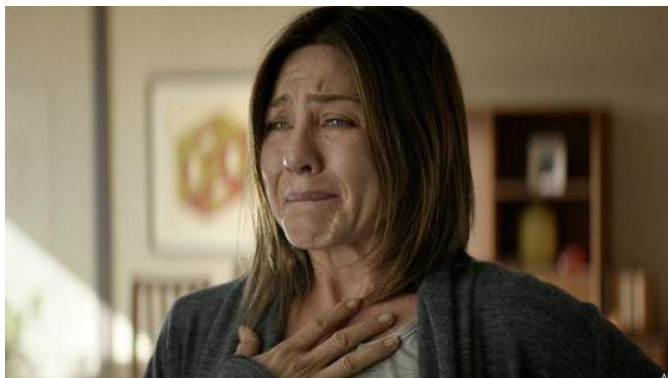
El cine histórico colosalista es aquel que exige la construcción de un tiempo y de lugares desaparecidos o con escasos restos, y aunque no incluye las licencias históricas, sí pretende reflejar más exactamente unos hechos o unas formas sociales extinguidas, con un enfoque didáctico y también comercial. A la vez, se ofrecen descripciones, todo lo rigurosas posibles, de determinados personajes históricos. A este tipo pertenecen films como "Faraón" (1965), de Jerzy KAWALEROWICZ, "Iván el Terrible" (1945) y "Octubre" (1924), ambas de Serguei MIJALOVICH EISENSTEIN.

La vertiente más hollywoodiense la constituyen los films que gozaron de mayor aceptación popular, no por la ortodoxia histórica precisamente, entre los que son destacables: "Tierra de faraones" (1955), de Howard HAWKS, "Los Diez mandamientos" (1956), de Cecil B. de MILLE, "Espartaco" (1960), de Stanley KUBRICK.

### - El drama.

En literatura, drama es toda composición literaria dialogada, de tono triste, que toca las fibras más sensibles de la condición humana. De ahí que este género no exista por sí mismo, sino que está íntimamente unido a otros géneros. Una variedad es la tragedia, o drama llevado a las últimas consecuencias, aunque es un término más aplicable a la obra teatral. En cine no existe un género trágico, sino hechos trágicos en un contexto dramático.

El melodrama es la quintaesencia de ese cine sentimental que va directo al corazón del público. Las historias que presenta son recreaciones de la vida cotidiana, de la que se extrae toda suerte de episodios susceptibles de ser dramatizados, en aras de buscar la credibilidad.



Esta posible identificación con los personajes realistas es la que determina la naturaleza del melodrama: la resignación del ser humano a su destino

#### - El cine de aventuras.

Es el cine de evasión por excelencia, el que dota al cine de su verdadera naturaleza de ficción fantástica y el que más arquetipos ha producido. Así, personajes como Tarzán, Superman, Sherlock Holmes, El Zorro, Indiana Jones y otros, forman parte de la cultura popular. Sus características son evidentes:

- Un protagonista (él o ella) se ve envuelto en un sinfín de situaciones exageradas hasta la caricatura, de las que saldrá indemne gracias a su intuición y talento.

- Como oponentes aparecen una serie de individuos de muy diversa calaña y maldad, cegados por el poder y el dinero, camino en el que se interponen los buenos, que tras una serie de luchas, persecuciones y toda clase de penalidades, acabarán victoriosos.



El género de aventuras no se sujeta tan sólo a los aspectos descritos, también pueden incluirse en él films que, como "El buscavidas" (1961), de Robert ROSEN, describen la evolución vital de un ser humano dominado por sus propias ambiciones y contradicciones, hasta su redención final.

Sin embargo, las películas que todos asociamos a la idea de aventura son títulos clásicos tales como: "La reina de África" (1951), de John HUSTON, "Las minas del rey Salomón" (1950), de Compton BENNETT, "Robin de los bosques" ((1938), de Keighley CURTIZ, o "En busca del arca perdida" (1981), de Steven SPIELBERG.

### c) EL CINE COMO RECURSO DIDÁCTICO. TRANSMISIÓN DE VALORES.

Si hay algún medio verdaderamente agradable para el alumnado ese es, sin lugar a dudas, el cine.

Nacido, como ya hemos visto, en un ambiente más de atracción de feria, como algo mágico, y más vinculado a la evolución de la fotografía, es el medio que ha sufrido menos las presiones de los distintos sistemas de poder social en comparación con la gran audiencia que tiene.

Lo atractivo del cine reside en tres aspectos fundamentales:

- Lo que es materia de expresión: fundamentalmente una historia, una narración, etc.
- La forma de expresión: constituida por los elementos figurativos, lo que se ve en cada momento en la pantalla.
- Los planos y su sucesión: la forma de establecer la sucesión de planos configura la secuencia y ha de respetar una serie de normas si no se quiere provocar fallos en la coherencia espacial, temporal y narrativa en general.

Los rasgos característicos del cine y su lenguaje son los siguientes:

- ✓ Produce siempre una impresión de realidad muy fuerte, lo que afecta profundamente a la efectividad del espectador. Esto lo convierte en un medio muy eficaz para la creación de hábitos, de modos, etc.
- ✓ Permite la reproducción del movimiento y su creación artificial.
- ✓ Salta los límites del espacio y del tiempo.
- ✓ Ofrece una visión orientada, esquemática, significativa del mundo.
- ✓ Permite repetir la proyección para un posible análisis de la realidad presentada.
- ✓ Centra la atención y estimula el interés. El movimiento, la oscuridad, el sonido, el color y la dimensión son los factores más importantes de esta influencia.
- ✓ Provoca reacciones mentales, emocionales y de conducta pues influye sobre los conocimientos, opiniones, actitudes, sentimientos, etc., y suscita motivaciones que pueden llegar a modificar el comportamiento.
- ✓ Tiene una estructura lógica interna propia, peculiar.

Es importante acercar este medio de expresión a los alumnos/as para despertar en ellos el interés y la afición al cine, que representa una parte importante del mundo cultural de nuestra sociedad. Se pueden abordar la utilización del cine como recurso didáctico en las aulas al menos en tres aspectos:

- **Aprender cine:** O lo que es lo mismo, llevar al aula la enseñanza del lenguaje del cine y el audiovisual. Que los estudiantes sepan detectar, analizar y comprender elementos fílmicos (encuadres, ritmo, montaje, banda sonora, tratamientos temporales, transiciones, tipos de narración, etc.) les permitirá ser competentes y críticos en dos ámbitos de importancia. El primero, en el de la construcción de sus propios mensajes audiovisuales, competencia fundamental en un entorno mediático de cultura participativa (elaboración de mensajes propios, ya sean estos originales al cien por cien o remezclados...). El segundo, en la recepción crítica de los mensajes que consumen, ya sean informativos, ficcionales, publicitarios, etc.

- **Aprender del cine:** el cine empleado para cubrir aquellos temas y contenidos que, sin ser evaluables, merecen especial atención educativa: temas transversales, educación integral, tutoría y orientación, etc.

- **Aprender con el cine:** En este caso hacemos un uso funcional del cine como documento o pretexto, como estímulo que despierte en el alumnado el interés hacia determinados temas de las áreas curriculares.

A continuación presentamos unas orientaciones que pretenden ser únicamente una guía estándar de cómo organizar el visionado y análisis de una película en un grupo de alumnos/as o en un cine-fórum; su ampliación, complementación, reestructuración y adaptación es necesaria, sin duda, en cada caso según el tipo de alumnos, niveles educativos, contenidos a tratar, película a visionar, etc...

El primer paso será seleccionar la película adecuada teniendo en cuenta estos criterios:

1. El tema que plantean. Tienen que cumplir dos requisitos básicos: que sea de interés para los niños/as y que se ajuste a la capacidad de comprensión.
2. La duración. No deberá ser muy extensa ya que la capacidad de atención es muy reducida en estas edades.
3. Sencillez en la línea argumental y en el número de personajes.
4. Calidad técnica (incluyendo la calidad y claridad de las imágenes).
5. Valores morales que aparecen en las conductas que muestran los protagonistas y en la forma de resolver las situaciones.
6. Que estimule la creatividad.

Después de seleccionar la película pasaremos a su preparación y proyección. El lugar de proyección puede ser cualquiera siempre que reúna las condiciones adecuadas de visibilidad, insonorización, etc.

El momento de la proyección se elegirá atendiendo al interés y cansancio de los niños/as.

Es importante comentar previamente la película con ellos para estimular su interés hacia la misma y facilitar la comprensión, pero durante la proyección se evitarán comentarios que rompan el hilo de la película o distraigan la atención del niño/a.

Una vez finalizada la proyección se pasará a hacer un diálogo sobre la misma. A continuación se pueden realizar actividades de expresión y comunicación: dibujar un personaje, representar situaciones de la película, reproducir sonidos y canciones de la película, inventar una historia nueva a partir de algún personaje, etc.

En otro orden de cosas, de entre los distintos medios de comunicación social, el cine tiene una gran capacidad para transmitir valores, actitudes y modelos de vida porque en el cine se reinterpreta la realidad circundante e incluso, se reinventa. Además, el carácter de divertimento que tiene, facilita la posibilidad de que los individuos puedan sentirse identificados, llegando a adoptar algunos de los valores o comportamientos que en las películas se transmiten. Esta facultad hace que el cine pueda jugar un papel fundamental en los procesos de socialización de las personas.

El cine es, por tanto un magnífico medio para desarrollar en nuestros alumnos/as **modelos y valores sociales**. Entendemos que los valores son principios éticos con respecto a los cuales las personas sienten un fuerte compromiso emocional y que emplean para juzgar las conductas. Dentro de los valores que se han de fomentar en nuestros alumnos debemos destacar los valores democráticos, que son los que facilitan la tolerancia y la convivencia.

En este sentido, González Martel, J. (1996) nos plantea el concepto de cine-fórum, como medio para el desarrollo de modelos y valores, a través de las siguientes características:

- El cine-fórum es una actividad de grupo que complementa la experiencia individual de ver la película y reflexionar, fomentando la expresión de las emociones suscitadas.

- Necesita un ambiente propicio de desarrollo.
- Es una herramienta educativa basada en la reflexión y el diálogo.
- No es un entretenimiento, no se concibe para "rellenar" espacios escolares vacíos.

- Debe ser una actividad atractiva conjugando los objetivos educativos (valores y actitudes) con los aspectos lúdicos y estéticos que favorezcan la inmersión en el análisis.

- No puede ser una actividad improvisada, sino responsablemente planificada.
- La selección del filme debe ser cuidadosa en función de criterios relevantes (edad, ciclo educativo, características del grupo,...).

- Debe incorporar un claro componente cinéfilo que permita descubrir las posibilidades del lenguaje cinematográfico.

- Debe ser capaz de impactar emocionalmente y a la vez permitir un análisis racional desde el punto de vista de los valores y desde el enfoque filmico.

A continuación os proponemos una serie de páginas web dónde podéis encontrar cortometrajes para trabajar valores en las aulas de nuestro centro:

- <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/familias-2/cortometrajes-educar-en-valores/16455.html>

- <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/television/10-peliculas-que-transmiten-valores-a-los-ninos/>

- <http://cineyvalores.apoclam.org/las-peliculas.html>

- <http://amnistiacatalunya.org/edu/pelis/primaria/index.html>

- <http://blog.tiching.com/10-geniales-peliculas-para-trabajar-el-respeto/>

- <http://www.luzdeluciernagas.com/category/peliculas-en-valores/>

- <http://cineyvalores.fad.es/>

- <http://alfonsomendez.blogspot.com.es/2012/05/15-peliculas-para-educar-en-valores-con.html>



## D) LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL Y EL CINE.

El cine y la literatura se alimentan mutuamente. Muchas películas de las carteleras se inspiran en obras literarias, reescritas con nuevo formato y otra mirada. Si la consecuencia atrae, excita la curiosidad del espectador satisfecho, por el texto literario original. Esta situación se produce desde los orígenes del cinematógrafo, con las discusiones permanentes de si es mejor la obra literaria inspiradora o la adaptación cinematográfica. Ahora, al deseo natural de espectadores/lectores ansiosos por saber más sobre los personajes de ficción y de apreciar o despreciar su representación cinematográfica, se une el interés comercial que potencia esa motivación y se reeditan, con gran publicidad, libros de los que se resaltan los vínculos con determinadas películas, con el fin de aumentar sus ventas. Es una situación que nos ofrece posibilidades didácticas para un acercamiento crítico a la literatura, que no podemos despreciar.

### **1. Cuatro buenas razones para adaptar la literatura al cine**

Si una novela ha sido publicada, será sólo cuestión de tiempo para que sea adaptada y convertida en película. Es que la literatura, desde los orígenes mismos del séptimo arte, ha sido fuente de inspiración para el cine. Efectivamente, la adaptación cinematográfica, explica Cartmell (2007: 167), viene de la antigua tradición de *ut pictura poesis*, y refleja no solo la dependencia mutua y la admiración que sienten el cine por la literatura, sino también "la incompatibilidad y los celos" (Cartmell 2007: 167) que los enfrentan. A estas alturas cabría preguntarse ¿cómo es que la literatura inspira al cine? Davis (2009: 8), siguiendo a Desmond y Hawkes, señala varias razones por las que esto es así.

- En **primer** lugar, porque un clásico ya está creado, con sus hechos, personajes y mundos, y ha sido aceptado por el público, como lo avala su permanencia en el tiempo. Esto facilita el trabajo de los hacedores de películas, ya que no deben imaginar un guión de cero y, además, se aseguran de que su producto gozará de publicidad previa. Pensemos, si no, en *Harry Potter y la piedra filosofa*, publicada en 1997. Rápidamente el libro se convirtió en un suceso, por lo cual Warner Bros, en 1999, decidió comprar los derechos a su autora, JK Rowling.

- En **segundo** lugar, trabajar sobre la base de un clásico equivale a una gran convocatoria de audiencias. Prueba de esto es la cantidad de veces que algunos clásicos han sido llevados a la pantalla grande. Por ejemplo, *Mujercitas* ha sido filmada tres veces, sin contar las adaptaciones para TV o teatro. Más elegida entre los realizadores ha sido *Alicia en el país de las Maravillas*, que cuenta con 10 versiones cinematográficas, además de adaptaciones para teatro, para televisión y películas de dibujos animados también. Es que al trabajar sobre un clásico, los cineastas saben de ante mano, que despertarán el interés tanto de quienes no conocen la obra como de aquellos lectores avezados que quieren ver en imágenes la historia que ya han leído, como sucedió con *El señor de los anillos*.

- Una **tercera** razón por la que las letras consagradas son llevadas a la gran pantalla "proviene de la noción que el propósito de los films es enseñar a las masas sobre su herencia literaria" (Davis 2009: 9). Creemos, que los realizadores tengan como propósito culturizar masivamente, es discutible, principalmente, si consideramos las

cuantiosas sumas que se invierten a la hora de realizar un film (precisamente por esto Malraux llamó al cine enésima industria); pero deliberadamente o no, el séptimo arte tiene el poder de llegar adonde el libro no llegaría. Tomemos el caso de poema épico *Beowulf*. Difícilmente un adolescente hoy en día accedería a esta historia de no existir una película sobre la gesta del héroe escandinavo. Cabe aclarar que no abriré juicio sobre la adaptación. Lo que no eludiré será mencionar que esta aventura llega hoy a nuestros jóvenes casi exclusivamente a través de la pantalla; y en buena hora, porque sería una verdadera pena que se privaran de conocerla.

- La **última** razón para adaptar un texto que mencionaremos "brota de una persona específica, por ejemplo el director, quien se ha comprometido con un determinado texto" (Davis 2007: 10). Mencionaremos como ejemplo al director Danny de Vito, quien expresó que [mi hija y yo] leímos [Matilda] y quedé deslumbrado. Y pensé que si alguna vez llegaba a hacer una película para mis hijos, sería esta".

Por lo tanto, el cine ha preferido desde siempre la clásica novela de aventuras de Verne o Stevenson, por sus grandes posibilidades a la hora de crear films de entretenimiento y con grandes efectos especiales. Sin embargo, últimamente asistimos al estreno de películas basadas en bestsellers infantiles, como Harry Potter o Shrek. Las adaptaciones de Walt Disney no aparecen incluidas en este artículo por motivos que consideramos evidentes, como la repetida mutilación y dulcificación de cuentos tradicionales y la ideología reaccionaria que subyace en muchos de sus productos.

#### ✓ JULES VERNE

Sin duda uno de los mejores autores de todos los tiempos, denostado por ciertos intelectuales por considerarlo un mero autor de entretenimiento, como podría ser hoy Ken Follet o Michael Crichton. Fue el inspirador de una de las primeras películas de la historia: *El viaje a la Luna* de George Méliès (1902), que interpreta a su vez el papel de Profesor Barbenfouillis. Seguro que todos tenéis en mente la imagen de la luna, con gesto cabreado, debido a que tiene un cohete incrustado en su ojo. Siete años más tarde, en 1909, y del mismo director, aparece *Viaje a través de lo imposible*.

Byron Haskin dirigiría en 1958 otra adaptación similar, *De la Tierra a la Luna*, con la participación de actores como Joseph Cotten y George Sanders. Y también con un gran reparto, *Las Tribulaciones de un chino en China*, de 1965, una coproducción italofrancesa con Jean Paul Belmondo y Ursula Andrews.

#### ✓ ARTHUR CONAN DOYLE

El genio creador de Sherlock Holmes y el profesor Challenger, representante además de la más pura ideología victoriana, tuvo curiosamente su primera adaptación a manos de un director alemán, que realizó *El sabueso de los Baskerville* en 1914 y 1915, en cuatro entregas. En 1914 se realizó también *Estudio en escarlata*. Durante 1921 y los años siguientes, fueron adaptados numerosos casos sueltos de Sherlock Holmes, como *El rostro amarillo*, *Escándalo en Bohemia* o *La liga de los pelirrojos*.

Un dato curioso es que el propio Conan Doyle participó como actor, haciendo de sí mismo, en *The \$5.000.000 Counterfeiting Plot*, de 1914, dirigida por Bertram Harrison, una thriller mudo en blanco y negro, y asimismo en *The Lost World*, de 1925, participando

también en la adaptación del guión. Las últimas adaptaciones de su obra son de este año, para la televisión.

#### ✓ H.G. WELLS

Hay poca gente que no haya visto alguna película basada en una novela de H.G. Wells. George Pal fue el director que nos mostró en imágenes *La máquina del tiempo*, traducida en España como *El mundo en sus manos* (1960), con Rod Taylor en el papel protagonista. El propio Pal dirigió años antes, en 1953, *La Guerra de los Mundos*.

La primera novela de Wells en ser llevada a la gran pantalla fue *Los primeros hombres en la luna* (1919), una obra poco conocida que podéis encontrar de forma gratuita en la librería on-line El Aleph.

Más tarde, en 1933, James Whale, el director de *Frankenstein*, dirigiría *El hombre invisible*, con Claude Rains como protagonista. Ese mismo año Erle C. Kenton adaptó por vez primera *La Isla del Dr. Moreau*, de la que luego se hicieron tantas secuelas (una de ellas en 1977, con Burt Lancaster), con un reparto de lujo: Charles Laughton y Bela Lugosi, entre otros. La película se tituló *La isla de las almas perdidas*.

#### ✓ ROBERT LOUIS STEVENSON

La primera versión de *La Isla del Tesoro* es de 1912, una película muda que contaba entre otros con Mary Fuller, una prolija actriz con más de 200 películas en su haber que participó en 1910 en una versión de *Frankenstein* codirigida por el propio T. A. Edison. Más tarde, en 1920, Maurice Tourneur realizó otra versión, que contaba con Lon Chaney como protagonista. Pero la versión más conocida quizás es la de Victor Fleming (que también dirigiría otra obra de Stevenson, *Dr. Jeckyll y Mr. Hyde*) en 1934. En el reparto estaban Wallace Berry, Lionel Barrymore y Nigel Bruce (al que pudimos ver también como Sherlock Holmes en algunas ocasiones). Incluso se llegó a realizar una versión china de *La Isla del Tesoro*, en 1964, dirigida por Xinyan Zhang. Digna de ver.

#### ✓ ROADL DAHL

Dejando a un lado los clásicos de aventuras, nos encontramos con Roald Dahl, posiblemente el mejor autor infantil y juvenil de este siglo. Empezó su relación con el cine y la televisión en 1955, cuando guionizó una de las historias de *Alfred Hitchcock presenta...* titulada *Lamb to the slaughter*. En los años siguientes siguió realizando trabajos de este estilo. En 1968 participó en el guión de la conocida *Chitty Chitty Bang Bang*, de Ken Hughes.

Han sido numerosos los relatos y novelas de Roald Dahl llevados al cine o la televisión: *Relatos de lo inesperado* (1979, para televisión), *Charlie y la Fábrica de Chocolate* (la primera versión es de 1971), *Las Brujas* (1990), *Dani, campeón del mundo* (1989, para televisión), *James y el melocotón gigante* (1996, animación), *Matilda* (1996) o *Génesis y catástrofe*, el año pasado.

✓ **MAURICE SENDAK**

El maestro de muchos de los actuales ilustradores de literatura infantil y juvenil realizó un medimetraje de animación para televisión en 1975, dirigido por él y en el que participaba Carole King, titulado *Really Rosie*. La animación corría a cargo de Lu Guarnier.

✓ **QUENTIN BLAKE**

Otro maestro del pincel, que participó como guionista en la película de animación *The story of the dancing frog*, de 1989, dirigida por Michael Sporn y Maxine Fisher. La versatilidad de Blake, sin embargo, no tiene límites. Ha hecho desde sellos de correos hasta bolsas para un gran centro comercial londinense.

✓ **JANOSCH**

El año pasado se realizó una serie de animación para televisión dirigida por Martin Otevrel y basada en relatos de Janosh. Su título: *Papa Löwe und seine glücklichen Kinder*. No es de extrañar, dada la veneración que hay en Alemania por uno de sus más conocidos autores.

✓ **HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL**

Es el último boom en literatura infantil, junto a *Shrek*, algo más reciente. La obra de J.K. Rowling, que va ya por cuarto libro, fue adaptada el año pasado por Chris Columbus, y cuenta en el reparto con actores como Richard Harris (haciendo de director de la escuela, Dumbledore), el genial Alan Rickman (en el papel de Snape, el malo), John Cleese y el protagonista, Daniel Radcliffe, el pequeño Potter.

## 4. COMPETENCIAS BÁSICAS.

Mediante el cine podemos trabajar las siete competencias básicas que establece la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y que desarrolla el R.D 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria:

- a. Competencia en comunicación lingüística.
- b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c. Competencia digital.
- d. Competencias sociales y cívicas.
- e. Aprender a aprender.
- f. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g. Conciencia y expresiones culturales.

A continuación indicamos los aspectos que mediante el cine se pueden trabajar en cada una de las competencias básicas:

### a) Competencia en comunicación lingüística.

El cine es lenguaje por excelencia, verbal y no verbal, que reproduce los escenarios de la vida real para usarlo y comunicarse: Puede ser una herramienta de comprensión de la realidad en diferentes contextos. Permite aprender a expresarse, escuchar y comprender mensajes. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Expresión y comprensión oral
- ✓ Comprensión de mensajes
- ✓ Enriquecimiento del vocabulario

### b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Un filme contiene símbolos, códigos, ritmos, pautas, ... También ayuda a analizar situaciones a través de hipótesis y buscar soluciones. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Análisis de diferentes situaciones.
- ✓ Planteamiento de hipótesis y resolución de conflictos.
- ✓ Búsqueda de soluciones.
- ✓ Desarrollo de la reflexión crítica.
- ✓ Observación.
- ✓ Manipulación.
- ✓ Descubrimiento de nuevas situaciones.
- ✓ Análisis de hábitos saludables.
- ✓ Operaciones de semejanzas y diferencias.
- ✓ Identificación de riesgos ambientales.
- ✓ Cambios en la naturaleza.



### **c) Competencia digital.**

Los canales actuales para ver ficción audiovisual y sus distintos formatos influyen en el desarrollo de esta competencia. Entender los procesos fílmicos actuales basados en la animación informática también contribuye a ello y las tareas de búsqueda de información y análisis en torno a una película que se analice en un aula o cine-fórum también desarrollan la competencia digital. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Uso de sistemas informáticos para trabajar las actividades.
- ✓ Análisis y tratamiento de la información.

### **d) Competencias sociales y cívicas.**

El cine ayuda a comprender las diferentes realidades que intenta reproducir (presentes, pasadas y futura), a entender a las sociedades y sus normas y por tanto a aprender a desenvolverse entre los demás. Lo más destacable es su contribución a la comprensión crítica de la realidad histórica y social del mundo, y la capacidad para concienciar e identificar al espectador como parte de una comunidad en desarrollo. El análisis mismo de las películas es un buen ejercicio de trabajo colaborativo que promueve habilidades sociales en intercambio con los iguales. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Adopción de comportamientos democráticos.
- ✓ Análisis de valores: solidaridad, empatía, amistad, tolerancia, etc.
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Dialogo
- ✓ Resolución de conflictos personales e interpersonales.
- ✓ Habilidades sociales

### **e) Aprender a aprender.**

El ejercicio de análisis de una película en un aula representa lo necesario para desarrollar esta CB: tomar conciencia de las propias capacidades y conocimientos y saber aprender de modo autónomo sobre una cuestión concreta. La actividad orientada de búsqueda de información sobre un tema, reflexión, puesta en común y planteamiento de conclusiones, aporta mucho para que el alumno forje un aprendizaje autónomo y permanente mediante el desarrollo de estrategias y hábitos de aprendizaje. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Estrategias de aprendizaje.
- ✓ Adquisición de hábitos.
- ✓ Habilidades meta cognitivas.
- ✓ Conocerse a uno mismo
- ✓ Valor del esfuerzo y motivación.

**f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

El ejercicio de análisis fílmico contribuye a formar el proyecto de vida propio y por tanto, desarrollar el autoconcepto y autoestima y la toma de decisiones.

La cuota de realidad e irrealidad representada en el cine puede ejercitar la capacidad de discriminación ante los acontecimientos de la vida y sus consecuencias, desarrollando el pensamiento crítico, divergente y original. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Realzar la responsabilidad.
- ✓ Valorar el esfuerzo, trabajo en equipo.
- ✓ Fomentar la confianza, autoestima y autoconcepto.
- ✓ Toma de decisiones e iniciativa.
- ✓ Desarrollo del pensamiento crítico, divergente y original.

**g) Conciencia y expresiones culturales.**

El cine, como arte que es, influye en gran medida en esta CB. El ejercicio de percepción de las manifestaciones culturales que continuamente exhibe el cine desarrolla la habilidad de saber contemplar y apreciar los hechos y productos culturales y artísticos, y permite tomar conciencia de su valor patrimonial, estimulando la crítica, la imaginación y la creatividad. Los aspectos que se pueden trabajar, por lo tanto, son:

- ✓ Potenciar la creatividad.
- ✓ Trabajar la imagen, el dibujo y las expresiones musicales.
- ✓ Valorar el patrimonio artístico y cultural.

## 5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN LAS AULAS.

- Experimentar con sombras chinescas.

- Construir con los alumnos/as algunos de los denominados "**juguetes ópticos**" para demostrar la persistencia de la retina, como por ejemplo el taumatropo.

El taumatropo es un juguete óptico inventado por John Ayrton Paris en 1824. Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Al estirar la cuerda entre los dedos, el disco gira y cambia de cara rápidamente, lo que provoca el juego óptico de ver las dos imágenes complementadas en una sola.



- Construir tiras de dibujos para el zoótopo. Intentamos conseguir zoótopos para llevar al aula y mostrar cómo funcionan. Para facilitar la experimentación, proponemos que los niños y niñas hagan tiras de cartulina blanca con dibujos para que las pongan dentro del zoótopo vean los efectos que provoca.



- Elaborar un libro animado basado en la persistencia retiniana, que nos servirá para explicar cómo se hacen algunos de los dibujos animados. Para ello:

- Coger una libreta pequeña de unas diez o veinte páginas.
- Recortar el cuerpo, los brazos y las piernas de una figura de cartulina (también la podemos dibujar)
- Pegar la figura en la primera página.

- En la segunda página fijar, a la misma altura, la figura ligeramente diferente, como si iniciara un movimiento.
- En las páginas siguientes haremos lo mismo, imaginando un movimiento.
- Hojear las páginas del libro animado desde el inicio para ver la película que hemos hecho.

- Ver el video que se encuentra en la página de EduCaixa, la Obra social de "la Caixa" a través del siguiente enlace: <https://www.educaixa.com/-/los-origenes-del-ci-1>

El vídeo *Los orígenes del cine* expone la historia del pre cine en un formato comprensible y ameno. Una narradora presenta los juguetes ópticos y los inventos que precedieron el nacimiento del cine, con la ayuda de efectos visuales y recursos gráficos que ilustran sus explicaciones y amenizan el contenido didáctico.

El recorrido se inicia situando la aparición del cine y relacionándola con la evolución histórica de los sistemas de proyección: sobras chinescas, cámara oscura y linterna mágica. A continuación se desvelan los secretos de los juguetes ópticos: taumatropo, zoótropo y praxinoscopio. Por último, vemos qué inventos fueron decisivos y qué personajes los hicieron realidad: la fotografía del movimiento de Muybridge y Marey y el cinematógrafo de los hermanos Lumière. También se presenta a Georges Méliès en tanto que pionero que llevó el cine al terreno de la fantasía y, por lo tanto, como padre del cine tal y como lo conocemos en la actualidad.

- Visionar con el alumnado alguna de las primeras películas de la historia del cine que os hemos mencionado en esta programación. Podemos encontrar en youtube alguna película de los Hermanos Lumière, de Georges Méliès o de Eduardo Jimeno.

- Conocer y hacer trucos cinematográficos de Méliès. Hacemos magia en el aula con unos cuantos trucos. El material que necesitaremos es una cámara de video colocada en un trípode, paciencia e imaginación, como Méliès, y un monitor de televisión para poder ver todo lo que ocurre.

- Visionar con el alumnado alguno de los **gags** de Buster Keaton, Harold Lloyd o de Charles Chaplin. Podemos encontrar en youtube alguno de estos gags.

- Después de ver alguna de estas películas del cine mudo podemos comentar con el alumnado los siguientes aspectos:

- Características de la película clásica: falta de color variado y de sonido, los rótulos explicativos, los personajes y el vestuario, etc.
- Escribir los diálogos de una escena corta.
- Resumir el argumento y cambiar el final de la historia.

- Buscar fotografías en revistas, periódicos, etc. y analizar con esas fotos los distintos planos y ángulos de encuadre que tienen. La nomenclatura de los planos y ángulos de las imágenes se introducirá en función del nivel del alumnado.

- Un grupo de alumnos/as son los fotógrafos de una revista y les han encargado que fotografíen (quizá con una cámara digital o con la cámara de un ordenador portátil) a un niño y a una niña de la clase, que harán de modelos. Les damos las siguientes consignas para realizar los mejores planos y entre todos comentar los resultados de las fotografías:

- Hacer una fotografía de los dos modelos por separado.
- Hacer una fotografía de cada modelo por separado.

- Situar a la distancia oportuna para que adentro del objetivo sólo se vea al modelo hasta las rodillas.
- El mismo procedimiento que el anterior pero sólo ha de verse desde la cara hasta la cintura.
- El objetivo se centra ahora en la cara del niño y la niña.
- Finalmente, los fotógrafos han de escoger una parte de todo el cuerpo con mucho detalle (un ojo, la nariz, la mano, etc.)

La nomenclatura de los planos se introducirá en función del nivel del alumnado. Lo que debe quedar claro es que toma la figura humana como referencia. Los planos más largos son descriptivos y ambientales, los medios son narrativos y expresivos, y los cortos nos transmiten más dramatismo y expresividad.

- Fotografiar, dibujar o grabar objetos desde diferentes ángulos (picado, contrapicado, inclinado, normal) para que el resto de compañeros adivinen qué es.

- Introducir los movimientos de cámara: la panorámica y el travelling. Las actividades que podríamos proponer a un grupo de alumnos (operadores de cámara) para que después lo expliquen a los demás son:

- Fotografía o filmar a un grupo de niños y niñas que corren por el patio. Preguntarles en qué sentido se mueven los compañeros y cómo creen que han de poner la cámara para captarlos.
- Quien tiene la cámara se acerca lentamente a un niño que está quieto hasta que el objetivo le ve sólo la cara (primer plano). Después le decimos que gire alrededor del niño observado.
- Mostrar una panorámica horizontal del patio y la fachada de la escuela.

- Distribuir la clase en grupos para que cada uno de ellos dibuje el storyboard de una historia corta de ficción que nos inventaremos entre todos o que habremos escogido previamente. Lo importante es trabajar el cambio del lenguaje escrito u oral al iconográfico. En caso de que nos lo inventemos, las condiciones que ha de reunir son las siguientes:

- Los personajes principales han de ser dos animales que viven en lugares diferentes y se encuentran.
- Ha de haber montaje alterno de las acciones.
- Los escenarios han de ser lugares conocidos del entorno cercano.

- Escribir y, si es posible grabar, el guión cinematográfico sobre un videoclip que motive a los niños/as. Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

- Escoger un tema del guión y la duración (aconsejamos que sea de pocos minutos, mínimo de unos tres y máximo de unos cinco). La elección del tema puede girar en torno a la grabación de canciones con imágenes propias los niños y niñas - y si conviene con la música que suene en directo para que quede grabada al mismo tiempo-; filmar bailes de canciones; lectura de poesías con su traducción visual; un videoclip que hable sobre algún hecho de la escuela que se quiera dar a conocer, por ejemplo una fiesta importante, la vida de alguien especial, etc.

• Una vez nos hayamos puesto de acuerdo, hay que escribir el argumento, decidir el lugar donde se grabará y dibujar el storyboard.

- Procedemos con el guión técnico, que para facilitar la tarea puede tener los apartados siguientes:



Número de toma	Acción	Plano, movimientos de cámara	Audio
----------------	--------	------------------------------	-------

- Distribuir las tareas entre los diferentes grupos de la clase para que todos participen. Se necesita un cámara y un ayudante, el script, técnico de sonido y luz y actores y actrices.

- Finalmente, cuando lo tengamos todo preparado, ¡acción!. Después de la edición y el montaje, podremos exhibir el trabajo realizado, que podemos compartir con otros cursos de la escuela, con los padres y madres, etc.

- Analizar una película en el aula. Una vez elegido el filme que se trabajará en clase y decidida la secuenciación de la proyección, el esquema que proponemos seguir para diseñar las actividades de análisis de la películas sería:

ESQUEMA	OBJETIVO DE CADA APARTADO
<b>1. Presentación de la película</b>	- Motivar el visionado antes de su inicio para preparar la recepción de la producción audiovisual. Para activar el intertexto lector podemos generar expectativas a partir del título del filme, la carátula u otros aspectos que consideremos significativos.
<b>2. Ficha técnica y artística. Autoría</b>	- Sintetizar los elementos principales técnicos y artísticos del filme. - Dar a conocer la autoría de los créditos que consideremos oportunos, como puede ser el director, el guionista o el escritor, si está basado en una novela, la música, etc.
<b>3. Sinopsis y comentarios para los docentes.</b>	- Realizar un relato breve y sintético que contenga toda la trama y subtramas de la historia.
<b>4. Preguntas de comprensión general. ¿Qué sucede?</b>	- Asegurar que la trama argumental y los subtemas se entienden durante y al final del visionado. - Identificar las tres partes del esquema tradicional del inicio, el nudo y el desenlace.
<b>5. Análisis de personajes. ¿A quién le ocurre?</b>	- Diferenciar los personajes principales de los secundarios y la relación entre ellos. - Describir las características principales de los personajes.
<b>6. Análisis de los escenarios y el tiempo. ¿Dónde y cuándo ocurre?</b>	- Identificar el lugar o los lugares donde se sucede la acción principal. - Diferenciar el tiempo fílmico del narrativo en que se explica la historia.
<b>7. Lenguaje y técnicas audiovisuales.</b>	- Observar o reconocer algún aspecto del lenguaje y de las técnicas audiovisuales más destacados en la película por el director o que el docente considere oportuno.
<b>8. Textos de apoyo e interdisciplinariedad.</b>	- Realizar lecturas complementarias de textos escritos, visuales o audiovisuales para los temas planteados en el filme. - Relacionar el filme con otros textos escritos o películas que formen parte del conocimiento cultural de los niños o niñas para enriquecer el intertexto lector.
<b>9. Educación para la ciudadanía</b>	- Valorar e interpretar el filme en relación con los aspectos analizados. - Descubrir y comentar los valores que presenta el filme.
<b>10. Conclusiones generales.</b>	- Elaborar un ejercicio de síntesis de todo el trabajo que se ha realizado o de alguna parte en concreto.

- Actividades plásticas en torno a una película: colorear algún dibujo relativo a la película, realizar alguna careta con algún personaje de la película, realizar alguna mural para el aula de la película que hemos visto utilizando distintas técnicas plásticas, etc.

- Actividades musicales: escuchar la banda sonora de películas infantiles, aprender a tocar en la flauta algún fragmento de la banda sonora de alguna película infantil.

- Realizar el doblaje de fragmentos de películas con un diálogo inventado.

- Establecer, entre todos los alumnos/as del aula, un cartel con las normas básicas de conducta en el cine.

- Analizar las diferentes profesiones relacionadas con el cine. Para ello podemos explicar las profesiones enmarcadas en las diferentes fases en qué se estructura la producción audiovisual, por ejemplo:

## 1. PROFESIONES EN LA FASE DE PROYECTO Y DIRECCIÓN.

1.1. **Productor - promotor:** es la entidad e empresa promotora, es quién decide poner en marcha un producto

1.2. **Guionista o equipo de guionistas:** a partir de una idea original o adaptación de una obra ya existente, elaboran construyen un texto que servirá como base para la puesta en marcha del proyecto.

1.3. **Director:** en él recaen todas las decisiones de carácter técnico, es quien transforma el guión en un film.

1.4. **Ayudante de dirección:** tiene un papel decisivo en la coordinación de medios. Debe ser un puente entre el equipo de producción y el director.

1.5. **Script o secretario de rodaje:** su tarea principal es dar continuidad a la acción y a los diálogos, ya que el orden de grabación de imágenes y sonidos no tiene ninguna relación con el orden de aparición final.

1.6. **Equipo de producción,** se divide en:

1.6.1. **Director de producción:** es quien debe estudiar el proyecto con el objetivo de determinar el presupuesto aproximado para su realización.

1.6.2. **Productor ejecutivo:** una vez aprobado el proyecto, su tarea es de coordinación, de previsión y resolución de problemas que faciliten el camino al buen final de la obra.

1.6.3. **Ayudante de producción:** colabora con el productor con la preparación y coordinación.

1.7. **Director artístico o escenógrafo:** es el responsable de la ambientación en la etapa de preparación, es el responsable de los decorados construidos y de la localización de escenarios, también se encarga de que los actores se vistan y se caractericen.

## 2. PROFESIONES EN LA FASE DE RODAJE - GRABACIÓN.

2.1. **Director de fotografía:** responsable de asegurar una calidad máxima de la imagen tomada por el cámara.

2.2. **Iluminador:** responsable de proyectar, disponer y controlar el tratamiento de la iluminación.

2.3. **Operador de cámara:** es quien selecciona el encuadre, pone en marcha y apaga la cámara y hace los movimientos precisos para cada toma en particular.

2.4. **Primer ayudante de operador o fotoquista:** tiene la responsabilidad de mantener el enfoque, rectificarlo, si es necesario, en el desplazamiento de la cámara.

2.5. **Foto fija o fotógrafo de escenas:** es quien realiza fotografías durante el rodaje, son de mayor calidad que las que se obtendrán directamente del fotograma del film. La mayor parte de estas imágenes se utilizarán para la publicidad y el "making off".

2.6. **Otras profesiones** relacionadas con el equipo de cámara y de iluminación:

2.6.1. **Eléctrico:** se encarga de la instalación, montaje y conexión de las fuentes luminosas que crean la atmósfera de la película.

2.6.2. **Maquinista:** se encarga de instalar, colocar y manipular la cámara y sus accesorios.

2.7. **Control de imagen y sonido,** podemos encontrar:

2.7.1. **Técnico de control de imagen:** controla las imágenes desde un monitor.

2.7.2. **Ingeniero de sonido:** efectúa el control de registro del sonido durante el rodaje.

2.7.3. **Jirafista:** utiliza una jirafa o caña donde va instalado el micrófono para captar el sonido.

2.8. **Encargado de atrezzo o ambientador:** se encarga de disfrazar un escenario o de construirlo de acuerdo al proyecto del director artístico.

2.9. **Ambientación y efectos especiales:** encontramos

2.9.1. **El infógrafo o grafista por ordenador:** es el responsable de traducir a realidad virtual las pretensiones del director artístico.

2.9.2. **Maquetista:** reproduce a escala partes del decorado que después se insertarán a la toma de imágenes.

2.9.3. **Efectos especiales:** profesionales que simulan y crean todo tipo de ambientes y construyen ingenios automáticos.

2.10. **Figurinista:** encargado de diseñar el vestuario de los actores y de la figuración de cada escena según el guión. Luego el sastre se encarga de confeccionar el vestuario de acuerdo con los patrones diseñados por el figurinista.

2.11. **Caracterizador:** estudia el maquillaje y la peluquería que mejor se adecua a cada personaje. Cuenta con el maquillador y el peluquero.

2.12. **Actores protagonistas:** su papel es parte esencial de la historia y se narra hasta el punto que la acción gira sobre ellos.

2.13 **Actores secundarios:** son actores con un papel de cierta relevancia pero subordinados y puestos al servicio de los actores protagonistas.

2.14. **Figurantes o extras:** personas que hacen de comparsa, sin ningún papel interpretativo.

2.15. **Especialistas de riesgo o dobles de acción:** son profesionales especialistas en la realización de escenas de acción o dificultad que requiere una especial habilidad.

### 3. PROFESIONES EN LA FASE DE ACABADOS.

3.1. **Montador:** encargado de unir las partes escogidas de película cinematográfica para componer la copia definitiva.

3.2. **Subtitulador:** encargado de introducir los subtítulos de una película a partir de un guión ajustado y con un equipo de subtitulación.

3.3. **Diseñadores gráficos:** son profesionales que dominan el diseño, el dibujo, la rotulación informática y crean formas gráficas.

3.4. **Técnico de postproducción de sonido:** debe conjugar los elementos de sonido para construir la banda sonora que tenga relación con las imágenes.

3.5. **Dobladores:** son los mismos actores o otros que graban los diálogos para la película o para doblarla a otros idiomas.

**6. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE CENTRO.**

1. Se repartirán por las aulas el cartel conmemorativo de la X Semana del Libro. Este curso se ha establecido un concurso para realizar el cartel conmemorativo entre los alumnos/as del módulo de Ciclo Formativo de Formación Profesional de Pre impresión Digital del IES Carmen Burgos de Seguí de Alovera.

2. En el patio del edificio antiguo se expondrá, durante esos días, la pancarta conmemorativa, donada por la Librería Neire de Alovera.

3. Ambientar los espacios comunes (pasillos, aula, patios etc.) con dibujos sobre motivos alusivos al cine. Contaremos con la inestable colaboración del AMPA del centro.

4. Concreción de las actividades de centro:

✓ **Semana del 11 al 15 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Asistencia a la Biblioteca del centro para realizar con el alumnado un cine - fórum que consistirá en el visionado con el alumnado de algún cortometraje, previamente seleccionado, en el que se trabaje la educación en valores y debate posterior. Esta actividad será llevada a cabo por el Director, Jefe de estudios y Orientadora.

- **Niveles:** niveles de E. Primaria.

- **Horario:** según tabla adjunta.

	Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
<b>9:00 - 10:00</b>	2º B	5º A	4º B	3º A	
<b>10:00- 11:00</b>	5º B	6º B	4º A	4º C	6º A
<b>11:00-11:45</b>	1º A	2º A	3º B	1º B	6º C

✓ **Lunes 18 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Asistencia a los Cines "La Dehesa" para ver la película de imagen real de Disney "EL LIBRO DE LA SELVA", basada en el libro de Rudyard Kipling.

- **Niveles:** niveles de 1º, 2º y 3º de E. Primaria.

- **Precio:** dinero solicitado con anterioridad (10 €)

- **Lugar:** Alcalá de Henares (se requiere autorización para la salida)

- **Horario:** 9:30 h - 12:30 h aprox.

✓ **Martes 19 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Asistencia a los Cines "La Dehesa" para ver la película de imagen real de Disney "EL LIBRO DE LA SELVA", basada en el libro de Rudyard Kipling.

- **Niveles:** niveles de 4º, 5º y 6º de E. Primaria.

- **Precio:** dinero solicitado con anterioridad (10 €).

- **Lugar:** Alcalá de Henares (se requiere autorización para la salida)

- **Horario:** 9:30 h - 12:30 h aprox.



✓ **Del miércoles 20 al viernes 22 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Mercadillo Solidario de libros, DVD, etc. organizado por el AMPA del centro.

- **Niveles:** todos los niveles de E. I. y E.P.

- **Precio:** los alumnos/as que quieran adquirir algún material deberán traer dinero.

- **Lugar:** Un puesto en el patio 1er ciclo y otro puesto en el patio del 2º y 3er ciclo.

- **Horario:** Durante el recreo.

✓ **Miércoles 20 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Teatro para E. Infantil titulado "Cuentos sonantes y títeres" por la compañía Arte Fusión Títeres organizado por la Biblioteca Municipal de Alovera.

- **Niveles:** E. Infantil.

- **Lugar:** Salón de Actos de la Casa de la Cultura.

- **Horario:** 9:00 h - 10:00 h aprox.

✓ **Jueves 21 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Asistencia a los Cines "La Dehesa" .

- **Niveles:** niveles de E. Infantil.

- **Precio:** dinero solicitado con anterioridad (10€).

- **Lugar:** Alcalá de Henares (se requiere autorización para la salida)

- **Horario:** 9:30 h - 12:30 h aprox.

✓ **Jueves 21 de abril de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Homenaje a Fernando Antonio Yela Gómez.

- **Todo el profesorado del centro.**

- **Lugar:** Biblioteca del edificio antiguo.

- **Horario:** 14:00 h.

✓ **Miércoles 4 de mayo de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Encuentro con la escritora Concha López Narváez y el ilustrados Rafael Salmerón para el alumnado de 4º de E. Primaria organizado por la Biblioteca Municipal de Alovera.

- **Niveles:** 4º de E. Primaria.

- **Lugar:** Salón de Actos de la Casa de la Cultura.

- **Horario:** 10:00 h - 11:00 h aprox.

✓ **Jueves 5 de mayo de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Representación teatral "CINEPATATA" a cargo de un grupo de alumnos/as del centro que han realizado la actividad extraescolar de teatro bajo la dirección de Alberto Roldán.

- **Niveles:** niveles de E. Infantil. y niveles de E. Primaria.

- **Lugar:** Salón de actos de la Casa de la Cultura de Alovera.

- **Horario:** según tabla adjunta:

Horario	Niveles
10:00 h - 11:00 h	Alumnado de E. Infantil.
11:00 h - 11:45 h	Alumnado de 1º, 2º y 3º de E. Primaria
12:15 h - 13:15 h	Alumnado de 4º, 5º y 6º de E. Primaria

✓ **Lunes 16 de mayo de 2016.**

- **Descripción de la actividad:** Charla coloquio con **PEDRO SOLIS**, director y guionista de cine, galardonado con dos Premios Goya al mejor cortometraje de animación por La Bruja (2011) y Cuerdas (2014).

- **Niveles:** niveles de E. Infantil. y niveles de E. Primaria.
- **Precio:** dinero solicitado con anterioridad (10€).
- **Lugar:** Salón de actos de la Casa de la Cultura de Alovera.
- **Horario:** según tabla adjunta:

Horario	Niveles
10:00 h - 11:00 h	Alumnado de E. Infantil.
11:00 h - 12:00 h	Alumnado de 1º, 2º y 3º de E. Primaria
12:00 h - 13:00 h	Alumnado de 4º, 5º y 6º de E. Primaria

## 7. RECURSOS.

Para la puesta en marcha de la programación utilizaremos como recursos los propios del centro: libros de la biblioteca del centro, fotocopias, papel continuo, etc., y también los que nos aporten desde la Biblioteca Municipal de Alovera y desde el AMPA.

### • Recursos en línea

- [www.auladecine.com](http://www.auladecine.com)
- [www.didacticolite.org](http://www.didacticolite.org)
- [www.edumedia.cat](http://www.edumedia.cat)
- [www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/unidadesguiaorientaciones.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/unidadesguiaorientaciones.htm)
- <http://cineyvalores.fad.es/item/orientaciones-sobre-como-trabajar-el-cine-en-las-aulas-de-infantil-y-primaria>
- <http://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/>
- <http://lapiceromagico.blogspot.com.es/2013/09/cine-en-la-escuela.html>

### • Recursos bibliográficos.

- Aprovechando la X Semana del Libro el centro adquirirá algún libro sobre la utilización en las aulas de infantil y primaria del cine.

## 8. EVALUACIÓN.

### Evaluación inicial.

A partir de un dialogo en clase, el maestro/a descubrirá los conocimientos previos que los alumnos/as tienen sobre el cine: sus orígenes, sobre el lenguaje cinematográfico, sobre los distintos géneros cinematográficos que conocen, las películas que más les gustan, etc.

### Evaluación formativa.

Intervención directa y continuada en clase motivando, modificando si hace falta y dando los modelos correctos en cada situación que lo requiera.

Haremos un registro del grado de consecución de los siguientes criterios de evaluación:

1. Acercamiento de nuestro alumnado al cine como medio de conocimiento, de información, de divertimento y disfrute.
2. Conocimiento e interpretación de los códigos, signos y elementos más básicos del lenguaje cinematográfico: imagen, texto, música, sonido, color, etc.
3. Conocimiento de alguno de los géneros cinematográficos más significativos.
4. Formación de espectadores activos que sean capaces de analizar y comprender lo que ven, estructuración de la información que reciben y distinción entre realidad y ficción.
5. Utilización del cine como un recurso didáctico de primer orden.
6. Fomento y desarrollo de valores a través del cine.
7. Utilización del cine como un medio para favorecer la animación a la lectura e nuestras aulas.

### **Evaluación final.**

A través de la observación sistemática y continua, a través de la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos y de sus producciones valoraremos el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Se tendrán en cuenta los aspectos siguientes:

Pruebas escritas, actividades individuales de selección y elaboración de la información, comentarios de texto, realización de trabajos en grupo, práctica de lectura en voz alta e interpretación de un texto, creación de textos propios, etc.

