



Nombre :



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



ASSOCIATION DES CINÉMAS
PARALLÈLES DU QUÉBEC

PRÓLOGO

A todos los padres y a todos los profesores,

Este cuaderno ha sido concebido por la Asociación de los cines paralelos de Québec (ACPQ) gracias al ministerio de la Cultura, de las Comunicaciones y de la Condición femenina para divertir a los jóvenes y desarrollar sus espíritus críticos. Deseamos así mejorar sus percepciones de las imágenes. Encontraran en el sitio Internet de la ACPQ a la dirección **www.cinemasparalleles.qc.ca** informaciones sobre nuestros talleres de educación cinematográfica y sobre nuestro programa escolar gratuito EL OJO CINE (L'OEIL CINÉMA) concebido para los estudiantes y los profesores del secundario.

Si utilizan material cinematográfico para talleres en clase o para proyecciones en sala, por favor asegurarse que todos los derechos de presentación pública han sido pagados conforme a la ley. Le recordamos que no pueden utilizar casetes VHS o DVD alquilados en videoclubes y destinados a un uso privado para representaciones públicas, aunque sea en clase.

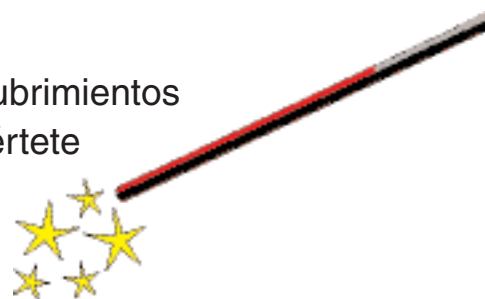
Gracias a todos los que colaboraron en la producción de este cuaderno.
© 2008 - Asociación de los cines paralelos de Québec.
Bajo la dirección de Martine Mauroy, dir. gen. de la ACPQ



Cada día, ves centenas, hasta miles de imágenes, por la televisión, en los juegos electrónicos, en el Internet o en el cine. ¿Dónde pasas más tiempo... en la escuela o delante de una pantalla? ¿Has visto una película, una vez, dos veces, tres veces... y todavía te gusta verla de nuevo? ¿Por qué?

El cine te introduce a un universo maravilloso, te da la ocasión de conocer a personajes, te cuenta historias y tantas otras cosas. Para apreciar todavía más todas estas imágenes te invitamos a descubrir algunos elementos de la historia del cine, del lenguaje cinematográfico y de los oficios del cine.

Según tu edad, elegirás de hacer estos descubrimientos solo o con alguien, a la casa o en clase. Diviértete desarrollando tu mirada y tu espíritu crítico. ¡Sobre todo, no olvides que el cine, es siempre cinemágico!





¿El cine: realidad o ficción?

El cine es real pero las imágenes que nos muestra no lo son siempre. En el cine podemos decidir de la duración de las acciones, de los lugares, de la edad de los personajes... Al cine, todo es posible.

Cuándo una película trata una historia imaginada, es una película de ficción. Cuándo te muestra una realidad, es una película documental. Has seguramente visto películas de ficción y varios documentales, por ejemplo sobre la vida de ciertos animales.

¿Puedes nombrar algunos títulos y decir si son películas de ficción o documentales?



La historia del cine

Como tú, el cine tiene su propia historia. El cine ha nacido del encuentro de la ciencia y de la imaginación. Al fin del siglo 18 y al principio del siglo 19, los científicos han elaborado diferentes técnicas ópticas como el thaumatropo y el feuilletoscopio (*flipbook*), unas experiencias que podrás probar en las páginas siguientes.

Más tarde, llegó la fotografía, la hermana mayor del cine, pero las imágenes no estaban animadas. Después se descubrió que deben ser 24 imágenes por segundo para crear la ilusión de una imagen animada por un movimiento regular. De este descubrimiento científico nació el cine, una diversión y al mismo tiempo un instrumento de trabajo. El cine nos permite soñar y observar la vida, preservar momentos importantes de la historia, aprender más sobre nuestra cultura y ser más abiertos a los demás. La televisión y las nuevas tecnologías llegaron más tarde.

1877

FECHAS IMPORTANTES DEL CINE

1927

1877 Émile Reynaud inventó el praxinoscope, Francia.

1888 Teatro óptico Émile Reynaud, Francia.

1895 Invención del cine por los hermanos Auguste y Louis Lumière: el **Cinématographe**, Francia.

1897 a 1905 Las primeras películas de ficción y los primeros trucajes: Georges Méliès, Francia.

1927 La primera película sonora: **El Cantor de Jazz** de Alan Crossland, Estados Unidos.

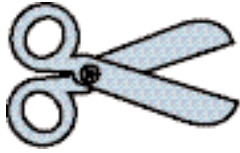
Acerca de 1930 Las primeras películas hechas sobre películas (cintas) en colores en distintas maneras para probar nuevas tecnologías.

1935 La primera película totalmente en technicolor: **Becky Sharp** de Rouben Mamoulian, Estados Unidos.

1953 Lanzamiento del cinémascope por la Compañía 20th Century Fox con sonido estéreo. La primera película cinémascope: **La Túnica** de Henry Koster, Estados Unidos.

1953

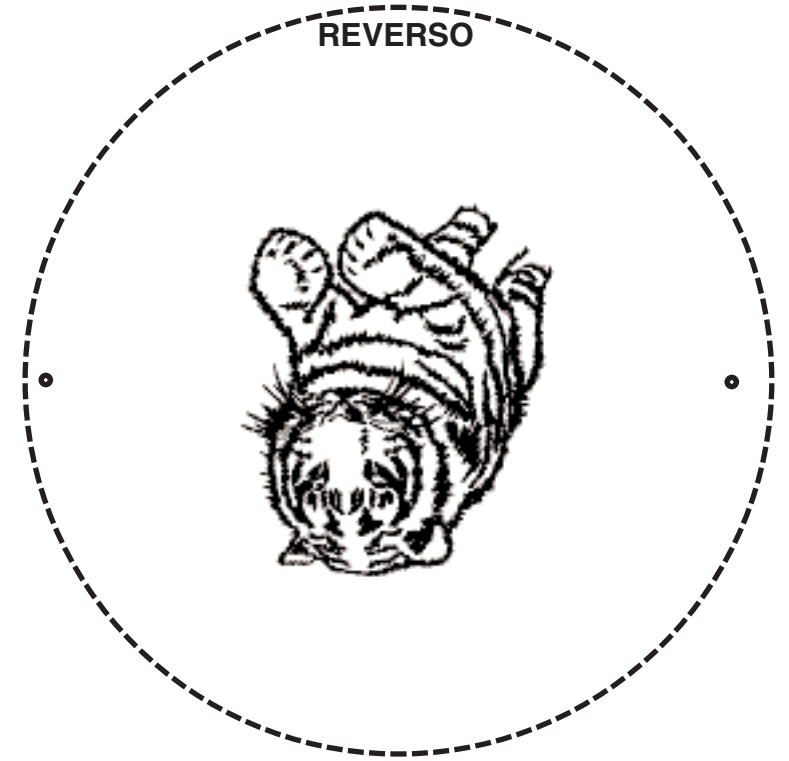
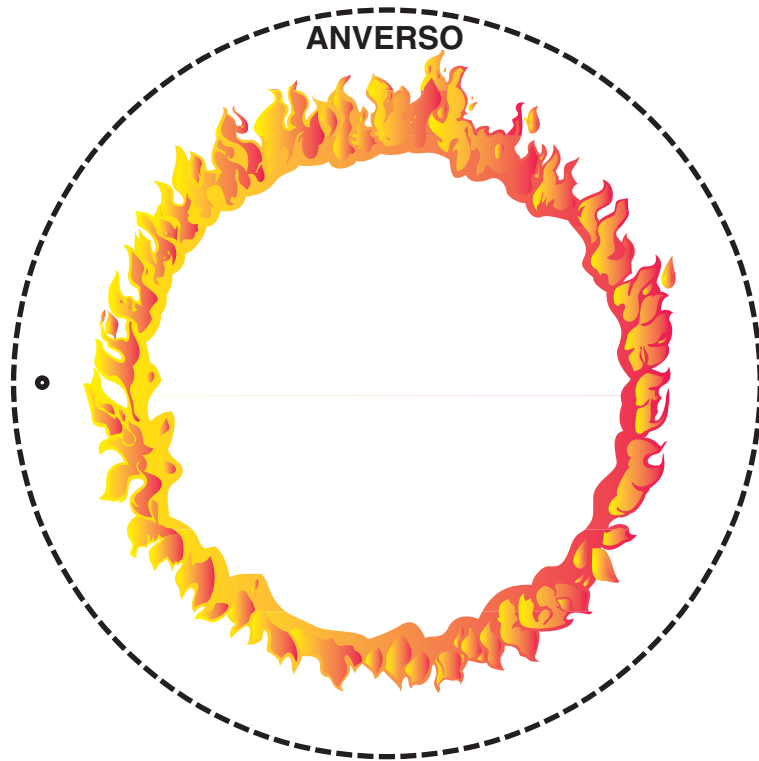
Acerca de 1975 El sonido dolby estéreo hace su aparición en las salas de cine pero el material esta muy caro y el sonido dolby estéreo aparece en los cines lentamente.



JUEGO DE ÓPTICA: EL THAUMATROPO



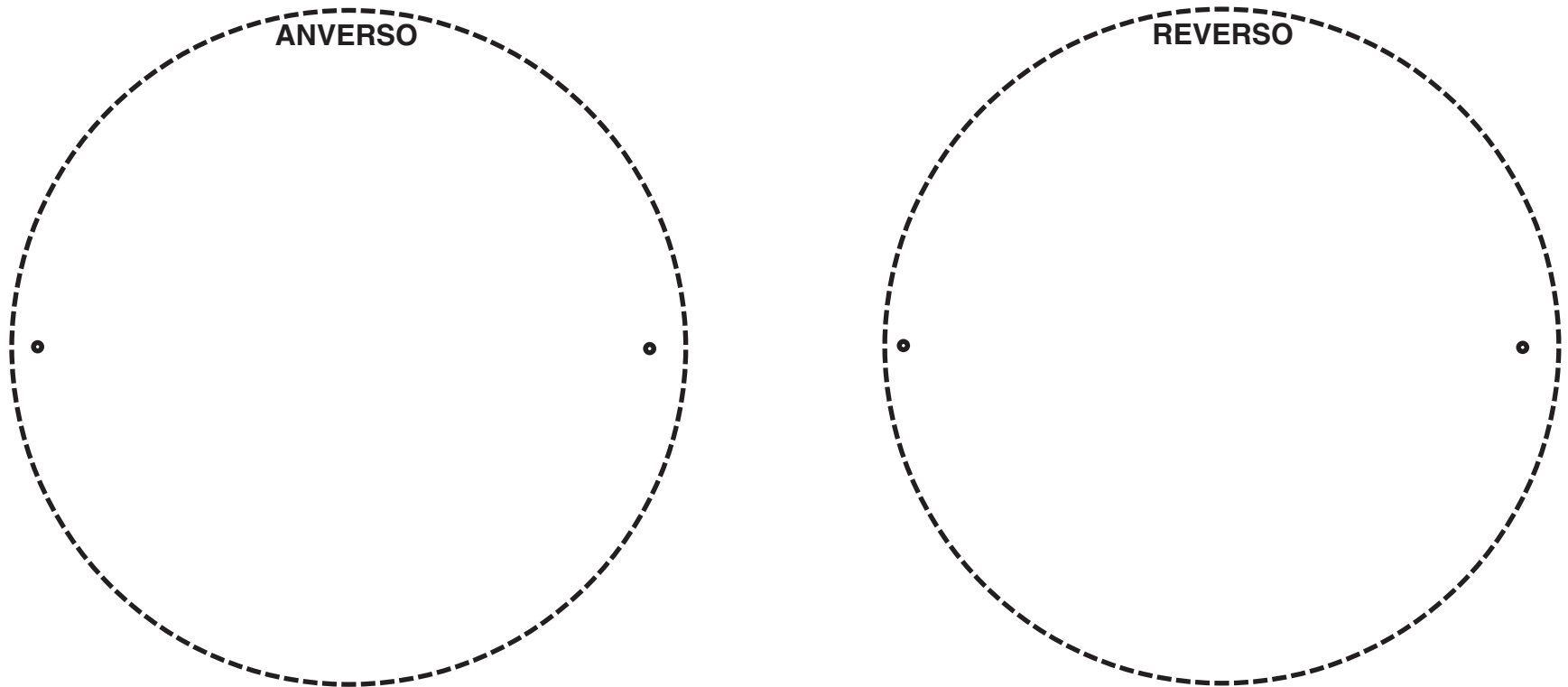
Corta ambas rodajas siguiendo los punteados y pega los lados en los cuales nada esta escrito entre ellos. Para obtener un thaumatropo más rígido y más sólido, puedes pegar las rodajas sobre un cartón. Asegúrate que las palabras "anverso" y "el reverso" están arriba porque el dibujo del reverso debe ser al revés (con la cabeza abajo) para que el juego de óptica funcione. Instala un elástico por cada lado en los hoyos indicados. Cuando giras rápidamente los dibujos coloreados, verás el tigre en el aro en llamas. Es la persistencia retiniana que permite que la primera imagen queda una fracción de segundo sobre tu retina, en el fondo de tu ojo, mientras que la siguiente viene también para imprimirse sobre tu retina.



FABRICA TU PROPIO THAUMATROPO

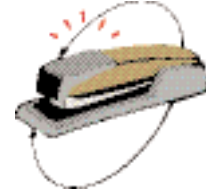


Dibuja en cada una de las rodajas lo que quieras (por ejemplo: un pez y un frasco, un ave y una jaula). No olvides que el dibujo del reverso debe ser al revés (con la cabeza abajo). Después, corta ambas rodajas siguiendo los punteados y pega los lados en los cuales nada está escrito entre ellos. Para obtener un thaumatropo más rígido y más sólido, puedes pegar las rodajas sobre un cartón. Instala un elástico por cada lado en los hoyos indicados. Gira rápidamente los dibujos y admira al juego óptico que has hecho.

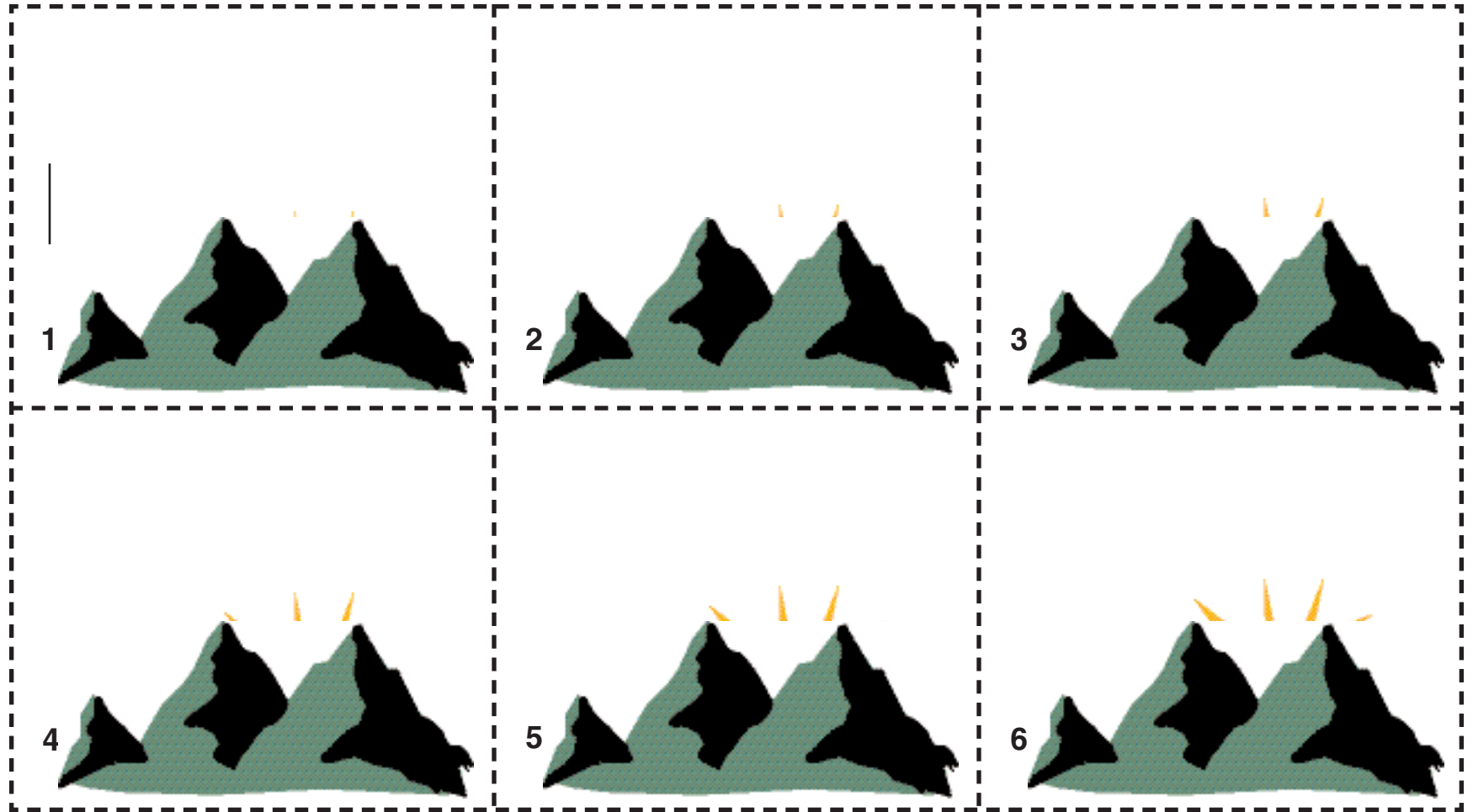


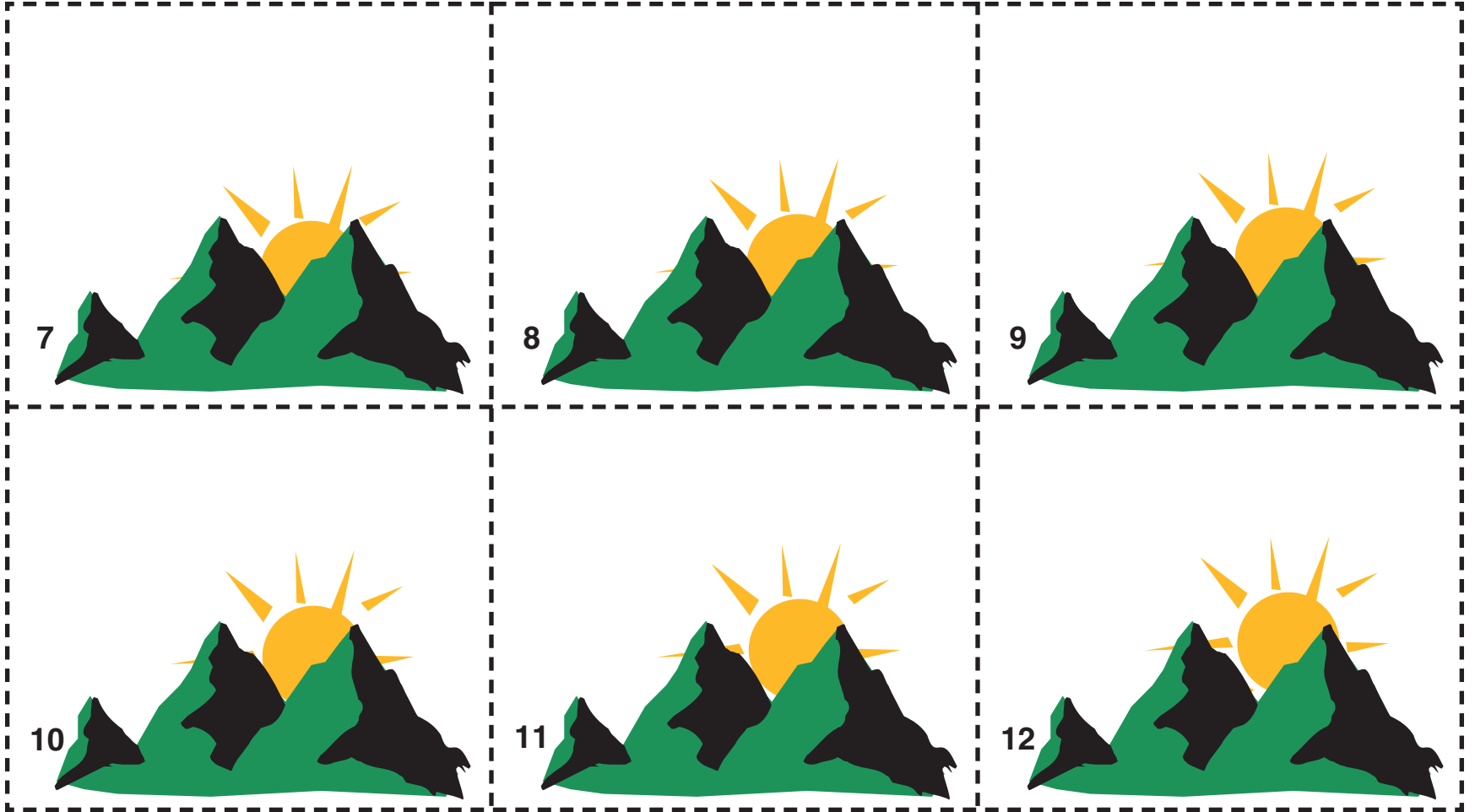


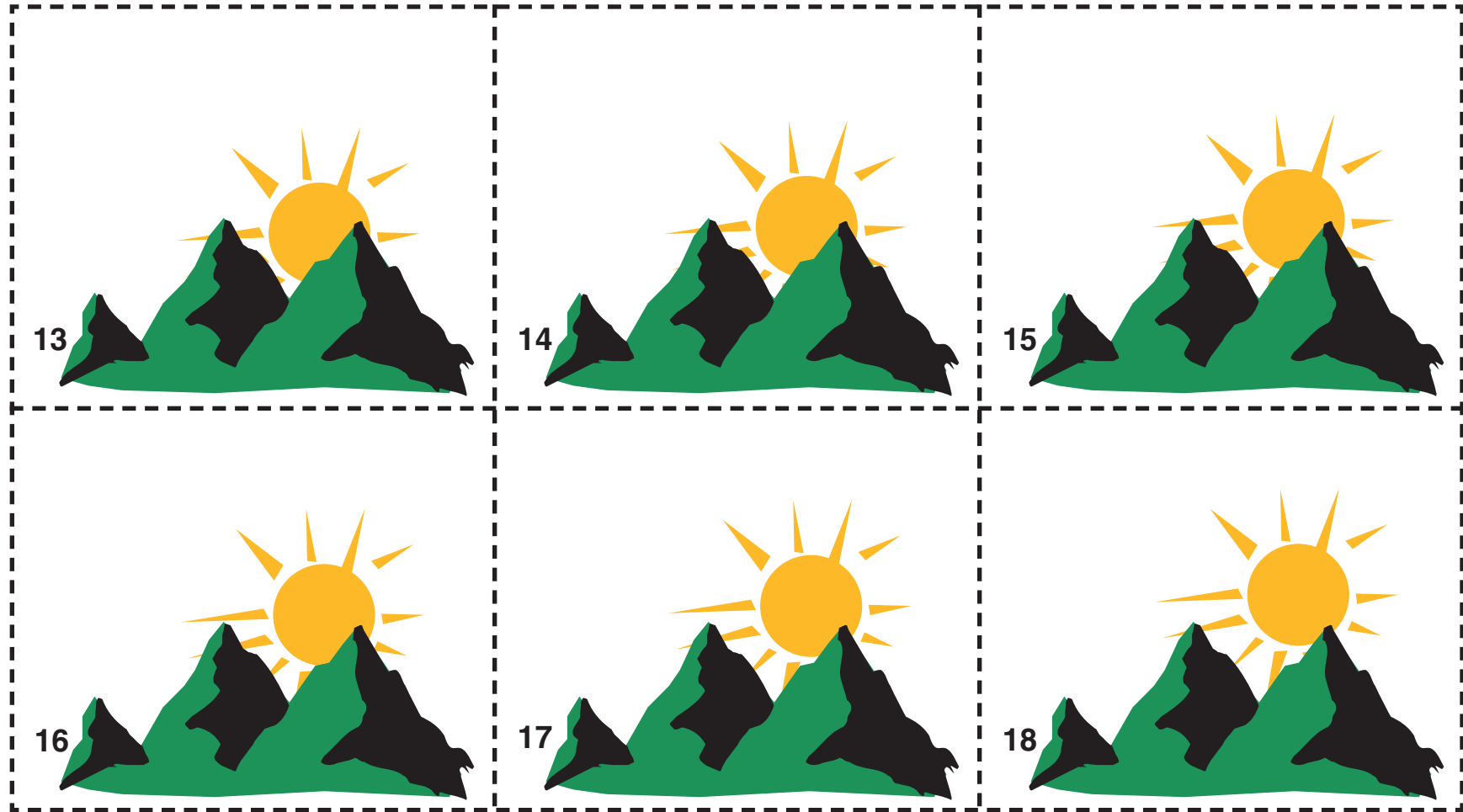
JUEGO ÓPTICO: EL FEUILLETSCOPO (FLIPBOOK)

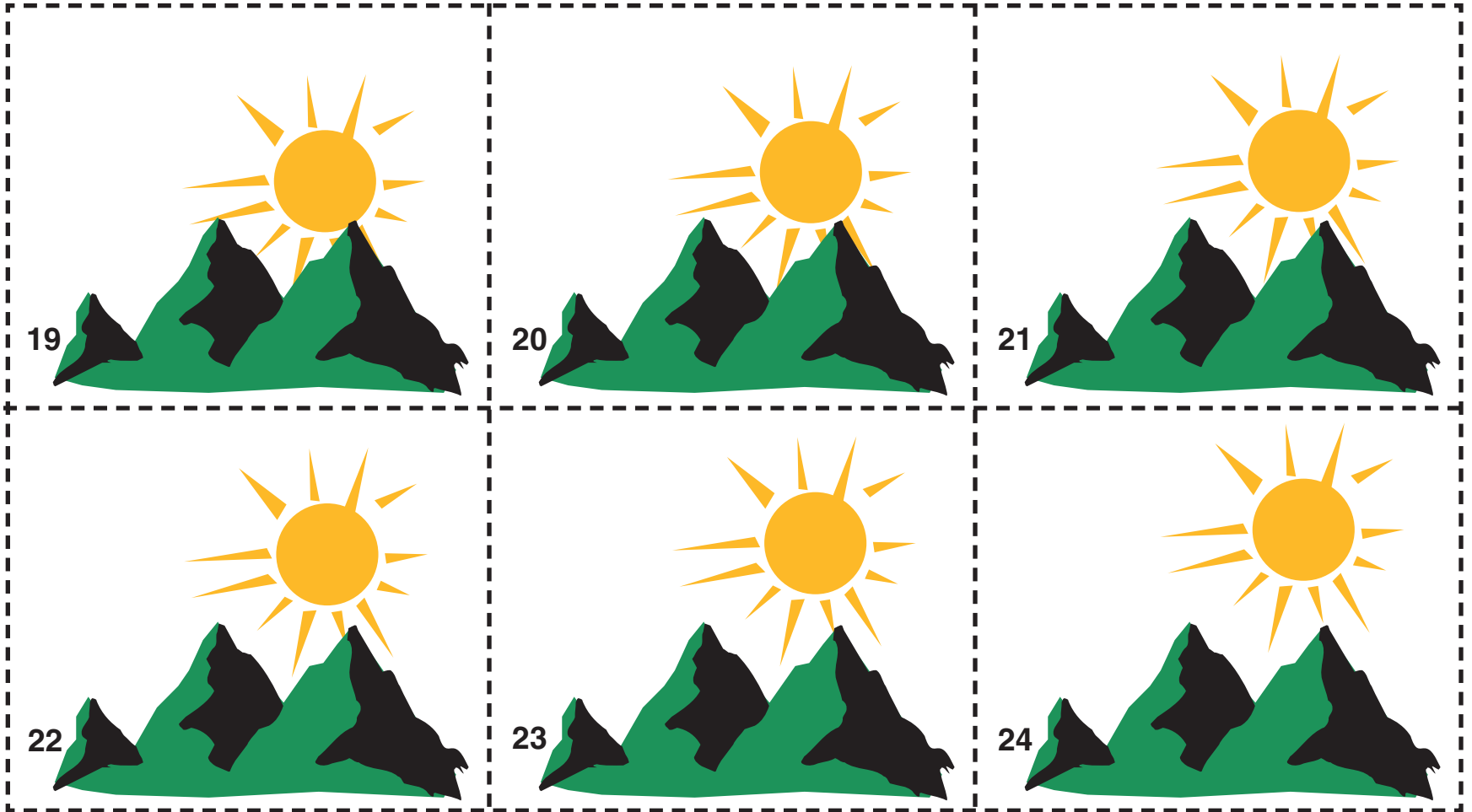


Corta los 24 rectángulos y réúnelos en el orden briscándolos sobre la marca del rectángulo 1. Cuando habrás acabado, deja las hojas de esta pequeña libreta de apuntes deslizar entre tus dedos y verás el sol levantarse.







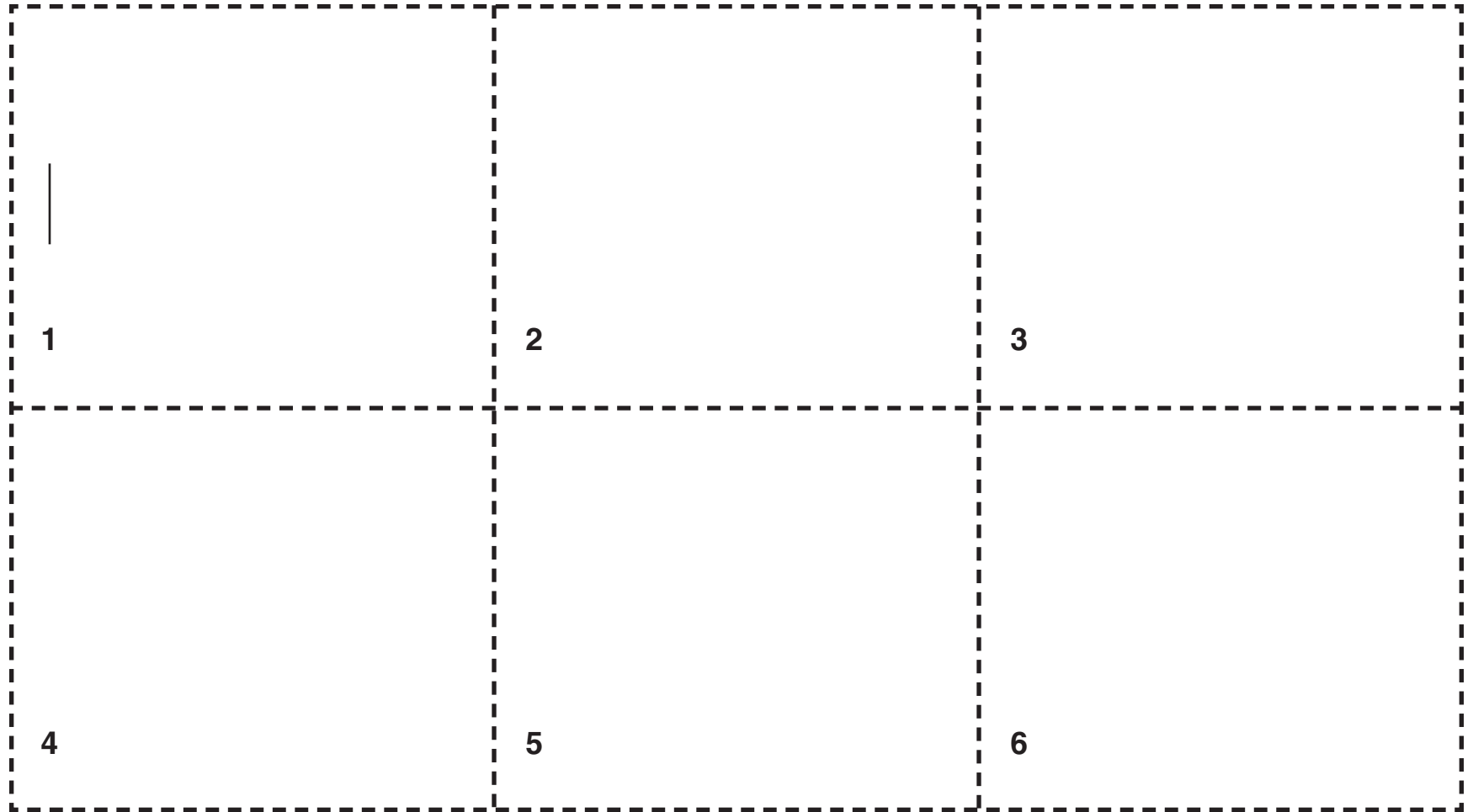




ABRICA A TU PROPIO FEUILLETOSCOPO



Corta los 24 rectángulos. Dibuja un animal o una persona sobre el rectángulo 24. Sobrepon la hoja precedente y renueva tu dibujo modificándolo un poco cada vez, por ejemplo modificar las piernas para hacer que el personaje se mueve y verle correr. Cuando acabas, brisca los dibujos juntos en el lugar indicado sobre el rectángulo 1 y deja las hojas de esta pequeña libreta de apuntes deslizar entre tus dedos y verás tu dibujo animarse.



7	8	9
10	11	12

13	14	15
16	17	18

19	20	21
22	23	24

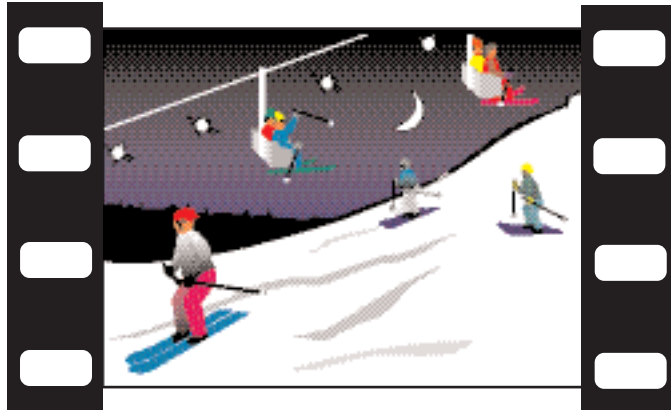


Los planos

Para contar una historia en la pantalla, utilizamos el lenguaje de las imágenes que da a la película su ritmo y una impresión de realidad. Gracias a una variedad de planos, el espectador progresivamente descubre el universo imaginado por los directores de la película. Los planos sirven para presentar todos los elementos de la acción para construir una historia.

Los planos que se usan más frecuentemente en el cine son: el plano de conjunto, el plano medio, el plano cercano y el primer plano. Examina atentamente las diferencias entre estos cuatro planos ilustrados en la página siguiente. Luego, diviértete dibujando tus propios planos.

1



El **plano de conjunto** sitúa el personaje en el decorado general.

2



El **plano medio** toma el personaje de los pies a la cabeza.

3



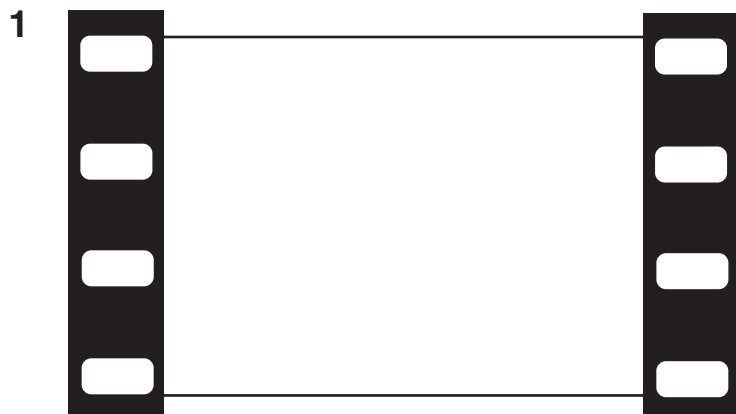
El **plano cercano** muestra el personaje de la cabeza a hasta la altura de la cintura y permite ver mas detalles.

4



El **primer plano** muestra el personaje de los hombros a la cabeza.

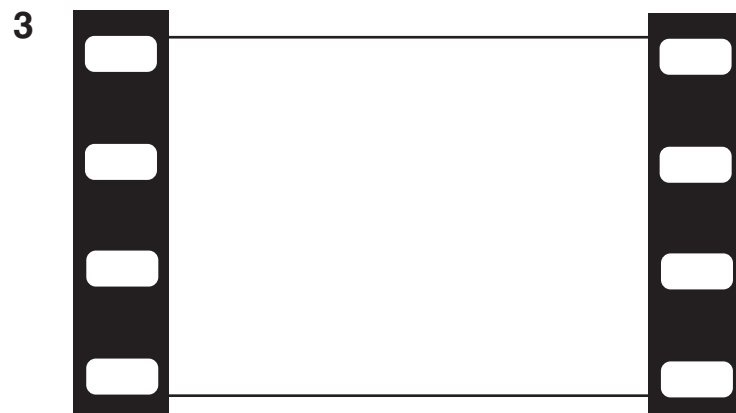
¡Acción! Ahora llegó tu turno para hacer cine. Con la ayuda de las indicaciones, dibuja un plano de cámara en cada cuadro de la película. El título de tu película es: ***¡Un partido de pelota quemada (o balón prisionero)!***



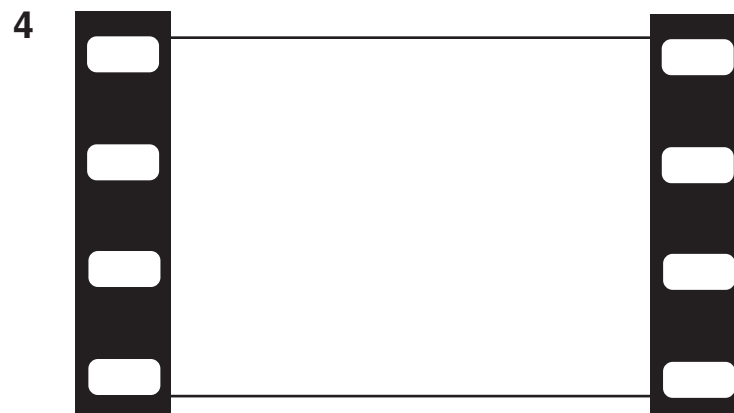
El **plano de conjunto** sitúa el personaje en el patio de la escuela con ambos equipos.



El **plano medio** permite ver al personaje de los pies a la cabeza listo para lanzar la pelota.



En el **plano cercano** vemos mejor al personaje. Podemos tener una idea sobre: su edad, su vestido.



En el **primer plano** el personaje esta feliz, grita y consiguió tocar a un adversario.



La escena

Una escena esta hecha de una serie de planos que son organizados para permitir al espectador de entender la historia. La escena es un momento de la película que se pasa en el mismo lugar. Todas las escenas forman los principales acontecimientos de la historia y son reagrupadas en secuencias. El conjunto de estas secuencias constituye la película.

Para comprender el lenguaje cinematográfico, puedes hacer la comparación con un libro.

Un plano = una frase.

Una escena (un conjunto de planos) = un párrafo (un conjunto de frases).

Una secuencia (un conjunto de escenas) = un capítulo (un conjunto de párrafos).

Una película (el conjunto de las secuencias) = un libro (el conjunto de los capítulos).



Los movimientos de la cámara

El material el más importante en el cine es indiscutiblemente la cámara. Es a través de ella que la historia toma vida, que lo imaginario se fija en imágenes.

En el momento del rodaje, la cámara no queda siempre inmóvil. La cámara da el ritmo de la película, participa a la acción y se desplaza para mostrar todos los elementos importantes de la historia.

Podemos distinguir en general dos movimientos principales de la cámara: el panorámico y el travelín.



El panorámico vertical ↑

Explicación de los dos dibujos

A la izquierda: el rodaje (con la cámara)
 A la derecha: la imagen sobre la pantalla
 al principio y al fin del movimiento
 de la cámara

El panorámico horizontal →

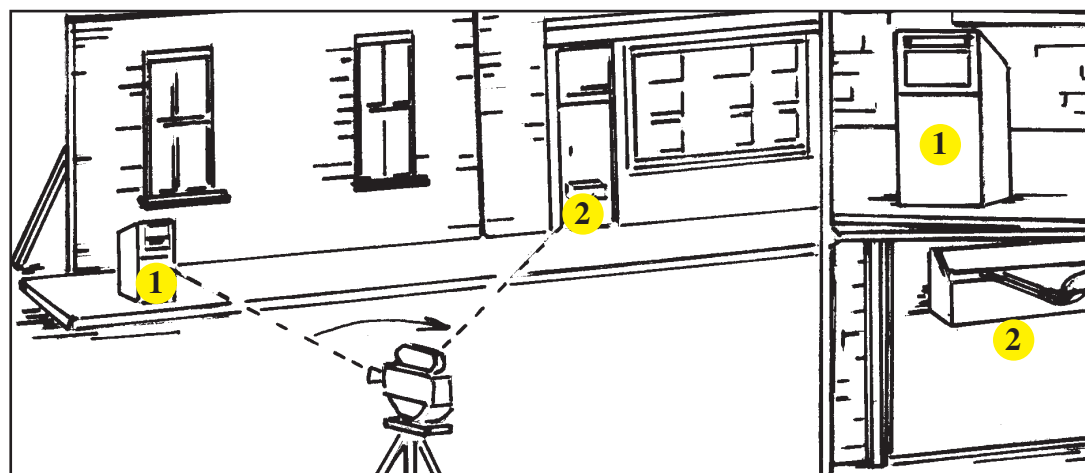
El panorámico

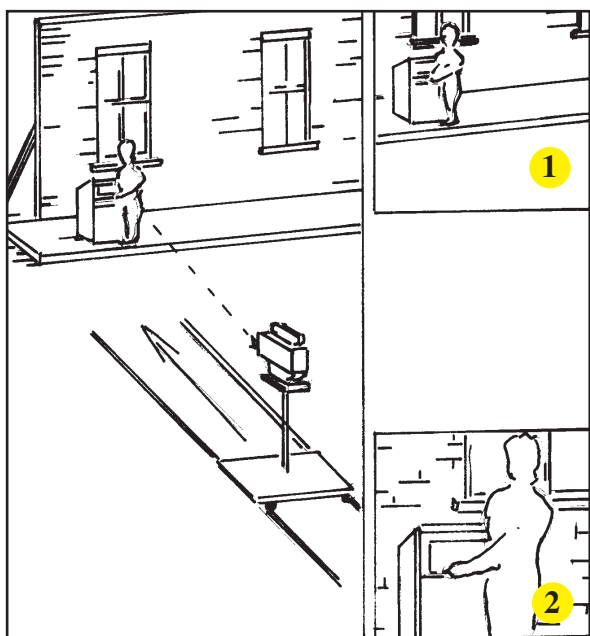
La cámara gira sobre sí misma y progresivamente revela un lugar.

Si la cámara gira de bajo arriba, o de arriba abajo, es un **panorámico vertical**.

Si la cámara gira de la izquierda a la derecha, o de la derecha a la izquierda, es un **panorámico horizontal**.

Si quieres acentuar el panorámico, tienes que hacer un movimiento vertical y horizontal. Obtienes así ambos tipos panorámicos.





El travelín de avance ↑

Explicación de los dos dibujos

A la izquierda: el rodaje (con la cámara)
 A la derecha: la imagen sobre la pantalla
 al principio y al fin del movimiento
 de la cámara

El travelín lateral →

El travelín

La cámara permanece fija sobre un soporte o un trípode. Los dos se desplazan al mismo tiempo sobre una carretilla o sobre carriles.

Cuando la cámara es desplazada adelante, llamamos el movimiento **travelín de avance**. Cuando es desplazada hacia detrás, es un **travelín retroceso**. Cuando es desplazada sobre el lado, es un **travelín lateral**.

El travelín permite acompañar los movimientos de un personaje, crear una atmósfera particular o dar la importancia a ciertos acontecimientos que sobrevienen en la película.





Los oficios del cine

Para que una historia se transforma en una película, varios especialistas que forman un equipo son necesarios para dar vida a las imágenes. Ciertos oficios son más conocidos que otros. Es un trabajo de equipo y todos los miembros de este equipo son importantes.

Primero, la historia esta escrita por el guionista. Después, es el director quien dará vida a la historia. Lo sabes quizá, ciertos narradores son mejores que otros. Por supuesto te gusta escuchar una historia contada por un tío que hace reírse a todo el mundo en Navidad. En el cine, es lo mismo. El director cuenta la historia al espectador según su modo. Algunos logran siempre a gustar y son más conocidos. Una misma persona puede ser guionista y director de una película.



Hacer películas cuesta mucho dinero. Encontrar todo el dinero necesario para la película, es el trabajo del productor. Hay que contratar a los actores y los técnicos, comprar el material necesario, encontrar los lugares y prever el tiempo que tomara el rodaje. Decimos que trabajamos en la preproducción (período antes de la producción).

Ahora, estamos listos para el rodaje, es el período de producción. Sobre el plató de rodaje, el director es el jefe de orquesta. Coordina el trabajo de los actores y de los técnicos. En la parte que sigue encontraras algunas personas que trabajan con el y de las que ya pensaste posiblemente hablar:

un cameraman (o el tomavistas) que graba las imágenes, un electricista que se ocupa de la luz, un ingeniero de sonido y un jirafista que recogen las voces y los ruidos, un decorador, un maquillador, un peluquero, un sastre, un accesorista, un responsable de los efectos especiales, un fotógrafo de plató que toma fotos que servirán para la promoción de la película.



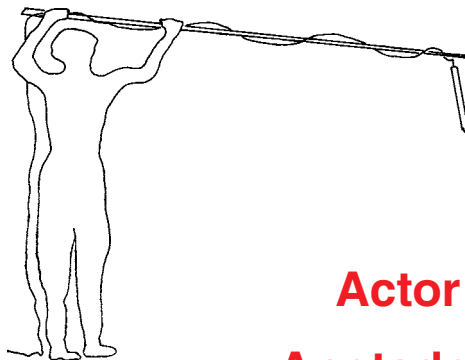
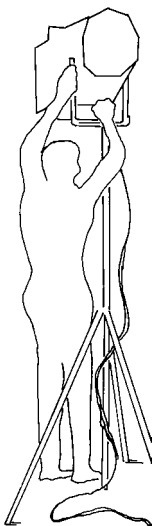
Otro oficio del cine muy importante, pero menos conocido, es la anotadora (*script*). Durante el rodaje, la anotadora vigila y toma notas todo el tiempo para asegurarse la continuidad de la película. La película no se graba en orden, es importante verificar todos los detalles, como el peinado de los actores, para que, cuando los planos serán puestos en el buen orden, el espectador pueda creer en lo que ve.



En el fin de facilitar la identificación de los planos, utilizamos una tablilla como la que puedes ver sobre la cubierta de tu cuaderno cinematográfico. Escribimos el título de la película, el número de la escena y de la toma. Rodamos las tablillas antes de cada toma. Una toma corresponde al momento de rodaje que comienza cuando el realizador grita: "¡Acción!" y se acaba cuando grita: "¡Corte!" A veces, hay que empezar de nuevo muchas veces antes de que todo sea perfecto. No olvides que en el cine el éxito de la película depende de los esfuerzos de todo un equipo.

¿Quién hace qué?

Conecta con líneas el oficio a la persona que lo hace.



Actor

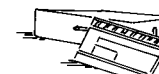
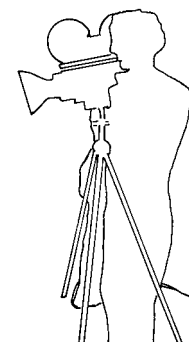
**Anotadora
(o la script)**

**Cameraman
(o el tomavistas)**

Director

Electricista

Jirafista



Diviértete a colorear al equipo de trabajo sobre este plató de rodaje.



Cuando se acaba el rodaje, no se acaba el trabajo. Hay que hacer la postproducción (el período después de la producción). El montador pone todas las escenas en el buen orden. Le ayuda el director y utiliza todas las notas de la anotadora (*script*). Es la etapa durante la cual los diálogos, los efectos especiales, la música y los ruidos son añadidos. Todo debe ser bien reunido para que en la pantalla todo parezca verdadero.



La película ahora está dispuesta a ser mostrada en las salas de cine. Es el distributor que se carga del márketing y de la promoción. Para la promoción de la película, hacen anuncios, trailers y publicidades. Los espectadores pueden primero ver la película en sala de cine sobre una gran pantalla. Algunos meses después, la película estará disponible en vídeo, en DVD y luego en la televisión.

A teal film strip border frames the central text. The border consists of two vertical strips on the left and right sides, each with six white rectangular sprocket holes. Two horizontal lines connect the top and bottom of these vertical strips, forming a rectangular frame.

FIN

Asociación de los cines paralelos de Québec

4545, Avda. Pierre De Coubertin
Montreal (Québec) H1V 3R2 Canadá
Telefax: 514.252.3063

Martine Mauroy, directora general

Teléfono: 514.252.3021 # 3746
Correo electrónico: m.mauroy@cinemasparalleles.qc.ca

Hubert Macé de Gastines, director de los servicios educativos

Teléfono: 514.252.3021 # 3716
Correo electrónico: education@cinemasparalleles.qc.ca

www.cinemasparalleles.qc.ca