GUIA 3 EL CINE

AREA: ARTISTICA

DOCENTE: INES I. CANTILLO M.

FECHA:

TEMA: Lenguaje cinematográfico

**LOGRO**

Comprender que la expresión cinematográfica es un lenguaje.

Interpretar los códigos, signos y elementos del lenguaje cinematográfico.

Definir los diversos tipos de plano o unidad básicas del lenguaje cinematográfico.

Interpretar el movimiento como clave de la narración en cine y lo que le diferencia de otros medios de comunicación.

Analizar los diversos elementos y tipos del montaje cinematográfico.

**INTRODUCIÓN**

Así como cuando hablamos con otras personas usamos nuestro propio lenguaje, que se compone de palabras en nuestro idioma, de gestos, y a veces de escritos, el cine tiene su propio lenguaje. El lenguaje del cine lo componen infinidad de elementos y de signos. Las imágenes, las palabras, la música, el color, los sonidos, y también la forma de mezclar las imágenes, la posición de los actores, y miles de ingredientes y de piezas que es imposible enumerar totalmente. Las imágenes componen así una nueva forma de contar las cosas, de hacer narraciones y de expresar mensajes. El cine es un instrumento de comunicación de masas porque llega a todo el mundo, y de comunicación social porque nos ayuda a conocer mejor nuestro entorno, y a vivir como si fueran propios los sentimientos y valores de otras personas.

**CONTENIDO**

**. El cine como medio expresivo**

Como medio expresivo, el cine usa sobre todo cuatro elementos fundamentales:

* selección de partes de realidad (lo que se llama encuadre).
* movimientos
* montaje
* sonido
* El encuadre o selección de la realidad

Una película se compone de fotogramas (cada fotografía encuadrada). Cada segundo, pasan 24 fotogramas por la pantalla, lo que quiere decir es que la velocidad de una película normal es de 24 imágenes (fotogramas) por segundo.. Sin embargo, la unidad básica del lenguaje cinematográfico es el plano, que se compone de muchos fotogramas (selecciones de realidad).

Detrás del objetivo, a través de un visor, está el ojo humano que opera siempre selectivamente. Según la distancia y la inclinación de la cámara respecto del tema filmado, obtendremos de una misma imagen real una muy variada gama de resultados. La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Al encuadre se le llama comúnmente Plano

**2. Los distintos tipos de planos con la cámara en horizontal**

* **Plano panorámico genera**l: Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos.
* Por ejemplo, una cabaña en el bosque vista de lejos. Las personas se verán pequeñas.
* **Gran plano general**: Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas.
* **Plano general**: Si pensamos en personas, cuando se ven de cuerpo entero.
* **Plano americano**: Personas tomadas de rodilla hacia arriba.
* **Plano medio**. Las figuras o personas están mucho más cerca, normalmente de cintura hacia arriba.
* **Primer plano**: El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje.
* **Plano detalle**: Primerísimos planos de objetos, flores, una nariz, un ojo, etc.

**3.   Tipos de planos de angulación**

Según el ángulo en el que se coloca la cámara en relación al objeto.

* **Plano en Picado**: Cuando la cámara está sobre el objeto, en un cierto ángulo. El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse a veces para destacar aspectos psicológicos, de poder, etc.
* **Plano en contrapicado**: Al contrario que el anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando este por su altura.
* **Plano aéreo o «a vista de pájaro**». Cuando la cámara filma desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero, etc.
* **Plano frontal**: Cuando la cámara está en el mismo plano que el objeto.

La cámara se puede colocar de muchas formas, invertida (salen los objetos al revés), al ras del suelo (vista de oruga. Pies de personas, ruedas de coches, etc.).

**4. El montaje cinematográfico**

El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La forma de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película.

En el montaje se hace casi toda la película. Se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo.

**Tipos de montaje**:

* **Montaje narrativo**: Cuenta los hechos. A veces cronológicamente, o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado.
* **Montaje expresivo**: Cuando marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y acción, lento en el drama o suspense.
* **Montaje ideológico**: Cuando quiere utilizar las emociones , a base de símbolos, gestos, etc.

**Formas de montaje**

Con la palabra *montaje* se designan por lo menos tres distintas realidades de lo fílmico:

* **Montaje mecánico**:

Simple empalmado y ordenación básica de los fragmentos que han constituido una filmación. Se trata de establecer un orden, ya que normalmente las filmaciones tienen lugar en diversos lugares y momentos. Los diferentes fragmentos de cada toma, procedentes del laboratorio se someten a una selección y son empalmados después de haber sido escogidos los que se consideran mejores. El trabajo se efectúa en una mesa de montaje provista de una moviola, que es un pequeño proyector regulable de contemplación unipersonal.

* **Montaje creativo**:

Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guión o como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

* **Montaje poético**:

Cuando se realiza como una verdadera obra poética, causando reacciones en el espectador. Posee intención expresiva, según el cual los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Así, puede suceder que determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un *montaje en paralelo* que puede intensificar las emociones. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza los *flash-back*, o vuelta atrás, y los *flash-forward*, o saltos hacia adelante.

**5. Los movimientos en el cine**

El cine no toma sólo imágenes. Toma, sobre todo, movimientos. La gran fuerza expresiva del film está precisamente en su multiplicidad dinámica, en los numerosos tipos de movimientos que son posibles en él:

**1.  Movimientos dentro del aparato**

Capaces de reproducir con exactitud el movimiento de los sujetos filmados: el paso rítmico del film detrás del objetivo y del obturador. En los aparatos primitivos, el arrastre del film se hacía manualmente. Ello exigía al operador un auténtico virtuosismo para mantener la cadencia de toma, pero permitió descubrir el ritmo, el paso normal y sus exageraciones. Estas daban lugar a dos tipos de movimiento con efectos expresivos: *la cámara lenta y el acelerado*. El primer efecto se lograba precisamente acelerando el paso de imágenes ante el obturador. Y el acelerado, a la inversa: accionando la manivela muy lentamente; ello, creaba, en el momento de la proyección al ritmo normal, la ilusión de rapidez. Actualmente, las películas antiguas las vemos con paso muy rápido porque la máquina trabaja con motor y siempre a la misma velocidad.

**2. Movimientos del aparato sobre sí mismo**

Otro recurso del lenguaje cinematográfico es el movimiento de la cámara sobre sí misma.

Cuando la cámara se mueve para perseguir objetos o figuras. La cámara se sitúa sobre una plataforma esférica y gira. Así nacieron las *panorámicas* horizontales, verticales y diagonales. Girando sobre múltiples ejes, el cine aprendió no sólo a reproducir los movimientos de los protagonistas, sino a ir en su busca, superando así la idea del espacio escénico. Por otra parte, al combinar la profundidad focal con el movimiento panorámico se hizo posible el *plano secuencia*, mucho más largo y de más viva expresión que el primitivo, permitiendo al espectador participar de una manera más directa y activa en el desarrollo de cada acción.

**3. Movimientos externos, provocados fuera de la máquina**

Cuando es la misma cámara la que se desplaza. El movimiento externo de la cámara se puede conseguir de muy diversos modos: mediante el *travelling*, con la grúa o montando la cámara en un helicóptero. Así como las panorámicas se mueven sobre el eje de la máquina, los  *travellings* se hicieron colocando la cámara en un carrito que se desplazaba sobre unos rieles. Vino luego la transformación de la óptica variable, que permitió lo que se ha llamado *travelling* óptico (zoom). Hoy, la liviandad de las cámaras y la facilidad de su manejo permiten que el operador, a pie y cámara en mano, siga al sujeto, lográndose efectos de un verismo sorprendente.

**4. Los fundidos**

Para separar las distintas parte, secuencias, el cineasta ha de recurrir a diferentes pasos y elementos de paso, llamados cortes cuando se hacen directamente. Cuando se hacen gradualmente se realizan con los llamados fundido en negro y el fundido encadenado. El primero es un oscurecimiento de la pantalla, al que seguirá una apertura para iniciar la fase siguiente. En el segundo, o sea en el fundido encadenado, la última imagen del plano se va disolviendo mientras, en sobreimpresión, se va afianzando la primera imagen de plano siguiente. También se utiliza el barrido, cuando la cámara se mueve a toda velocidad de un objeto a otro, o las cortinillas, cuando las imágenes se desplazan hacia un lado o hacia arriba o abajo.

**5. El color y la luz**

El color proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas del cine en blanco y negro, no obstante, llegaron a adquirir unas cotas altísimas de perfección fotográfica, de contrastes entre luz y sombras y una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación.

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película. En claroscuro está filmada, por ejemplo, *El sur*, de Victor Érice.

La luz se convierte en protagonista en la película *Lady Halcón (Lady Hawke, 1984)* de R. Donner, llegando al máximo en la secuencia final, en el eclipse, cuando al cambiar la luz por las sombras Lady Halcón se convierte, de halcón, en persona. La utilización del color en cineastas de las últimas generaciones, como Spielberg, que filma en blanco y negro, o revira al blanco y negro tras filmar en color, mezclando algunos toques de color como el vestido rojo de una niña y las llamas de una vela en *La lista de Schindler* o determina el porcentaje de color al diez por ciento en *Salvar al soldado Ryan, (Saving Private Ryan, 1998)* para crear la atmósfera de horror hacia la guerra. Actualmente, en muchos casos, el cambio de color, o su saturación e intensidad, se realiza por métodos digitales. Los operadores y técnicos de fotografía saben dar a cada escena el tono, intensidad, o saturación adecuada a la secuencia que se está filmando*.*

**Usos del color en el cine:**

**El color pictórico**. Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.

**El color histórico**. Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.

**El color simbólico**. Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

**El color psicológico**. Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

**El color y la perspectiva**

Los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío... Los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos.

**El valor simbólico del color**

El color no es solamente un adorno. Se logra mediante el buen uso del color aumentar o reducir la expresividad del film. El color puede crear la atmósfera adecuada para la recepción de nuestro mensaje.

Los colores tienen significado; por lo tanto, es conveniente usar el color apropiado para cada tema. Los significados típicos de los colores son:

**Negro**: formal, nítido, rico, fuerte, elegante.

**Azul:** frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad.

**Oro:** amor, realeza, rico, imperial.

**Rojo:** amor pasional, ira, odio.

**Rosado:** ternura

**Anaranjado:** festivo, alegre, energía, salud.

**Sanguina:** libertad, creatividad

**Amarillo:** tibieza, luz, madurez.

**Verde:** fresco, en crecimiento, joven.

**Blanco:** pureza, limpio nítido.

***EL SONIDO FÍLMICO***

La realidad presenta lo visual y lo sonoro completamente compenetrado. El sonido fílmico puede dividirse en:

* **Sonido real u objetivo:**Es el producido por las personas o cosas que intervienen en la acción de la escena. Pueden ser *sincrónico*o *asincrónico.*
* **Sonido subjetivo:***Escuchamos*el sonido *como lo percibe*un *personaje*que interviene en la acción.
* **Sonido expresivo:**Producido por personas o cosas que no aparecen en la historia. Puede ser por *superposición*o *sustitución.*

El sonido del cine se compone de los siguientes elementos significativos:

* **La música:**Es un *gran medio de expresión cinematográfica*. Su*uso*es *variado*: canción, música de fondo, creador de una atmósfera particular o psíquica (dolor, alegría, soledad, amor libertad, odio…), sustituto del sonido real o del pasado, continuación de un sonido, etc.
* **El diálogo:**La palabra tiene su función propia como en la vida. Debe ser utilizada como un *elemento integrador y de apoyo*, su misión es *subsidiaria*, la regla de oro es “ *Nunca diga la palabra lo que presenta la imagen visual*”.
* **Efectos Sonoros:**Son como el fondo sonoro de la vida llevado a la pantalla con *finalidad realista*. Debe ser *fiel evocador*de un*ambiente sonoro*, psicológico, simbólico y dramático.
* **Silencio:**Se utiliza para mostrar *situaciones límites de sufrimiento*, angustia, soledad, peligro, miedo, etc. Su *función*es la de *subrayar*, *evocar*y *dar especial valor*a la acción, al sonoro, y los sonidos que le han precedido.

**El tiempo en el arte**

El tiempo en el arte es algo muy relativo que se utiliza en función de la comunicación. El teatro utiliza el tiempo a su gusto. Un cambio de escena, o de acto, supone un cambio de tiempo o de lugar, que puede expresar el paso de muchos años, o de pocos días, o de minutos...

La ópera también suele utilizar los tiempos, al igual que el cine, con cierta ralentización. Un actor puede cantar un aria completa mientras agoniza con el puñal en el pecho. Un disparo en el cine impacta en el pecho de un actor y, mientras este cae al suelo de forma ralentizada (que no les gusta a muchos cineastas), reproduce toda su vida y da lugar a una película completa. Lo que sucede en fracciones de segundo en la realidad, una película lo puede representar en un largometraje completo.

Los saltos en la cronología, las vueltas atrás en el tiempo, que tanto se han utilizado en literatura y que son normales en le cine reproducen cambios arbitrarios en la cronología que el lector, o el espectador, deben suplir para la comprensión de la trama.

Una película puede durar una hora y media o dos horas. Hitchcock en *La soga (Rope, 1948)*, lo hizo a tiempo real, durando la película exactamente lo mismo que los acontecimientos que en ella se cuentan. No es lo normal, pues en una película se puede condensar en muy poco tiempo la vida de una persona, narrando acontecimientos que han tardado siglos en producirse

**La sensación de continuidad**

Para dar sensación de que pasa el tiempo los cineastas se las ingenian con infinidad de recursos Para dar sensación de que pasa el tiempo los cineastas se las ingenian con infinidad de recursos. Algunos de ellos dependen de la misma narración: el día va detrás de la noche, una habitación muy desordenada va tras una gran fiesta....

Otros son recursos de tipo técnico, como son los fundidos, las cortinillas o los letreros.

En todos los casos la acción, el decorado, los actores y su estado anímico, las arrugas en la cara o la ausencia de éstas, los objetos o las situaciones han cambiado dando la impresión de que el tiempo pasa.

La sensación de que pasa el tiempo en una película, la puede recibir el espectador de muchas formas. Burch las resume en cinco. La primera es la más primitiva de todas. Una acción sucede a la anterior. La segunda es la llamada «elipsis». Cuando la acción se abrevia economizando planos. Se ve el comienzo y el final de una acción y el espectador supone el resto de los pasos intermedios. La tercera se da cuando se suprime un espacio pequeño o grande del relato, se da el principio y el final, pero el espectador recibe ciertas claves para entender lo que ha sucedido, mediante frases u objetos. La cuarta es la que recurre a la reiteración de parte de la acción para conseguir la sensación de que el tiempo pasa. La última es recurrir a los «flashback» o «salto atrás», retroceso en el tiempo, o a los «flash-forward» o «salto adelante. Una película clásica es *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940), de Orson Welles, en la que se invierte y maneja el tiempo por medio de saltos constantes. Ya la primera secuencia del reportaje sobre la muerte de Kane prepara al espectador para enfrentarse durante toda la película con la incógnita de su vida que se va desvelando en el espacio y en el tiempo

**El tiempo en el cine**

***Tiempo real*.** El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiario de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

***Tiempo fílmico*.** El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento. La muerte citada anteriormente, realizada a cámara lenta, puede hacer fijar en el espectador detalles que facilitan la comprensión del mensaje.

***Tiempo de filmación*.** El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

***Adecuación*:** cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

***Distensión*:** cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

***Condensación*:** se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación. Se llama también elipsis.

***Hacia atrás y hacia el futuro en el tiempo*:** Con el *«flash-back»* (tiempo pasado), se relata lo que ya ha sucedido. Con el *«flash-forward»* (tiempo futuro), lo que está por venir.

GUIA 2 EL CINE

AREA: ARTISTICA

DOCENTE: INES I. CANTILLO M.

FECHA:

TEMA: Historia del cine

**LOGRO**

Valora el cine como técnica narrativa.

Reconoce algunos de los elementos que componen el lenguaje cinematográfico.

Entiende la importancia e implicaciones del lenguaje cinematográfico en la transmisión de mensajes fílmicos.  
  
**INTRODUCIÓN**

EL CINE ES, AL MISMO TIEMPO, un medio de comunicación, una industria y un arte. Tiene el poder para reflejar vívidamente el mundo que nos rodea o, en muchos casos, para mejorarlo. Evoca sueños, convoca emociones, aclara el pensamiento y se constituye en un espacio de encuentro entre los creadores -directores, actores, técnicos- y el público. En el cine es posible la reunión de expresiones artísticas de muy diversa naturaleza, que estimulan los sentidos y permiten un punto de vista privilegiado sobre lo más íntimo y lo más lejano; su carácter popular y de entretenimiento facilita la motivación del público y permite canalizar la atención de éste hacia actividades como la lectura, la pintura y otras expresiones culturales, ampliando en los espectadores la comprensión del hecho artístico en general.

Estos son apenas unos pocos, entre tantos motivos posibles, para invitarlos a comenzar un recorrido por el lenguaje audiovisual, como una de las mejores rutas disponibles para descubrir el universo en sus detalles visibles e invisibles.

**CONTENIDO**

El **cine** (abreviatura de [cinematógrafo](http://es.wikipedia.org/wiki/Proyector_cinematogr%C3%A1fico) o **cinematografía**), es la [técnica](http://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica) de proyectar [fotogramas](http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograma) de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de **movimiento**, mostrando algún [vídeo](http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo) (o película, o film, o filme). La palabra *cine* designa también las [salas](http://es.wikipedia.org/wiki/Sala_de_proyecci%C3%B3n) o teatros en los cuales se proyectan las [películas](http://es.wikipedia.org/wiki/Pel%C3%ADcula). Etimológicamente, la palabra ***cinematografía*** fue un neologismo creado a finales del siglo XIX compuesto a partir de dos palabras griegas. Por un lado κινή (*kiné*), que significa "movimiento" (ver, entre otras, "cinético", "[cinética](http://es.wikipedia.org/wiki/Cinem%C3%A1tica)", "kinesis", "cineteca"); y por otro de γραφóς (*grafós*). Con ello se intentaba definir el concepto de "imagen en movimiento".

Como forma de narrar historias o acontecimientos, el **cine** es un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico, se lo denomina séptimo arte. No obstante, debido a la diversidad de películas y a la libertad de creación, es difícil definir lo que es el cine hoy. Sin embargo, las creaciones cinematográficas que se ocupan de la narrativa, montaje, guionismo, y que en la mayoría de los casos consideran al director como el verdadero autor, son consideradas manifestaciones artísticas, o [cine arte](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_arte) (cine de arte). Por otra parte, a la creación documental o periodística se la clasifica según su género. A pesar de esto, y por la participación en documentales y filmes periodísticos de personal con visión propia, única y posiblemente artística (directores, fotógrafos y camarógrafos, entre otros), es muy difícil delimitar la calidad artística de una producción cinematográfica. La industria cinematográfica se ha convertido en un negocio importante en lugares como [Hollywood](http://es.wikipedia.org/wiki/Hollywood) y [Bombay](http://es.wikipedia.org/wiki/Bombay) (conocido como "[Bollywood](http://es.wikipedia.org/wiki/Bollywood)"; un vocabulario básico de términos relacionados con el cine asiático).

**Historia**

La historia del cine comienza el [28 de diciembre](http://es.wikipedia.org/wiki/28_de_diciembre) de [1895](http://es.wikipedia.org/wiki/1895), fecha en la que los hermanos [Lumière](http://es.wikipedia.org/wiki/Hermanos_Lumi%C3%A8re) proyectaron públicamente la salida de obreros de una fábrica francesa en [Lyon](http://es.wikipedia.org/wiki/Lyon), la demolición de un muro, la llegada de un tren y un barco saliendo del puerto.

El éxito de este invento fue inmediato, no solo en Francia, sino también en toda Europa y América del Norte. En un año los hermanos Lumière creaban más de 500 películas, marcadas por la ausencia de actores y los decorados naturales, la brevedad, la ausencia de montaje y la posición fija de la cámara. Pero los espectadores acabaron aburriéndose por lo monótono de las tomas. Y fue [George Méliès](http://es.wikipedia.org/wiki/George_M%C3%A9li%C3%A8s) quien profundizó por primera vez en el hecho de contar historias ficticias y quien comenzó a desarrollar las nuevas técnicas cinematográficas, sobre todo en 1902 con "[Viaje a la luna](http://es.wikipedia.org/wiki/Viaje_a_la_luna)" y en 1904 con "Viaje a través de lo imposible", aplicando la técnica teatral ante la cámara y creando los primeros efectos especiales y la ciencia-ficción filmada. A partir de entonces la

cinematografía no hizo más que mejorar y surgieron grandes directores como [Ernst Lubitsch](http://es.wikipedia.org/wiki/Ernst_Lubitsch), [Alfred Hitchcock](http://es.wikipedia.org/wiki/Alfred_Hitchcock), [Fritz Lang](http://es.wikipedia.org/wiki/Fritz_Lang), o [Charles Chaplin](http://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Chaplin) que mantuvieron en constante evolución la técnica hasta que en 1927 se estrena la primera película con sonido [*El cantante de jazz*](http://es.wikipedia.org/wiki/El_cantante_de_jazz), a partir de la cual el cine tal y como se conocía dejó de existir y se impusieron guiones más complejos que se alejaban de los estereotipados personajes que la época muda había creado.

Fue en ese mismo año 1927 cuando la [ParamountPictures](http://es.wikipedia.org/wiki/Paramount_Pictures) crea la técnica cinematográfica conocida como [doblaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Doblaje).

Al cabo de los años la técnica permitió la incorporación del color, llegando en 1935 con "La feria de las vanidades" de [RoubenMamoulian](http://es.wikipedia.org/wiki/Rouben_Mamoulian), aunque artísticamente consiguió su máxima plenitud en 1939 con "[Lo que el viento se llevó](http://es.wikipedia.org/wiki/Lo_que_el_viento_se_llev%C3%B3_(pel%C3%ADcula))". El color tardó más en ser adoptado por el cine. El público era relativamente indiferente a la fotografía en color opuestamente al blanco y negro. Pero al mejorar los procesos de registro del color y disminuir los costes frente al blanco y negro, más películas se filmaron en color.

Desarrollo  
1. En video sobre la historia del cine en 2 minutos identifica las películas que se presentan en ella y por qué las recuerdas, se hará una socialización de los videos.

2. En grupos de cinco personas investigaran y expondrá para la próxima clase uno de los siguientes temas, deberán utilizar dentro de su exposición un video que trate sobre el tema.

Precine

Comienzos

Cine sonoro

Cine en color

Cine 50-60 despues de la 2 guerra mundial

Nuevo comienzo

Siglo XXI

Cine en 3D

Historia cine latinoamericano

Historia del cine europeo

Historia del cine Asiático

3. Elegir entre las siguientes películas:

the Artist ó la Invención de Hugo Cabret

Indagar los siguientes datos:

Director Productores

Guionista Efectos visuales

Reseña

Actores

Paginas de interés

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiadelcine.htm>

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/index.html>

<http://www.monografias.com/trabajos14/cinehistor/cinehistor.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine>