

## Signos de puntuación

El lenguaje cinematográfico utiliza una *ortografía propia* para favorecer la continuidad del relato y que el espectador no perciba un cambio brusco entre secuencias. Para conseguir esto, se emplean unos determinados signos de puntuación denominados: *transiciones*. A favor del dinamismo de la película, se empleará un sistema de transición u otro:

1) CORTE (*corte directo* o *corte en seco*): Una imagen sucede a otra y, debido a su instantaneidad, sugiere dinamismo.

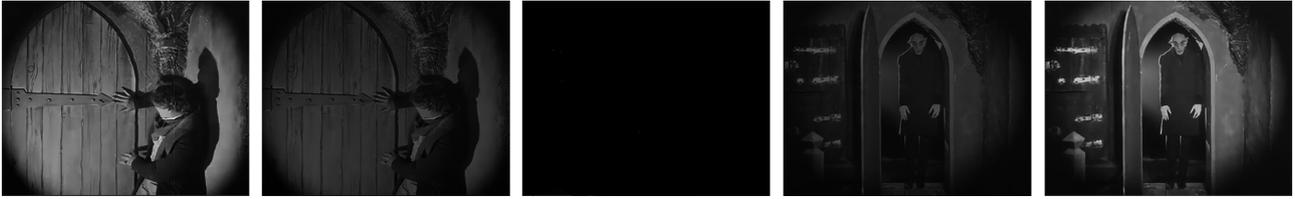


2) FUNDIDOS: se utilizan para realizar la transición entre dos escenas suavemente, pasando de una situación a otra distanciada en el tiempo y el espacio de manera continua. Pueden ser de cualquier duración, generalmente ocupan intervalos entre medio segundo y un minuto, aumentando en relación al grado de expresividad que se desea. Los fundidos se pueden clasificar a su vez en varios tipos:

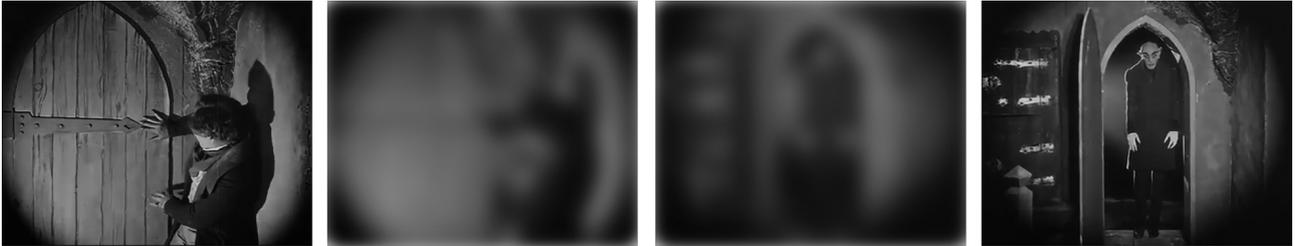
- **Encadenado**: una imagen se desvanece mientras la otra aparece gradualmente en pantalla. Cuando la duración del encadenado es muy larga se convierte en una *sobreimpresión*, recurso que se utiliza frecuentemente para expresar una situación onírica o irreal.



- **Fundido a negro** (o a cualquier otro color) La imagen se desvanece hacia un color y la siguiente aparece a partir del mismo. Señala un salto en la narración, la sensación de paso del tiempo es mayor que si empleamos un fundido encadenado.



- **Desenfoque:** una imagen se desenfoca progresivamente y la siguiente pasa de desenfoca a enfocada. Se suele emplear para indicar pasos de tiempo cortos, cambios de espacio, pérdida de conciencia de un personaje, *flashbacks*...



3) **CORTINILLAS:** son formas geométricas (pueden ser horizontales, verticales, de iris, mosaicos...) que se emplean como línea divisoria entre dos imágenes que se desplazan lateral o verticalmente. Se suelen usar para cambiar de escenario o representar la dirección de un desplazamiento.



## Ritmo

El ritmo o *tempo* de la película está determinado por el dinamismo de su contenido y depende de elementos como el **guión**, el **encuadre** (si ofrece más información, la sensación de paso del tiempo será menor –por ejemplo, el tiempo en pantalla de un plano general parecerá más corto que un primer plano–), la **iluminación**, la **composición**, el **movimiento** (interno y externo de los planos), la **fotografía** y el **sonido**.

La fase de **montaje** es esencial a la hora de definir el ritmo, puesto que las relaciones temporales entre planos y secuencias se establecen en este momento. Mediante el uso del *tempo dinámico* (acelerado o lento) podemos crear diferentes emociones en el espectador; así, durante el montaje se definirá el tiempo que una imagen permanecerá en pantalla según su complejidad y su significado. La velocidad de la película debe adecuarse al argumento: se creará un *tempo* lento cuando se busque, por ejemplo, poner en relieve emociones de los personajes y un *tempo* acelerado para generar acción. En la fase de montaje, se pueden omitir también pequeños espacios de tiempo natural (mediante la elipsis), crear saltos en el tiempo o acelerarlo y ralentizarlo mediante efectos de cámara rápida y cámara lenta, respectivamente.

## Bibliografía

VILLAFañE, J. Y MÍNGUEZ, N. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ed. Pirámide. Madrid, 2013.

ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Ed. Signo e Imagen. Cátedra/ Universidad del País Vasco. Madrid, 2016.

MARTÍNEZ GARCÍA, M.A. Y GÓMEZ AGUILAR, A. *La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado*. Editorial Síntesis. Madrid, 2015

Instituto Nacional de Tecnologías educativas y Formación del profesorado:  
[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m4\\_2/ritmo\\_y\\_montaje.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m4_2/ritmo_y_montaje.html)