

Julio | 19



TRABAJO COLEGIADO DE SEMINARIO DE CINE

Producto: Glosario de términos
cinematográficos

Coordinadores

Miguel Ángel Galván Panzi
Rita Lilia García Cerezo

Integrantes:

Alejandro Javier César Rivero
Isaac Hernán Hernández Hernández
Édgar Roberto Mena López
Nancy Mora Canchola
Guillermo Solís Mendoza
Reyna Iztlalzitali Valencia López
Rodolfo Sánchez Rovirosa

Naucalpan, Méx., julio de 2019.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	
MARCO TEÓRICO	
ESTILOS Y CORRIENTES CINEMATOGRAFICAS	10
Cine de culto	10
Cine hollywoodense	10
Cine negro	12
Cine propaganda	13
Cinéma Vérité	14
Comedia slapstick	15
Constructivismo cinematográfico	16
Corriente cinematográfica	17
Dogma 95	17
Estilo cinematográfico	18
Expresionismo alemán	19
Free cinema	20
Ilusionismo	21
Impresionismo francés	22
Neorrealismo italiano	23
Nueva ola francesa	23
Realismo ruso	24
Realismo poético	26
Serie B	26
Surrealismo	27
Telón Rojo	28
Tercer cine	29
<i>Underground</i>	30
GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS	32
Animación, Cine de	35
Acción	39
Ciencia ficción	41
Cine experimental	48
Comedia	52
Drama	55
Cine fantástico	59
Musical	62
Cine negro	65
Terror	68
Thriller	73
Western	78
IMAGEN CINEMATOGRAFICA	82
Códigos visuales y su clasificación	82



Color en el cine.....	85
Composición de la imagen.....	91
Escalas (Planos).....	93
Fotografía y profundidad de campo.....	94
Movimientos de cámara.....	101
<i>Storyboard</i> (guión gráfico).....	101
MONTAJE.....	103
<i>Découpage</i>	106
Brighton, escuela de.....	106
Continuidad.....	107
Francesa, escuela.....	107
Kuleshov, efecto.....	108
Montaje.....	108
Montaje clásico.....	109
Montaje de continuidad intensificada.....	112
Montaje constructivo (Pudovkin).....	112
Montaje discontinuo.....	113
Montaje expresivo.....	113
Montaje externo.....	113
Montaje intelectual (Eisenstein).....	114
Montaje interno.....	115
Montaje vertical.....	116
Películas de montaje.....	117
Plano inserto.....	117
Ritmo cinematográfico.....	117
Secuencias de montaje.....	118
Transiciones y enlaces.....	118
NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA.....	121
Acción.....	125
Acontecimiento.....	125
Argumento.....	125
Autoconciencia.....	126
Comunicabilidad.....	126
Conflicto.....	126
Conocimiento.....	128
Dilación.....	128
Elipsis.....	129
Espacio.....	129
Espectador.....	138
Exposición.....	139
Fábula.....	139
Fenómeno <i>Phi</i>	139
<i>Flashback</i>	140
<i>Flashforward</i>	141
Historia.....	141
Narrador.....	142
Percepción.....	142



Personaje	144
Punto de vista	144
Ritmo	144
Tiempo	147
Trama	149
PUESTA EN ESCENA	149
Actor	152
Atrezzo	154
Ayudante de dirección	154
Decorados	155
Director	157
Director de arte	159
Director de efectos especiales	159
Director de escena	160
Director de fotografía u operador jefe	160
Director de producción	160
Efectos especiales	160
Escenografía	162
Espacio escénico o Locación	164
Guión técnico	165
Iluminación	165
Jardinería	167
Maquillaje	167
Peluquería	168
Plató	168
Productor	169
Puesta en cuadro	170
Semovientes y vehículos	172
Vestuario	173
SONIDO EN EL CINE	175
Banda de sonido o banda sonora	179
Diálogos	179
Efectos de sonido	180
Música	181
Música de foso	184
Música de pantalla	184
Música mixta	184
Punto de escucha	184
Sonido diegético	185
Sonido directo	185
Sonido extradiegético o no diegético	186
Sonido fuera de campo	186
Sonido <i>in</i>	186
Sonido <i>off</i>	186
Sonido postsincronizado o sonido de postproducción	186
Sonido testimonial	187
Ruidos	187





INTRODUCCIÓN

El Glosario que aquí presentamos tiene, como punto de referencia, la propuesta hecha por Lauro Zavala en su libro Elementos del discurso cinematográfico (2003) en él, Zavala considera cinco aspectos esenciales que constituyen todo discurso fílmico. Dichos elementos son: imagen, montaje, narración, puesta en escena y sonido. Agregamos, para estructurar nuestro Glosario, dos elementos más: estilos y corrientes cinematográficos, además de géneros.

Nuestra decisión nos llevó a la necesidad de ir más allá de las meras definiciones de manual. Creímos indispensable ofrecer a nuestros posibles lectores (profesores, al igual que nosotros) información precisa, confiable y, sobre todo, lo bastante amplia para poder no sólo conocer determinados conceptos o acepciones, sino ofrecer la posibilidad de profundizar en este conocimiento mediante la diversidad de fuentes acreditadas en las que sustentamos nuestro producto.

Por otra parte, nuestra intención no se agota en la mera formulación y/o definición de técnicas, corrientes o géneros. Lo que realmente deseamos es que el Glosario tenga una utilidad práctica, que aporte nuevas perspectivas a la concreción de habilidades relacionadas con la apreciación y producción cinematográficas; sin olvidar, claro está, la contribución que podamos hacer a la formación integral de nuestros alumnos, a través de la función específica que cumpla el Glosario en las distintas materias de los Programas actualizados.

El acceso a los diversos términos contenidos en el Glosario, permite que los profesores, bajo este formato, puedan consultar de forma rápida y fácil los elementos que requieran. El profesor puede remitirse a las fuentes registradas en cada uno de los apartados y, de este modo, sumergirse en el tema que le interese.

Nuestro Glosario considera el cine de ficción y deja momentáneamente fuera el cine documental, ya que se trata de un tipo de cine que merece una atención especial, cuidadosa y extensa.



MARCO TEÓRICO

Los términos cinematográficos que aparecen en este glosario corresponden a determinadas visiones del cine y del mundo, por lo que deben comprenderse y ubicarse dentro de sus bases teóricas. Así, los supuestos y las premisas que subyacen en cada una de las teorías de cine, como pueden ser el formalismo, el naturalismo y el realismo, son tendencias más o menos claras que pueden reconocerse en cada uno de los términos y sus acepciones.

Para el lector de este glosario es recomendable, a fin de que pueda reconocer estas tendencias y enfoques de los diferentes términos cinematográficos, que primero comprenda los supuestos más importantes de algunas de las teorías del cine, que a continuación explicamos brevemente:

a) Formalismo

Es un enfoque que, de acuerdo con Russo, se refiere al énfasis en la forma por encima del contenido, es decir, a dar más importancia al lenguaje cinematográfico que a aquello que narra o representa. Así, el supuesto básico es que el cineasta crea (recrea) una realidad por medio de su arte, distinta a la realidad del mundo que lo rodea. A partir de los años 20, se desarrolló un cuerpo teórico sobre diversos aspectos de lo cinematográfico con base en esta perspectiva: Hugo Münsterberg enfocó su estudio en la relación entre el cine y sus formas de moldear la mente humana; Rudolf Arheim, en el cine y su forma artística de recrear la realidad; y los soviéticos, como Kuleshov, Pudovkin y Eisenstein, en el análisis del estilo en el cine y su relación con otras disciplinas artísticas, para así proponer otras formas de expresión distintas del cine clásico, específicamente un cine no narrativo, sino ideológico. Para Russo, el formalismo sigue contribuyendo al cine y un ejemplo de ello son los trabajos de Kristin Thompson que abordan los efectos de las operaciones formales y sus presupuestos neorrealistas (Russo, 1998, p.11-12).

b) Naturalismo

Surge al final del siglo XIX como una corriente estética destinada al conocimiento y la explicación de hechos naturales y sociales. Sus teóricos postulan que la misión del arte es, en un sentido fisiológico y medicinal, estudiar los gérmenes patógenos del alma humana, por lo que debe explorar lo oculto y abyecto de la existencia



humana como la hizo la primera literatura de Zolá, que fue la base para que el médico Claude Bernard propusiera el naturalismo zoliano, una forma de contribuir a la comprensión y posterior erradicación del mal mediante procedimientos científicos (Cfr. Russo, 1998, p.11-12). Los teóricos de este enfoque, consideran que el cine de ficción es una forma precisa para indagar sobre tales conductas, como sucede en películas como *Creed-Avaricia* (Stroheim, 1923), *La bête humaine-La bestia humana* (Renoir, 1936); *Las hurdes* (Buñuel,1933), *Los Olvidados* (Buñuel, 1950); *Brutti, sporchi e cattivi-Brutos, feos, y malos* (E. Scola, 1976) y las adaptaciones cinematográficas de Zolá.



c) Realismo

De acuerdo con este enfoque, defiendo por teóricos como André Bazin, Sigfried Kracauer y Pier Paolo Pasolini, el cine debe buscar el realismo. El paradigma más destacado es *L'arrivée d'un train à La Ciotat-La llegada del tren* (Lumiere, 1896) Russo (1998) divide en dos sus vertientes:

1. *Realismo relativo por sus materiales de expresión:* Bazin y Kracauer postulan como base teórica la relación entre la realidad presentada por el cine y la realidad circundante, pues consideran que hay un continuo entre lo visto en la pantalla y lo tomado por la cámara. Así, un filme a color tiene más indicadores de realidad que uno blanco y negro, y el sonido digital más que el monoaural. Esta concepción, sin embargo, pronto fue criticada con argumentos como el que el cine se trata de un artificio, y, de acuerdo con los estudios semióticos, lo que el espectador ve y escucha está construido con base en códigos, para formar un texto para leerse y no como un correlato del mundo perceptible.
2. *Los códigos de representación y la narración:* para lograr ser lo más fiel posible a la realidad circundante, el realismo recurre a recursos como el rodaje en escenarios naturales, el trabajo con actores no profesionales y la improvisación. Hay distintas formas de realismo, como el poético: *El signo de la muerte* (Ch. Urueta, 1935); *Pension Mimosas Pension-Mimosas* (1935) *La kermesse héroïque-Kermesse heroica* (1935) ambas de Jacques Feyder; el socialista: *Naked-Indefenso* (1994) y *Secrets & Lies-Secretos y Mentiras* (1996), de Mike Leigh; estilizados: *On the Waterfront-La ley del silencio* (E. Kazan, 1954) y *The Naked City-Ciudad desnuda* (J. Dassin, 1948);

semidocumental: *Midnight Cowboy-Perdidos en la noche* (J. Schesinger, 1969); neorrealismo: *Roma città aperta-Roma, ciudad abierta* (Rossellini, 1945); mágico: *Como agua para chocolate* (A. Arau, 1992); hiperrealismo: *Las horas del día* (J. Rosales, 2003); humanista: *Le gamin au vélo* y *El niño de la bicicleta* (J-P. Dardenne-L. Dardenne, 2011).



ESTILOS Y CORRIENTES CINEMATOGRÁFICAS



Cine de culto

Término referente a cualquier película (sin importar género y/o estilo cinematográfico) que por razones ajenas a su calidad artística intrínseca, ha atraído la devoción obsesiva de un grupo de admiradores o *fans*. Las películas de culto, generalmente, son extravagantes y artificiosas en su diseño de producción; cuando se enfocan en la comedia tienden a la ironía, a la farsa y al tono burlesco; cuando son trágicas se vuelcan hacia lo excesivo, lo grotesco e inmoral; son completamente acartonadas y/o exageradas en su intención dramática, incluso pueden considerarse polémicas por no respetar las convenciones estéticas o narrativas del momento; pero sobre todas las cosas, las temáticas o ideas que abordan en sus historias no pierden vigencia, provocando por ello, que cada generación sume fieles seguidores para continuar con la devoción popular. Grandes exponentes de este tipo de cine son Russ Meyer, Ed Wood, Juan Orol, Alejandro Jodorowsky, Monte Hellman y John Waters. Películas emblemáticas: *Gangsters vs Charros* (Orol, 1948), *Plan 9 from Outer Space-Plan 9 del espacio exterior* (Wood, 1958), *El topo* (Jodorowsky, 1970), *The Rocky Horror Picture Show-El show de terror de Rocky* (J. Sharman, 1975) y *Pink Flamingos* (Waters, 1972).



Cine hollywoodense

Este término hace referencia al cine norteamericano impulsado por los grandes estudios ubicados en Hollywood, California. Este estilo cinematográfico es el botón

de muestra de cómo se conformó y consolidó el capitalismo de los monopolios cinematográficos en Estados Unidos a principios de siglo XX. En 1898, Thomas Alva Edison funda la Motion Pictures Patents Company, empresa que sumaba pequeñas como Biograph, Vitagraph, Essanay, Kalem y Pathé USA, quedando como presidente el propio inventor. Sin embargo, gente que se negó a afiliarse a la Motion de Edison crearon una organización independiente llamada Independent Picture Distributing and Sales presidida por Carl Laemmle de *Universal Pictures*, en 1900. Los otros socios serían: Adolph Zukor, de Paramount Pictures; William Fox, de la Fox; los hermanos Warner, padres de la Warner Bros y Samuel Goldfish, confeccionador de la Metro Goldwyn-Mayer. A la larga, ya también con el apoyo de RKO Pictures, Columbia Pictures y Walt Disney Pictures, los llamados independientes ganarían la guerra. Este grupo empresarial de ascendencia judía, recibió el apoyo de la banca y la industria de insumos cinematográficos y decidieron instalarse en un Valle al sur de Norteamérica, en Hollywood (Bosque de acebos). Bajo estas circunstancias nacía lo que sería más tarde la poderosa industria del cine a nivel mundial. La industria de Hollywood encuentra el éxito comercial en temas cinematográficos, cuyo fondo argumental es “el muchacho conoce a la muchacha” y, en consecuencia, luego de algún enredo, “el final feliz” pero para que la historia surta su efecto narcotizante sobre el público-espectador se hace necesario la introducción del “malo”, elemento que le da ritmo a la película; fórmula eficaz que sirve de catarsis al gran público que a diario padece penas en su vida cotidiana. La figura sexual de los personajes principales es esencial, tanto el héroe como la heroína deben ser símbolos sexuales. Con el año de 1910 deviene el “sistema de estrellas”, los grandes productores de Hollywood se dan cuenta del negocio de crear imágenes míticas de actores y actrices, logrando que la “estrella” fuera más relevante que el propio guionista o director. La utilización de primeros planos para captar tanto los rasgos como las expresiones del actor atrajo a grandes públicos y en consecuencia enormes cantidades de dinero a través de la publicidad de la película y de las estrellas. El dinero permite crecer el negocio y con ello las producciones. Hollywood es símbolo de superproducción, grandes escenarios en locaciones y en estudio; vistosos vestuarios y detallado maquillaje, importantes efectos visuales y sonoros, contrataciones millonarias de modistos, músicos, arquitectos y por supuesto de estrellas. De la misma forma, los argumentos defienden los valores, ideologías y preferencias políticas, religiosas y económicas



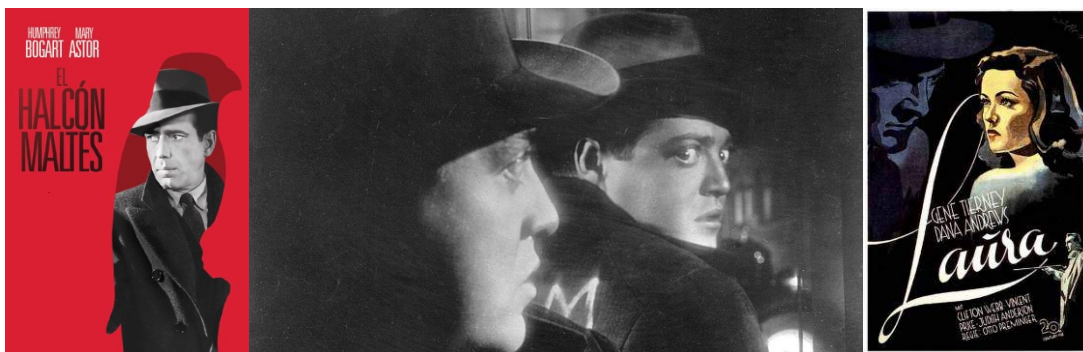
predominantes (sostenidos por la cúpula de poder) en cada etapa histórica de consolidación. A pesar de estas circunstancias, el estilo hollywoodense se utiliza peyorativamente para menospreciar al cine norteamericano, sin embargo se debe de reiterar, que con todas las estructuras establecidas, Hollywood ha impulsado la ciencia y el arte cinematográfico, e incluso ha regalado a la historia grandes obras maestras de la cinematografía.



Cine negro

Estilo que nace en los Estados Unidos, durante los años cuarenta, y se mantiene hasta principios de los años cincuenta. Las películas tejen temas alrededor de “mafias” y “gansters”, organizaciones que contribuyeron al proceso de conformación socioeconómica y política en los Estados Unidos de Norteamérica. Si este era el contexto social inmediato donde se producía e intentaba expresar, sus raíces podrían encontrarse en el estado de ánimo abatido y desilusionado de la población por la guerra; las nuevas corrientes artísticas decididas a enfrentarse a su tema de manera realista o desde el *expresionismo* germano, en cuanto a la fotografía; y finalmente al modelo guionístico de narrar los acontecimientos cínicamente tipificados por la escuela Hemingway, McCoy, O’hara, etcétera. Se le denominó *cine negro* porque la noche servía de pretexto para comerciar ilegalmente alcohol, asesinar, circular drogas, vender la protección, traicionar, migrar, prostituirse, en general, se presentaba todo el mundo oscuro y sórdido en cuestión. A todo este universo de descomposición social, en el que existía cualquier cosa menos la “moral”, los cineastas del género concluyen por lo regular sus filmes con apologías moralinas. Cineastas destacados en este género fueron: Fritz Lang, Robert Siodmak, Billy Wilder, Otto Preminger, Karl Freund y Edgar Ulmer. Como en el

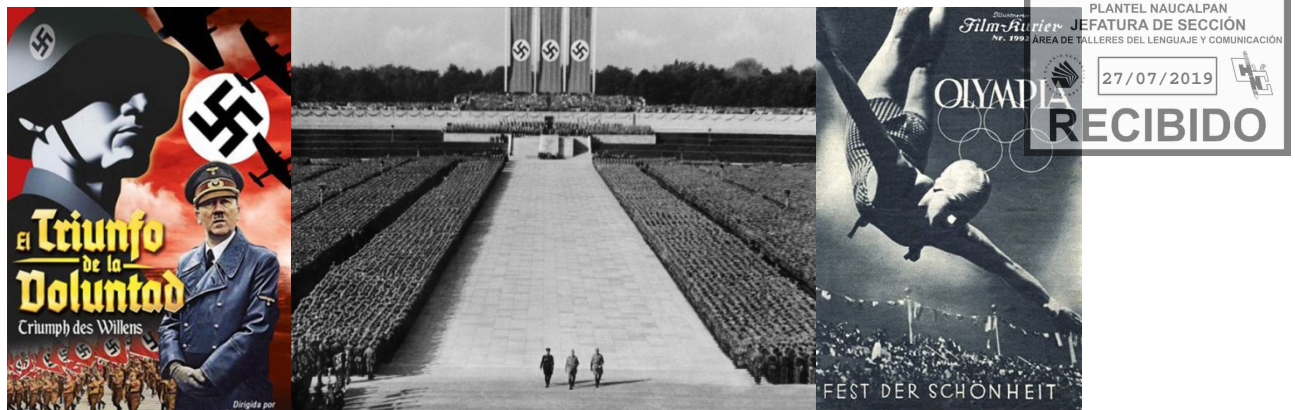
expresionismo, la cámara se maneja en líneas verticales y oblicuas y no horizontales. Las líneas oblicuas tienden a fragmentar la pantalla volviéndola turbulenta e inestable. La luz entra a las sombrías habitaciones en formas trapezoides, triángulos obtusos, rajadas verticales. Películas esenciales: *The Maltese Falcon-El halcón maltés* (Huston, 1941), *Laura* (O. Preminger, 1944), *No Have and Have Not-Tener y no tener* (H. Hawks, 1944), *Gilda* (Ch. Vidor, 1946), *Kiss of Death-El beso de la muerte* (H. Hathaway, 1947), *Naked City-La ciudad desnuda* (1948), *Pánico en las calles* (1950), *Casta de malditos* (1956), *El tercer hombre* (J. Dassin, 1949) y *Touch of Evil-Sombras del mal* (O. Welles, 1958).



Cine propaganda

Sea de manera consciente o no, todas las películas contienen un elemento de propaganda simplemente por el modo en que reflejan el tiempo y el lugar en el que fueron filmadas. Pero el término se suele aplicar a películas y documentales que pretenden de manera consciente suscitar el apoyo del público, convertir a los escépticos o subvertir al intransigente respecto con una ideología o un quehacer político y/o comercial. La propaganda prosperó durante gran parte del Siglo XX porque había una verdad innata en la verdad filmica. Sin embargo, ejemplos de películas ideadas para despertar sentimientos de patriotismo como *The Birth of a Nation-El nacimiento de una nación* (D.W. Griffith, 1915) eran realmente reconstrucciones, no registros auténticos. El alto mando alemán reconoció el potencial de la propaganda filmica y se apropió desde 1917 de empresas comerciales para formar la Universum Film Aktiengesellschaft, controlada por el estado. Incluso ya en los años 30 Josef Goebbels, jefe de comunicación de Hitler, prefirió intentar manipular a las masas mediante musicales, espectáculos y biografías. Incluso en el *Triumph des Willens-Triunfo de la voluntad* (L. Riefenstahl,

1935), se descartó toda ideología específica para reforzar el culto a la personalidad de Hitler.



Cinéma Vérité

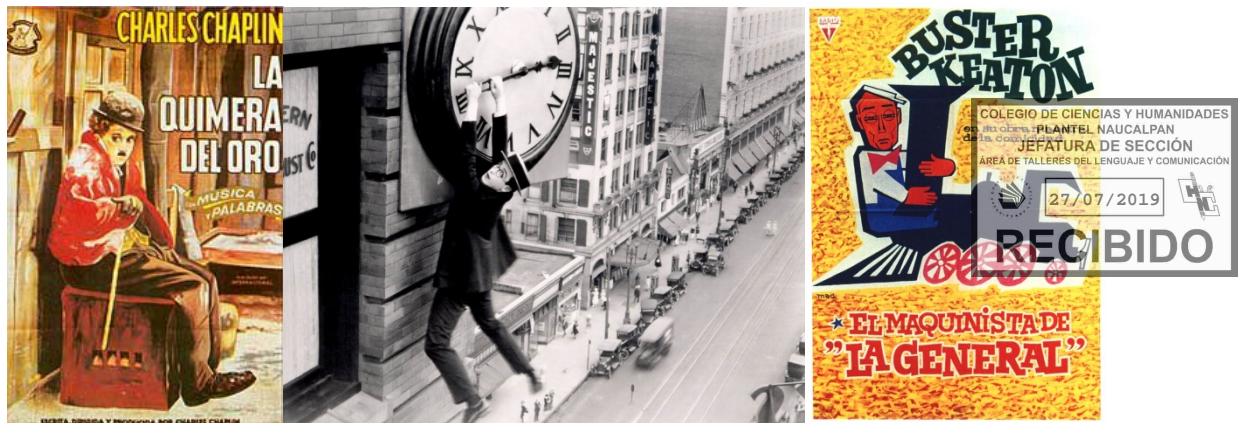
Presentando su propia versión de un “cine veraz”, el *cinéma vérité* y el *direct cinema* lideraron en la década de 1960 una rebelión contra la tendencia de los documentales a manipular la realidad con fines dramáticos o propagandistas. A la vez, también suscitaron un debate sobre la ética de los documentales de actualidad. Este estilo cinematográfico se inspira en los ensayos fotográficos periodísticos, para informar desde el corazón de los acontecimientos y utilizaron las cámaras portátiles que habían sido perfeccionadas para los noticiarios de guerra, junto con los grabadores de cinta autónomos. Los *vériteurs*, como se les llamaba a los seguidores de esta cinematografía, se conducían de forma activa, bien apareciendo ante la cámara, bien interactuando con los protagonistas. Michel Brault, Jean Rouch, Robert Drew y Chris Marker, tendieron a centrar su atención en las personalidades, mientras que Frederick Wiseman lo hizo en las instituciones. Algunos teóricos alabaron la pureza de la técnica de observación discreta, pues permitía a los espectadores alcanzar sus propias conclusiones. Con las videocámaras portátiles y los kits digitales facilitando aún más la captación de lo que Albert Maysles llamó “*el drama de la gente corriente en la vida diaria*”, el *cinéma vérité* destacó en sus trabajos documentales las injusticias, legitimó subculturas, promovió causas, propugnó soluciones y reconoció vidas ejemplares o singulares. Sin embargo las teorías con las ideas de que el propio proceso de encuadrar y editar imágenes ya reduce la objetividad, y el interés de varios cineastas por posicionarse dentro de sus películas, hicieron que este estilo cinematográfico perdiera lugar ante la hiper-

realidad, que poco a poco renunció a la imparcialidad en favor cada vez más del artificio y el efectismo.



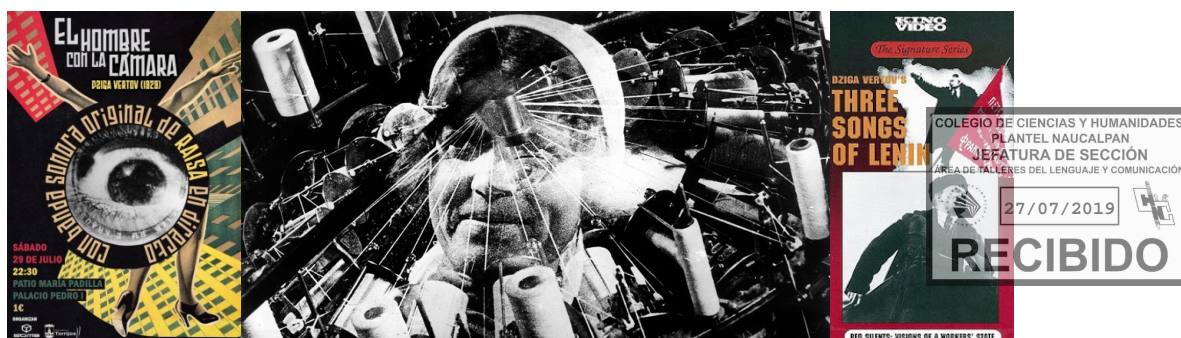
Comedia slapstick

El nombre de este estilo de comedia proviene del *battacio* o *slap stick*, que producía un estallido cuando los actores se golpeaban unos a otros en *la comedia del arte*, tradición teatral italiana cuya mezcla de estereotipos y *gags* se transmitió a través del circo y la pantomima al vodevil y las variedades, y al cine. Muchas de las primeras películas de *gags* plagiaban números populares de los espectáculos de variedades o las tiras cómicas, aunque aquellas progresiones bufas de rápido ritmo también reflejaban la experiencia diaria de un entorno urbano en expansión y cada vez más mecanizado. La comedia *slapstick* de la época muda contenía crítica social. *El regador regado* (1895) de los Lumiere, presentó la primera broma en pantalla. Max Linder se convirtió virtualmente en un autor del *slapstick* en los cortometrajes que hizo entre 1910 y 1917, e influyó de modo considerable al maestro de maestros del *Slapstick*: Charles Chaplin. Pronto surgirían figuras como Harold Lloyd, Buster Keaton, el Gordo y el Flaco, los hermanos Marx, Los tres chiflados, Abbott y Costello y Charley Chase quienes también incorporaron el *slapstick*, usando en la trama de enredos, el golpe y porrazo, el pastelazo y las persecuciones frenéticas entre los héroes de las historias y los representantes de la justicia o los villanos de la trama. Películas esenciales son: *The Gold Rush-La quimera de oro* (Chaplin, 1925), *Modern Times-Tiempos modernos* (Chaplin, 1936), *Steamboat Bill, Jr.-El héroe del río* (Ch. Reisner, 1928), *El estudiante novato-The Freshman* (F. Newmeyer-S. Taylor, 1925), *Duck Soup-Sopa de pato* (L. McCarey, 1933) y *Atoll K-Utopía* (L. Joannon, 1951).



Constructivismo cinematográfico

Variante estilística del realismo ruso creada por Dziga Vertov, cineasta polaco de nacimiento pero ruso de profesión. En 1917 Vertov ingresa al Comité Cinematográfico de Moscú como responsable del área de noticieros. En esta posición plantea las bases del *constructivismo ruso* a partir de la tesis sobre el *cine-ojo*, ya en 1922 presenta públicamente un manifiesto sobre el *cine-ojo* y prácticamente funda y dirige el noticiero *Cine-Verdad*. El *constructivismo* plantea que la realidad debe ser respetada como tal, que en el momento de la realización el director debe hacer a un lado los prejuicios que le invaden para dar paso a que la cámara capte como un ojo humano lo que está sucediendo en la realidad. Esta corriente del *cine-ojo* se opone al *ilusionismo cinematográfico*, y se sustenta por la construcción de la realidad sin utilizar ningún tipo de artificio que pueda falsear la objetividad. Está en contra de foros, de escenografías construidas artificialmente, de iluminación artificial, accesorios que modifiquen la personalidad de los sujetos ante la cámara, etcétera. La realidad debe ser captada por la cámara en su pura espontaneidad. En 1934, realiza su mejor película, *Tres cantos a Lenin*, en la película se observa una innovación: la entrevista filmada, elemento que retomará más tarde en *cinema verité* en Francia. Cineastas del *realismo ruso* experimentarán también con el *constructivismo*, tales como: Kuleshov, Barnet y Eisenstein.



Corriente cinematográfica

Movimiento artístico cinematográfico que se da en cierta época o periodo, y que por lo general envuelve a varios cineastas, que en sus obras filmicas tienen características similares en la forma y en el fondo. Los movimientos artísticos cinematográficos, algunas veces generan escuela y trascienden territorios y culturas. Se clasifican por los historiadores del arte o de la cinematografía atendiendo a distintos criterios de periodización (por ejemplo, la generación o el contexto socio-político) y se empatan, en ocasiones, en las diferentes áreas de la literatura y otras expresiones artísticas como la música, pintura, fotografía, escultura, danza, teatro y arquitectura.



Dogma 95

Último movimiento cinematográfico de repercusión global, acuñado en Dinamarca en 1995, de afán pretendida y ambiguamente renovador y postulados discutiblemente realistas. Constituye a fecha actual el último movimiento cinematográfico reconocido como tal que ha gozado de predicamento a escala global. Su génesis se remonta a la Nochebuena del año de 1994, en que reunidos Lars von Trier y Thomas Vinterberg, redactan, en veinticinco minutos, un manifiesto que a la sazón incluye un decálogo. Lo oficializan, publican, y promocionan unos

tres meses después, el 22 de marzo de 1995, aprovechando la intervención del primero en una mesa redonda de directores que apoyaban el movimiento: Jean-Jacques Beineix, Constantin Costa-Gavras, Soren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring y Anne Wivel, la única fémina integrante del núcleo de la corriente. *Dogma*, 95 se levanta contra el cine de ilusión, presenta una serie de reglas inescrutables conocidas como el voto de castidad: 1) El rodaje debe realizarse en exteriores. 2) El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. 3) La cámara debe sostenerse en la mano. 4) La película tiene que ser en color. 5) Los trucajes y filtros están prohibidos. 6) La película no debe contener ninguna acción superficial. 7) Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. 8) Las películas de género no son válidas. 9) El formato de la película debe ser en 35 mm. 10). El director no debe aparecer en los créditos. Películas trascendentes de este movimiento son: *Festen-Celebración* (Th.Vintenberg,1998), *Idioterne-Los idiotas* (Lars von Trier, 1998), *Mifunes Sidste Sang-Mifune* (Soren Kragh-Jacobsen, 1999) de, *The King is Alive-El rey está vivo* (K. Levring, 2000) y *Lovers* (Jean-Marc Barr, 1999).



Estilo cinematográfico

Procedimiento que consiste en representar la realidad filmada bajo una forma simplificada, reducida a lo esencial de sus caracteres, tanto en fondo como en forma. El estilo cinematográfico, como la abstracción, designa un cierto número de rasgos estructurales generales que ponen de manifiesto un esquema director, una aprehensión en profundidad de los fenómenos representados. Según la fórmula de Roland Barthes (1972), el cineasta “tiene tendencia a ver lo que filma más que a filmar lo que ve”. El trabajo del cineasta recurre a la estilización a partir del momento en que renuncia a reproducir miméticamente una totalidad o una realidad complejas. Toda representación, incluso naturalista o verista, se basa en una simplificación del objeto representado y en una serie de convenciones, formalidades o normatividades

para significar el objeto representado. El estilo cinematográfico forma parte de la naturaleza misma de como un cineasta, con una intención comunicativa, organiza, filtra, abstrae y extrae la realidad filmada.



Expresionismo alemán

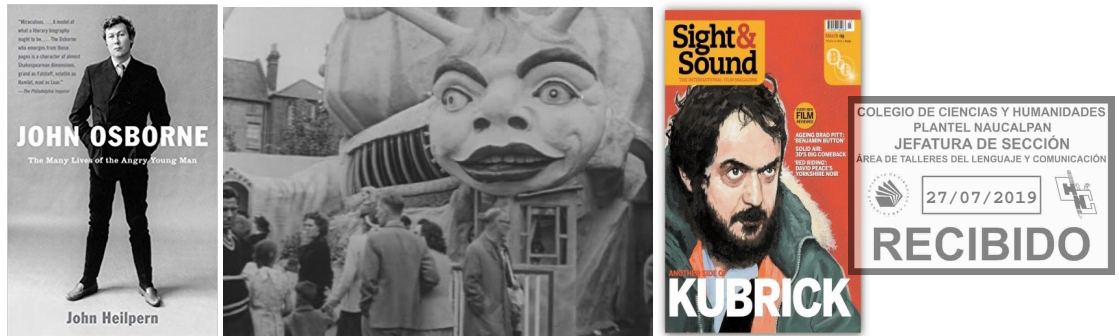
Corriente estética caracterizada por la plasticidad de las imágenes de horror a partir de la subjetividad. Está en contra del realismo y a favor de la distorsión del mundo circundante. Su esencia es la posición subjetiva ante los fenómenos sociales, principalmente después de la Primera Guerra Mundial. Ese mundo subjetivo, no es más que el mundo de las interpretaciones psíquicas (ilusiones, fantasías, quimeras, etc.) traspuestas al mundo real. Es el reflejo de estados anímicos, de los mismos realizadores. Es producto de la relación entre la conducta humana y las exigencias que impone la cultura alemana, de lo cual desemboca un estado psíquico del individuo. Por eso, la realidad hostil, en los expresionistas, lleva a estados anímicos, tal vez, fantasiosos o ilusorios. Las películas expresionistas son, válvulas de escape a las neurosis creadas por el mundo circundante represivo y depresivo. La primera película correspondiente a esta estilística fue *Das Cabinet des Dr. Caligari*-*El gabinete del doctor Caligari* (R. Wiene, 1919). Le siguen películas importantes como *Nosferatu* (Murnau, 1922) y *Das Wachsfigurenkabinett*-*El hombre de las figuras de cera* (P. Leni, 1924). Al madurar el expresionismo, trajo consigo un elemento técnico poderoso para lograr el dramatismo y la ambientación psicológica, éste fue: la iluminación. Así como escenografías más alegóricas y complejas en su construcción. De esta manera aparece, *Schatten-Eine Nächtliche Halluzination*-*Sombras* (A. Robinson, 1923). El expresionismo dejó sentir su influencia en América; por ejemplo, en México, Juan Bustillo Oro lo inauguraría con la película *Dos monjes* (1934). Estados Unidos, da un matiz especial a esta corriente, y no desarrolla solo un estilo sino un género, el cine de terror y horror, presentando la

violencia de los muertos que han regresado a la vida para cobrar venganza sobre aquellos de quienes no recibieron más que ofensas y vejaciones en plena vida. Destaca *Drácula* (T. Browning, 1931), *Frankenstein* (J. Whale, 1931) y *Frankenstein-La novia de Frankenstein* (J. Whale, 1935).



Free cinema

Considerando que se limitó a seis proyecciones en el London National Film Theatre entre 1956 y 1959, el *free cinema* tuvo un impacto extraordinario, coincidiendo con la transición del *studio system* a un nuevo internacionalismo, y dio lugar al estilo social-realista que sigue siendo hoy un elemento básico del cine británico. Los principios del *free cinema* los desarrollaron Lindsay Anderson, Tony Richardson y Karel Reisz mientras escribían en las revistas *Sequence* y *Sight & Sound*. Ellos tenían el deseo de producir películas personales que desdeñaran la presión comercial y propagandista e hicieran justicia a la clase trabajadora. Los primeros títulos del nuevo cine serán *Together* (L. Mazetti-D. Horne, 1956), triste historia sobre una pareja de sordomudos; *O Dreamland* (L. Anderson, 1956), estudio sobre los visitantes de un parque de atracciones y *Momma don't allow* (K. Reisz-T. Richardson, 1956), crónica de una velada en un club de jazz por parte de un grupo de jóvenes. Estas tres películas se presentan conjuntamente en el Instituto Británico del Cine en febrero de 1956, dándose lectura en el acto al “Manifiesto de los Jóvenes Airados”, (*Angry Young Men*), que es un grupo de jóvenes procedentes del teatro, capitaneados por John Osborne, que va a fundar Woodfall Film, la productora que intento conceder una independencia al movimiento.



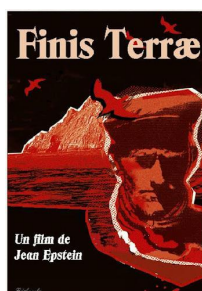
Ilusionismo

Estilo cinematográfico creado por Georges Méliés, mago e ilusionista, creador de importantes trucos y artificios de magia. El 28 de diciembre de 1895 asiste al salón *Indien* donde los Lumiere dan a conocer su invento. Impresionado por el cinematógrafo, adquiere uno y varios rollos de película virgen de la casa *Eastman*. A partir de 1896 empieza a rodar películas en escenarios naturales. Inventa sin querer el ilusionismo cinematográfico, estilo recurrente en las películas de corte fantástico. Un día en que Méliés se encontraba rodando en plena calle, se le atoró la cámara y al poco rato logró hacerla funcionar nuevamente. Al revelar el rollo de película, cuál sería su sorpresa al ver que un camión de viajeros se convertía en una carroza fúnebre, al igual que en donde había un hombre aparecía una mujer de acuerdo con el cambio del movimiento. En seguida se dio cuenta de las enormes posibilidades del recurso y del truco. Hoy en día se le conoce como *paso de manivela*. Con este recurso y con su estilo de espectáculo mágico-teatral logra hacer películas de magia y fantasía. Su gran realización, que le valió un enorme reconocimiento y éxito mundial fue *Viaje a la luna* (1902). Méliés contribuyó al desarrollo del cine con un estilo de ilusionismo artístico al aportar el mundo de la fantasía por medio del trucaje y la escenografía.



Impresionismo francés

Nace del impresionismo pictórico de Degas, Renoir y otros; así como de la misma corriente literaria de Proust y Joyce. Es una época en que el cine está totalmente desmantelado por consecuencias de la guerra, de lo cual había sacado provecho el cine norteamericano. Prácticamente, quien se lanza a rescatar el cine francés es Louis Delluc, escritor prestigiado. A él se debe el haber creado la palabra cine-club (1920) y la organización de éste. Las tesis centrales del impresionismo son: a) un cine psicológico, que describe estados anímicos de los personajes enclaustrados en determinada cultura; b) un cine orientado hacia el campo intelectual, en contra de un cine mediocre y sin trascendencia; c) un cine en busca de cualidades estilísticas y temas mucho más trabajados intelectualmente. Esto denota, una cierta diferencia con el expresionismo alemán; d) un cine que aprovecha al máximo los elementos técnicos como base para conseguir la ambientación psicológica dentro del filme; e) un cine que defiende el arte y la ciencia y se opone al cine comercial y enajenante; f) un cine que prefiere el rodaje en locación que en foro. La esencia del impresionismo, nacido en los años veinte, está en descubrir las proyecciones internas (ilusiones, deseos, etc.) de los personajes que intervienen en la trama con el fin de explicar las causas de sus estados anímicos; todo esto, en relación a la situación que guardan con respecto a la cultura predominante. Delluc, Germanine, Dulac, Marcel L'Herbier, Abel Gance y Jean Epstein componen la escuela impresionista. Si bien es cierto que Louis Delluc crea la escuela, también lo es que Jean Epstein de forma y madurez al impresionismo al utilizar nuevas técnicas visuales (encuadres oblicuos, montaje corto, cámara subjetiva) con las cuales logra la ambientación psicológica. Las locaciones para realizar el cine impresionista son: la taberna, las afueras de la ciudad; es decir, zonas proletarias; el puerto, etcétera. Elementos representantes de una cultura opresiva y depresiva que repercuten en la subjetividad de los personajes. Bajo esta concepción, realiza *Finis Terrae* (Epstein, 1929), con actores naturales (pescadores) inmersos en su medio ambiente.



Neorrealismo italiano

Corriente cinematográfica nacida en plena Segunda Guerra Mundial en Italia. Este movimiento se vio influenciado por el realismo ruso, la novela norteamericana y la escuela documental británica. El neorrealismo logró retornar la crudeza de los hechos sociales que más aquejaban a la población de la guerra y de la inmediata posguerra dotándoles de un argumento y dramatizando los acontecimientos. En el centro de atención del neorrealismo cinematográfico está el hombre inmerso en su sociedad o cultura hostil a sus necesidades más elementales. Es decir, la injusticia social a raíz del desequilibrio político-económico de la sociedad. La preocupación del neorrealismo, es retomar de la realidad el dramatismo social. Para este efecto, se utilizan actores profesionales escogidos de la vida real, escenarios totalmente naturales, se descarta la idea de utilizar foros o estudios de filmación, uso de diálogos cotidianos o ciudadanos, buscando con esto, dar el mayor realismo y veracidad a la imagen-secuencia. La técnica es sencilla: la iluminación, es totalmente natural, se prescinde también de maquillistas y toda clase de elementos técnicos que contribuyan a distorsionar el realismo de los hechos sociales. Los cineastas más destacados de esta corriente son: Luchino Visconti (*La tierra tiembla*, de 1947), Roberto Rossellini (*Roma, ciudad abierta*, de 1945) y Vittorio de Sica (*Ladrón de bicicletas*, 1950).



Nueva ola francesa

Es un movimiento de autores en el que predomina la libertad creadora en contra de todo tipo de restricciones comerciales. Su origen se encuentra en las críticas de la revista *Cahiers du Cinéma*, al llamado cine de calidad francés el cual profesaba un tipo de “realismo psicológico”. El movimiento crítico iniciado en 1951, devora rabiosamente y con violencia el predominio literario sobre el cine francés. Difunde la idea de un “cine de autor” para ponerse en contra de un cine de guionistas y de

productores. El primer realizador joven de este nuevo movimiento es Roger Vadim quien realiza la película *Y Dios crea a la mujer* en 1956. La crítica ve con buenos ojos la realización y es el periodista Françoise Giroud quien bautiza, en *L'Express*, este movimiento con el nombre de "nueva ola" en el año de 1957. Las películas que destacan en este género son: *Le beau Serge-El bello Serge* (R. Chabrol, 1958) ; *Hiroshima, mon amour-Hiroshima, mi amor* (A. Resnais, 1959); *Jules et Jim-Jules y Jim*, (Truffaut, 1961). Esta corriente tuvo una fuerte influencia del *cine norteamericano* de Howard Hawks, Raoul Walsh, John Ford y Elia Kazan. También se nota la influencia del *neorrealismo italiano*, en el sentido de sus técnicas vivas, es decir, escenarios naturales, equipo técnico sencillo, sin maquillaje u otras parafernalias decorativas. Aunque, la escuela de la *nueva ola* se limita a presentar el aspecto aparente de los fenómenos que trata sin llegar a la explicación real y esencial de éstos. Sin embargo, la relación *obra-espectador* propuesta remite a la necesidad de obligar al público a establecer una relación reflexiva e interactiva con su realidad. Se trata, más que hacer un arte cinematográfico para el conocimiento del universo estético, uno dirigido al autoconocimiento real, con sus complejas y ambiguas significaciones. Posiblemente, el cineasta más destacado del movimiento es Jean-Luc Godard, quien inaugura en 1965 sus realizaciones con la película *Sin aliento*, cinta que rompe con el *academicismo cinematográfico* y lucha por una libertad de expresar lo que se piensa de la sociedad a través de la cámara.



Realismo ruso

El arribo de la Revolución rusa de 1917 dio la posibilidad de hacer un nuevo tipo de cine desconocido en el mundo capitalista. Nacía una nueva organización social: la sociedad socialista. Los hombres del mundo entero (el proletariado y sus intelectuales) veían con esperanza la liberación del hombre de las garras

capitalistas. La sociedad soviética, se perfilaba a dar un viraje al orden establecido con nuevos conceptos sobre las cosas, sobre la vida y sobre el hombre. Uno de estos radicales cambios lo sufrió el cine, que adquiría desde ahora un nuevo compromiso, el de ponerse al servicio de la nueva clase en el poder: el proletariado. Es así que nace, en 1921, la Fábrica del actor excéntrico (*FEKS*); idea inspirada por Sergei Yukevich, Grigori Kozinter, Leonid Trauberg y Georgij Kryzitskij. La fábrica produce la película *Las aventuras de octobrina* (1924), de Kozintsev y Trauberg, cuyo mensaje consistía en hacer propaganda al nuevo statu quo, al nuevo Estado soviético. Este movimiento planteaba el realismo de las imágenes, fiel reflejo de los acontecimientos sucedidos en la vida social de Rusia. Se desarrolla así, la técnica del montaje dándole mayor ritmo y expresión a las películas. Surgen de esta manera nombres importantes como Kulechov, Vertov, Medvedkin, Pudovkin, Dovienki y Eisenstein; logrando dar verdadero reconocimiento a nivel mundial al nuevo cine soviético. Este cine determinará fuertes influencias principalmente en los países subdesarrollados, quienes tomarán éste como un medio eficaz para crear conciencia política entre los pueblos. Efectivamente, el cine realista ruso, adquiere el barniz de cine revolucionario, tomaba posición de clase, bien visto por unos y repudiado por otros. Era un cine masivo. El nuevo Estado obrero supo visualizar desde el inicio de su conformación, la importancia del cine realista, por eso a pesar de los grandes desequilibrios económicos y políticos que implicaba la revolución no soslayó la relevancia del cine como medio cultural para consolidar la conciencia revolucionaria del pueblo ruso. Películas clave de esta corriente son: *Stachka-La huelga* (Eisenstein, 1925), *Bronenosets Potemkin-El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) y *Oktyabr-Octubre* (G. Aleksandrov-Eisenstein, 1927).



Realismo poético

Centrándose en las ilusiones rotas, el amor perdido y la angustia existencial, este estilo de cine se caracterizó por abordar las cuestiones a las que se enfrentaban las clases más pobres con un naturalismo elegíaco que desechaba las convenciones idealistas de Hollywood. Enraizado en la literatura populista de Pierre Mac Orlan y Francis Carco, así como en las sombrías películas mudas filmadas en París en la década de 1920, el realismo poético ha ejercido una influencia que excede en gran medida su limitada producción original. Lo prefiguraron dramas social-realistas como *La petite Lise* (J. Grémillon, 1930), o *La rue sans nom* (P. Chenal, 1934), de , así como *Sous les toits de Paris-Bajo los techos de París* (R. Clair, 1930), *À nous la liberté-Viva la libertad* (R. Clair, 1931) y *Le million-El millón* (R. Clair, 1931). Jean Vigo describió de manera excepcional la absoluta pobreza urbana con una sensibilidad vanguardista en *L'Atalante* (1934). Las películas de Marcel Carné, Jean Renoir y Julien Duvivier compartían una veracidad emocional del día a día que se consiguió mediante una mezcla de autenticidad de la calle y estilización de estudio de diseñadores como Alexandre Trauner y Lazare Meerson. Los argumentos de estas películas eran protagonizadas por antihéroes que recordaban al hombre de la calle, que veía condenada al fracaso su lucha por la felicidad y la pasión a causa del entorno, el destino y ciertas debilidades inherentes. Pero fue la derrotista sátira de Renoir *La règle du jeu-La regla del juego* (1939) la que extirpó el realismo poético.



Serie B

Producidas con presupuestos limitados, con repartos y equipos de segunda fila, y a menudo careciendo de originalidad y técnica, las películas de serie B eran producidas en masa tanto por los estudios como por productoras independientes, y

fueron cruciales en el desarrollo estético y la viabilidad económica de las industrias cinematográficas de todo el mundo. Estas cintas también garantizaban que se proporcionase un entretenimiento estable mayoritario en las salas de público no siempre apreciaba las sutilezas de las obras de más prestigio. Las películas de serie B se adherían a los diferentes estilos de cada estudio y recibían viejos argumentos, decorados, vestuarios, e imágenes de archivo, al tiempo que proporcionaban empleo a aspirantes y a veteranos contratados. Las piezas más populares eran westerns, películas de suspenso, ciencia ficción, comedias y cintas de terror, que suscitaron el inicio de series con personajes perdurables como investigadores privados o los monstruos clásicos, como Drácula y Frankenstein. Estas películas también gozaban de más libertad, pues la censura no las consideraba, por ello, muchas de ellas tienen altos niveles de violencia, lenguaje altisonante y erotismo. La aparición de la televisión, el alza de los costes para hacer películas, la mayor duración de las cintas y el cambio al color, provocaron el fin de la sobreproducción de las películas serie B a comienzos de la década de 1960. En Estados Unidos; Roger Corman, Val Lewton y Jean Rollin figuraron como directores clásicos de este estilo cinematográfico. Variantes de serie B son el cine *exploitation*, *blaxploitation* y *sexploitation*.



Surrealismo

Encuentra su definición en la fuente literaria del dadaísmo, el cual se opone en todas sus formas a los convencionalismos establecidos en la vida real y plantea la supremacía y predominio del automatismo psíquico y las motivaciones irracionales del inconsciente. El surrealismo se desliza en el filo del humor, el horror, la paradoja, el erotismo, el sueño y la locura. El estilo fue adoptado por el cine para explicar a través de éste los conflictos psicológicos del individuo. Lo más expresivo del surrealismo a través del cine, está en el sueño. El psicoanálisis, es en el cine

surrealista, su mejor arma teórica para expresar estados anímicos, conductas y comportamientos; así como el convertirse en un vidrio de aumento para observar la estructura psíquica de los individuos envueltos en los dramas sociales. El surrealismo tiene como cuna de nacimiento a Francia, con la escritora Germaine Dulac quien realiza la película *La coquille et le clergyman-La concha y el clérigo*, en 1928. El surrealismo francés tiene a su máximo exponente con Jean Cocteau, realizador de *Le sang d'un poète-La sangre de un poeta* (1932) y *Orphée-Orfeo* (1950). Francia dio cabida a realizadores de otros países, el más destacado de éstos fue Luis Buñuel, quien se convierte en un feroz crítico de la deshumanización capitalista a la luz del psicoanálisis y el marxismo. A partir de 1928, Buñuel se enmarca dentro del surrealismo, destacando en sus inicios dos películas de crítica social: *L'âge d'or-La edad de oro* (1930) y *Un chien andalou-Un perro andaluz* (1928). Sus obras maestras dentro del surrealismo son *Los olvidados* (1952) y *El ángel exterminador* (1962). Otros cineastas que se han destacado en la corriente surrealista son David Lynch, Nicolas Winding Refn y Leos Carax.



Telón Rojo

Estilo cinematográfico creado por el director australiano Baz Luhrmann en 1992. La *red curtain Brand* se caracteriza por la teatralización, mezcla de referentes, intertextualidad, fastuosidad en la puesta en escena o anacronismo musical. El «estilo de telón rojo», definido así por el propio Luhrmann (*The Red Curtain Trilogy*) engloba las películas: *Strictly Ballroom-El amor está en el aire* (, 1992), *William Shakespeare's Romeo + Juliet-Romeo + Julieta* de William Shakespeare (, 1996) y *Moulin Rouge!* (2001). Son tres películas en las que el pastiche es evidente y en las que el director utiliza las herramientas cinematográficas fusionadas con la impostación y el artificio del teatro, en lo que él mismo da a llamar "cine

teatralizado”. Pero su estilo no se restringe únicamente al plano visual, sino que se manifiesta como una intrincada red donde cada nudo tiene una importancia y función concretas. Obviamente la visualidad es una de las características más importantes, la estética de colores saturados, el tipo de montaje acelerado, pero también lo es la elección de los temas y su tratamiento. Una de las características que se traslucen como vitales para esta cinematografía, es la necesidad de buscar la participación de la audiencia desde la propia temática de la cinta, adaptando un mito o fábula conocidos y localizándolo en un contexto novedoso y radicalmente opuesto al original. Es interesante observar cómo ese nuevo y particular código se basa en una amalgama de referentes artísticos anteriores; la tradición musical (hollywoodense y bollywoodense) proporciona al director las claves para, desfigurándolas y deformándolas cual escultura barroca, crear un estilo rítmico que sirva a sus propósitos. A la gran inspiración del musical estadounidense e indio, habría que añadir un fuerte intento de integración entre arquitectura (la propia de los decorados de los filmes) y música, la utilización de grandes éxitos del pop y del rock versionados como banda sonora; hecho que vuelve a buscar de nuevo la participación de la audiencia, puesto que son canciones populares fácilmente reconocibles por los espectadores. La última película que dirigió Luhrmann, con tintes de cine de *telón rojo*, fue *The Great Gatsby-El gran Gatsby* (2013).



Tercer cine

Respuesta cultural cinematográfica a la lucha anticolonial en África, la revolución cubana, el surgimiento de la conciencia de la comunidad negra en Estados Unidos, el surgimiento de nuevas formas de opresión religiosa, social y sexual, la

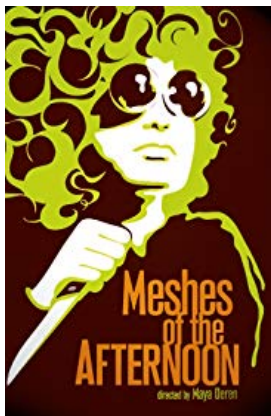
reconceptualización de la dialéctica marxista y maoísta que hicieron los intelectuales de todo el mundo. Sus raíces filmicas se encuentran en el *neorrealismo* de la década de 1950 del brasileño Nelson Pereira dos Santos y del argentino Fernando Birri, así como en el movimiento del *cinema novo* de la década de 1960 que había revigorizado el cine brasileño. Crucial para el estilo abrasivamente distanciado de este último fue el ensayo de Glauber Rocha de 1965 “Una estética del hambre”, que se convirtió en un texto clave al lado de dos manifiestos de 1969: el del cubano Julio García Espinosa “Por un cine imperfecto”, y “Hacia un tercer cine: apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo”, en el que los argentinos Fernando Solanas y Octavio Getino codificaron las ideas y los métodos que habían empleado en su documental de guerrilla *La hora de los hornos* (1968). El tercer cine rechaza los géneros mayoritarios y el existencialismo del cine del arte y ensayo, en favor de técnicas y temas socialmente relevantes que desafiaran concepciones históricas, expusieran la injusticia y reivindicaran las culturas nacionales. Al producir películas de las que el sistema establecido no podía apropiarse, el tercer cine promovió una diversidad estilística que engendró noticiarios, documentales de agitación y propaganda, cortometrajes vanguardistas, obras épicas realistas o sátiras sociopolíticas.



Underground

Movimiento cinematográfico experimental y marginal (subterráneo) realizado a partir de la segunda mitad del siglo XX en los Estados Unidos, coetáneo de los movimientos de ruptura estética conocidos como “segunda vanguardia” y cuyas aspiraciones básicas, se concretan en la subversión radical de la lógica capitalista en el arte. El término *underground* se asignará, a aquellos filmes anticomerciales y radicalmente experimentales que se realizan al margen de la industria

cinematográfica y en los que la subjetividad del autor cuestiona los valores o normas sociales y culturalmente aceptados, en una reacción estética contra el cine de *Hollywood* y sus formas, así como en contra sus mecanismos de alienación. El cine *underground* se desarrolla principalmente a partir de la década de 1950 en Estados Unidos aunando elementos procedentes de dos corrientes estéticas independientes de las artes plásticas, el *happening* y el *pop art*, que le confieren su particular carácter transgresor, haciendo válido el apelativo de *fetish footage* que recibe en ese periodo. Sin embargo, la expresión cine *underground* surge de los experimentos llevados a cabo por la *Beat Generation* a principios de la década y se concentra más en su faceta de proyecto de revolución cultural, al calor de las radicales transformaciones en el arte (en pintura: *action painting*, *new dada*, *pop art*; en música: postdodecafonismo, jazz, rock, psicodelia; en literatura: la generación *beat*; etc.) y la sociedad (*new left*, cultura *beatnik*, *hippies*) que se desencadenan en la década de los sesenta. Maya Deren con su “cine de la angustia y de la experiencia”, se erige como la pionera del movimiento a través de obras experimentales que vinculan inexorablemente artes plásticas y cine, tal como demuestran sus filmes *Meshes of the afternoon* (1943) o *The very eye of night* (1958), entre otros. El papel de la Filmmakers Cooperative de Jonas Mekas, y la revista *Film Culture*, órgano central en el sustento crítico del movimiento, son fundamentales en el desarrollo del *underground* neoyorquino. Otras figuras destacadas realizan por su parte los filmes *The flower thief* (R. Rice, 1960), *Dog Star Man* (S. Brakhage, 1964), *Twice a man* (G. Markopoulos, 1964) o los surgidos de la *Factory* de Andy Warhol, como *Sleep* (1964), *Empire* (1964) o *Chelsea girls* (1966), que rechazan por completo el argumento y se convierten en auténticas piezas de cine estático y de observación.



GÉNEROS CINEMATográfICOS

De acuerdo con Rick Altman (2000) “en muchos aspectos el estudio de los géneros cinematográficos no es más que una prolongación del estudio de los géneros literarios.” (p.32) Luis Nogueira (2010) identifica dos vertientes que determinarían la noción de género cinematográfico: por un lado, la literatura; por el otro, la pintura. (p.2). Lauro Zavala considera que “ir al cine es un proceso condensado en el reconocimiento de los ‘géneros’ que así funcionan como modelos de interpretación y cuya esencia, especialmente en las últimas dos décadas, es cada día más volátil...” (p.6). Resulta evidente que, bajo condiciones particulares, los géneros cinematográficos lograron independizarse de la literatura y se articularon de forma autónoma. Por supuesto, debe considerarse la influencia ejercida por los géneros en la economía global del cine, en relación con las necesidades sociales y culturales impuestas por la industria; los espectadores fueron configurando dentro del imaginario, a partir de las convenciones marcadas originalmente por los grandes estudios, los elementos que permitían que un filme fuera reconocible a través de sus características genéricas. Posteriormente, la crítica especializada fue responsable de desarrollar el proceso el cual, sin duda alguna, no ha estado exento de contradicciones.

El concepto de género “tanto en la literatura como en los medios audiovisuales es una forma organizativa que caracteriza los temas e ingredientes narrativos elegidos por el autor (...) [Se trata de] categorías temáticas estables sometidas a una codificación que respetan los responsables de la película y que es conocida por sus espectadores. No obstante, ésta no es una taxonomía invariable, y queda sometida a los vaivenes de la moda y distintas tendencias político-sociales.” (Morales, 2013, p. 2) El género debe ser visto como una categoría que clasifica diversas obras, a partir de sus semejanzas: elementos estructurales y temáticos, personajes y estereotipos, propuestas icónicas, principios estilísticos y semánticos.

Según Joël Magny el género “apareció en 1896 en los Catálogos Lumière, Méliès, Pathé o Gaumont, al momento de informar al comprador foráneo respecto a las cintas que adquiriría: vistas variadas, cómicas, japonesas, escenas de género o eróticas y de carácter picante.” (2005 p. 42). Para este autor resulta aleatorio



considerar como géneros al cine de animación, al documental o al experimental, ya que se corresponden a “usos específicos del cine.” (Magny, 2005, p. 42.)

Altman caracteriza al género mediante los siguientes aspectos:

- *el género como esquema básico o fórmula que precede. configura la producción de la industria;*
- *el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;*
- *el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;*
- *el género como contrato (...) que toda película de género exige a su público (p.35)*



Los géneros cinematográficos no deben verse desde una perspectiva inocente, si bien se trata de categorías públicas reconocibles, existe una tendencia -- afianzada en los críticos norteamericanos -- de considerarlos como resultado de las condiciones materiales de producción de un filme; estas condiciones, al concretarse, generan la respuesta esperada del público. Nogueira, por su parte, subraya la importancia de lo que llama esquema genérico.

La identificación de un determinado género habrá de pasar inevitablemente por la identificación de un esquema genérico (...), aspectos que una obra debe reunir o del modo en que los reúne: tipo de personajes representados, tipo de situaciones diseñadas, temas comúnmente abordados, elementos escenográficos e iconográficos, principios estilísticos o propósitos semánticos, por ejemplo. (p.4)

Asimismo, es indispensable hablar de la instauración del canon de un género, entendido éste como el corpus de obras consideradas como modélicas, debido a sus valores estéticos, y debido también a las convenciones formales prevalecientes en determinadas épocas.

La clasificación que proponemos, en correspondencia con la noción de género, establece las características del género en cuestión. La mayor parte de las películas citadas son de origen norteamericano, aunque se mencionan algunas cintas europeas, latinoamericanas y asiáticas. Más abundantes, para bien o para mal, son los ejemplos relacionados con la producción nacional. Nuestro acercamiento a los géneros cinematográficos no pretende ser exhaustivo, sino intenta trazar líneas generales las cuales, en algunos casos, admiten discusión. Al interior de este

apartado, damos cuenta de diversos subgéneros, otros más, sin embargo, no han sido considerados o, en algunos casos, como el cine de clase B, están integrados en otro apartado del glosario. El cine, como sabemos, tiene una historia que arrancó hace más de cien años; dentro de su desarrollo y su evolución la idea de género es todavía polémica y quizás incompleta. La posmodernidad, no únicamente en el cine, tiende a la mutación y la hibridación genéricas, situación que dificulta establecer con claridad, sobre todo en producciones recientes, las fronteras que delimitan los relatos cinematográficos.

Todo género cinematográficos está delimitado por las dos grandes corrientes que delimitan también a los géneros literarios: el realismo y lo fantástico. En ambos casos nos referiremos a ellos desde la perspectiva propia de sus códigos narrativos y de representación.

Si bien Altman ha hecho una clasificación bastante afortunada, que parte del musical y el western como géneros paradigmáticos, retomamos la propuesta de Nogueira, quien propone una clasificación de lo que llama géneros clásicos, los cuales, naturalmente, son de origen estadounidense. Está claro que estos géneros, tal y como se ha mencionado con anterioridad, al responder a necesidades económicas dictadas por la industria, como “facilitar una producción estandarizada menos costosa (...) se corresponden perfectamente con el periodo clásico del cine.” (Magny, 2005, p.42) Por último, debe subrayarse la dificultad que implica caracterizar determinadas películas, así como la tentación de confinarlas en los moldes ya establecidos. La vastísima producción cinematográfica mundial encierra múltiples contradicciones e impide, por razones ligadas a la distribución y la exhibición, conocer la producción de países que se hallan excluidos normalmente de nuestras posibilidades como espectadores.



Animación, Cine de

La animación no es un género cinematográfico, sino una técnica. La animación



puede representar todos

los géneros, pero se

enfoca principalmente al

público infantil. La

animación es un medio de

expresión audiovisual en

el que se funden, de una

forma extraordinaria,

imágenes en movimiento

y sonidos para contar una

historia al igual que

explicar ideas. Asimismo, profundiza en teorías de una forma muy ingeniosa, ya que al ser una construcción artificial, ofrece un amplio abanico de posibilidades y formas de comunicar. Permite la creación de trucos visuales cinemáticos que permiten dar vida a objetos que no la tienen y transportar al espectador a lugares inéditos. Hoy en día la animación tiene un gran peso en el mundo del cine y la televisión, además de los videojuegos. (Reina, 2018)

Existen varios tipos de animación, y entre las más destacadas están:

Animación tradicional o *2D*, que consta de dibujos elaborados a mano alzada, creando cuadro a cuadro sus movimientos y fondos. Películas como *Snow White and the Seven Dwarves- Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Bambi* (1942) y otras películas características de Disney entran en esta categoría.

Stopmotion, que se desarrolla a través de la manipulación de un personaje u objeto con volumen, de plastilina, macilla, etcétera, modificando su movimiento con la rotación de sus extremidades y tomando una fotografía de cada uno de ellos. *The Nightmare Before Christmas- El extraño mundo de Jack* (Selick, 1993) y *Coraline- Coraline y la puerta secreta* (Selick, 2009) son ejemplos de stopmotion.

Animación 3D, que se lleva a cabo mediante computadoras, con software de modelado para crear a los personajes, escenarios y otros objetos. Como ejemplo tenemos *Toy Story* (Lasseter, 1995) y las demás películas de Pixar.



Animación motion capture consiste en tomar los movimientos reales de un ser humano a través de sensores ubicados en su cuerpo (músculos y rasgos faciales) y enviados a una computadora. Una vez que son digitalizados los movimientos se utilizan diferentes programas de computadora para incorporárselos a los personajes creados en 3D por los animadores. Como ejemplo tenemos al protagonista César, en las varias películas de *El planeta de los simios*, y que aparece desde *Rise of the Planet of the Apes- El planeta de los simios (R)Evolución* (Wyatt, 2011). Otro ejemplo es el de Gollum, en *The Lord of the Rings: the Two Towers- El señor de los anillos: las dos torres* (Jackson, 2002) y *The Lord of the Rings: The Return of the King- El señor de los anillos: el retorno del rey* (Jackson, 2003).

Como las películas de animación son principalmente enfocadas a un público infantil, la mayoría de sus historias son sobre descubrimiento y entendimiento de conceptos básicos. A fin de cuentas, “el cine ha traspasado las barreras de ser un mero acto entretenedor a [sic] convertirse en una actividad altamente intelectual, marcada por la tecnología, y podríamos considerarlo como una práctica privilegiada de la modernidad, que forma parte y se corresponde con la cultura contemporánea” (Campo-Redondo, 2005). Aunque con el paso del tiempo, esas historias han evolucionado para explicar temas más complejos, puesto que la audiencia (tanto los niños como los padres) ha ido exigiendo más de los creadores. Por ejemplo, la primera película de *Toy Story* es un tema básico y muy utilizado sobre la llegada de alguien nuevo que amenaza con reemplazar al protagonista y después del conflicto de la trama, el recién llegado y el protagonista se vuelven amigos. Más adelante, en *Toy Story 2* (Lasseter, 1999), aparece la amenaza de que los juguetes se pueden romper, tema que pone a los protagonistas en perspectiva a los protagonistas similar a la muerte; además la trama agrega la cuestión de que los dueños de los juguetes crecen y terminan desinteresados por los juguetes. Aunque para algunos personajes en la película esto representa la desesperación (pues una de ellos, Jessie, ya incluso experimentó el abandono), el protagonista decide aceptar los cambios y riesgos que implican quedarse con su dueño, dando como conclusión que no vale la pena tener una vida dominada por el miedo de romperse o que lo dejen, pues a fin de cuentas él sólo quiere cumplir su función como juguete. Asimismo, películas más recientes, como *Coraline, ParaNorman* (Fell y Butler, 2012) o *Kubo and the Two Strings- Kubo y La búsqueda samurái* (Knight, 2016) (las tres



del estudio Laika), se aventuraron a introducir temas de géneros más complejos a un público que normalmente debe ver versiones más complacientes.

La animación para adultos, además de los circuitos *underground* que producen obras de culto como las setenteras *Fritz el gato* dirigida por Ralph Bakshi y *Heavy Traffic-Tráfico pesado*, en 1973 quien dirigió también la más comercial *Cool World-Mundo cool* (1992). En años más recientes han aparecido películas como la ya mencionada *Persépolis*; *Anomalisa* (Kauffman y Johnson, 2015); *Waltz with Bashir-Vals con Bashir* (Folman, 2008), además del filme *South Park*, (1999) basado en la serie de televisión del mismo nombre.

También existe el *anime*, que también está relacionado con el *manga*. Ambos son el centro de varios debates en Japón. Aunque el *manga* y el *anime* no son campos idénticos (el *manga* puede simplemente definirse como el cómic de Japón, mientras que el *anime* abarca lo que es la animación japonesa), ambos se han vuelto sinónimos con una distintiva visión y estética cultural japonesa a los ojos de varios medios y académicos alrededor del mundo. Muchos consideran al *manga* como el origen: la creativa vitalidad que creó el *anime* y posteriores videojuegos y *spin-offs* de mercadeo. En varios casos, el *manga* definió la plantilla para los géneros clave (*shoujo*, *shounen*, etcétera) que han llegado a dominar la mayoría de la cultura en Japón hoy en día. Sin embargo, mientras el *manga* estableció las raíces de este estilo durante la postguerra, fue a través del *anime* que una audiencia mundial más amplia se encontró con una cultura visual japonesa distintiva. La industria del *anime* de Japón es enorme, y continúa creciendo alrededor del mundo. Fundamentalmente el *anime* consiste de tres elementos: (1) largometrajes; (2) programas de televisión; y (3) videos y versiones en DVD de *anime* previamente vistos en televisión y cine, producidos únicamente para formatos en video y DVD. (Norris, 2008)

El *anime* es un tipo de animación aparte, puesto que tiene su propia división de géneros. No obstante, existen varias películas de *anime*, mayormente conocidas por el estudio Ghibli, como *My Neighbor Totoro- Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) y *Spirited Away- El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001). Películas destacadas que no son de Ghibli son *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), *Toki wo kakeru shoujo- La chica que saltaba a través del tiempo* (Konno, 2006) y *Kimi no na wa* (Shinkai, 2016), por mencionar algunos. Aun así, el *anime* en el mundo de las películas es poco



conocido fuera de Japón, puesto que la mayoría de las películas de este tipo están basadas en las series *anime* de televisión y sólo con series lo suficientemente populares (como *Dragon Ball* o *Los caballeros del zodiaco*) llegan a otros países.

Los estudios más importantes de animación son Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, Warner Bros. Studios, Universal Animation Studios, Dreamworks Animation, Blue Sky Studios y Paramount Animation. Todos ellos en Estados Unidos. Sin embargo, el resto del mundo tiene sus producciones de animación, pues Japón es uno de los más prolíficos. En Europa destacan varios estudios, de los más importantes en Gran Bretaña están Halas and Batchelor Cartoon Films, con la película *Handling Ships* (Crick, 1945) que fue la primera película británica de animación; Aardman Animation, creadores de *Wallace y Gromit* y *Shaun, el cordero*, con *Chicken Run- Pollitos en fuga* (Park y Lord, 2000). De las animaciones inglesas, la más destacada es *Yellow Submarine* (Dunning, 1968). Francia es considerada la pionera de la animación en Europa, con estudios como Les Geméaux y Les Armateurs, y de la animación francesa algunas de las películas importantes son *La planète sauvage- El planeta salvaje* (Laloux, 1973), varias adaptaciones de los cómics de *Ásterix*, *Kirikou et la sorcière- Kirikou y la hechicera* (Ocelot, 1998), *Les Triplettes de Belleville- Las trillizas de Belleville* (Chomet, 2003) y *Persépolis* (Paronnaud y Satrapi, 2007). De Alemania, de sus películas animadas más importantes están *Die Abenteuer des Prinzen Achmed- Las aventuras del príncipe Ahmed* (Reiniger, 1926), la película animada más antigua que se conserva, y *Dragon Hunters- Cazadores de dragones* (Qwak y Ivernel, 2008). De Italia está *El señor Rossi*, que originalmente es un programa de televisión, tuvo su fama en territorio nacional y España, por lo que también se hicieron películas de él en los años 1976 y 1977, también en 2001 los italianos hicieron una película animada llamada *Momo alla conquista del tempo- Momo, una aventura a contrareloj* (D'Aló), basada en la obra literaria *Momo* de Michael Ende.

El sector latinoamericano no está desprovisto de sus producciones fílmicas de animación. Para empezar, Brasil es uno de los más activos con una treintena de largometrajes en diferentes fases de desarrollo en la actualidad; películas importantes han sido *O Menino e o Mundo- El niño y el mundo* (Abreu, 2013), *Uma história de amor e fúria* (Bolognesi, 2013) y *Minhocas* (Conti y Nunes, 2013). Con



Metegol (Campanella y Goyeneche, 2013), la animación argentina se posicionó a nivel internacional y fue la película más taquillera de 2013 superando los dos millones de espectadores; *Anida y el circo flotante* (Romero, 2016) también tiene lugar entre las películas importantes de animación argentina. Chile tiene *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (Rojas, 2013), *Pulentos, la película* (Pot, 2017) y el cortometraje *Historia de un oso* (Osorio, 2014) destaca por ser el catalizador para varios proyectos de animación en su nación. Por su parte, Perú mantiene un modelo particular con fuerte tradición 3D y su película más relevante es *Condorito: la película* (Schuldt y Orrelle, 2017), pero también están *Piratas en el Callao* (Schuldt, 2005) y *El delfín: historia de un soñador* (Schuldt, 2009). Otros territorios, como Uruguay, han producido escasos pero exitosos títulos, como *Selkirk el verdadero Robinson Crusoe* de Walter Tournier o *Anina* de Alfredo Soderguit, ambos filmes nacionales más taquilleros en 2012 y 2013, respectivamente. Finalmente, en México, las películas de *Huevocartoon* han sido de las más exitosas, sobre todo *Un gallo con muchos huevos* (Riva, 2015), con 4 millones de espectadores; *Don Gato y su pandilla* (Mar, 2011) junto con la saga de películas *Las Leyendas* (ambos de Ánima Estudios) han dejado su marca de popularidad en el cine de animación mexicano.



Acción

El cine de acción supone una contradicción inevitable, se trata, por un lado del



género con mayor aceptación popular; por el otro, es generalmente menospreciado por la crítica. Se caracteriza porque suele privilegiar lo que se conoce como valores de producción: estrellas de gran éxito comercial, sofisticados efectos especiales y escenarios fastuosos, extravagantes o exóticos. Se trata, pues, de un género que apuesta por la espectacularidad. Su narrativa tiende a ser esquemática, la visión del mundo que propone es comúnmente maniquea e ideologizante. Las convenciones empleadas son fácilmente reconocibles y han creado una estética

particular de la destrucción y el caos. El género ha sido definido como mero vehículo de evasión y de propaganda proestadounidense, ya que sus perspectivas político-ideológicas se han sostenido bajo una concepción tradicional que defiende la defensa de los valores conservadores, aunque existan aires de una renovación aún poco extendida, sobre todo en relación con la conformación de sus figuras heroicas –hasta hace poco, eminentemente masculinas–. La irrupción de *mujeres de acción* obedece, en términos generales, a un intento comercial de expiación, lo que no deja ni dejará de ser motivo de futuros análisis de distinta naturaleza.

El género, como tal, de acuerdo con Nogueira (2010), se constituye en la década de los ochenta, a partir de películas como *Rambo: First Blood- Rambo* (Kotcheff, 1982) *Terminator* (Cameron, 1984) y *Hard-Die-Duro de matar* (Mc Tiernan, 1988). La acción sobrepasa tanto a la línea argumental como a los propios personajes, ha dejado de ser un medio para convertirse en la finalidad de la película. (p. 19)

El cine de acción es subsidiario del cine de aventuras, cuyos antecedentes se remontan al cine mudo. Algunos filmes como *The Mark of Zorro-La marca del zorro* (Niblo y Reed, 1920); *The Thief of Bagdad-El ladrón de Bagdad* (Walsh, 1924) y *Ben-Hur* (Niblo, 1925), adquirieron una innegable notoriedad. No es ninguna casualidad que la película que inaugura el género fuese *The Great Train Robbery-El gran asalto al tren* (Porter, 1903), que es también un western. La acción también aparece en el cine bélico, al que algunos críticos han considerado como un género en sí mismo. Los alcances propagandísticos de este tipo de cine han sido percibidos con toda claridad por las producciones cinematográficas de países diversos. La abundancia de filmes relacionados con el género no es gratuita: dos guerras mundiales y recurrentes invasiones norteamericanas a diferentes países, dan constancia de ello: *The Lost Patrol-La patrulla perdida* (Ford, 1934); *Lo sbarco di Anzio-La batalla por Anzio* (Craig y De Felitta, 1968). Otra vertiente es la del cine de catástrofe: *The Towering Inferno-Infierno en la torre* (Guillermin y Allen, 1974); *Earthquake-Terremoto* (Robson,1974); las películas de capa y espada: *Captain Blood-El capitán sangre* (Curtiz, 1935), *The Adventures of Robin Hood* (Curtiz y Keileigh, 1938); las películas de gánsters y/o de policías *Scarface-Cara cortada* (Hawks, 1932), *Goodfellas-Buenos muchachos* (Scorsese, 1990), *Bullit* (Yates, 1968).



Un subgénero de especial relevancia es el llamado *Road Movie*, o películas de carretera. El *Road Movie* nos deja ver uno de los problemas esenciales en relación con la clasificación y definición de los distintos géneros cinematográficos. Para algunos autores, como Steven Cohan e Ina Rae Hark, se trata de un género en sí mismo, alimentado por una gran profusión de temas y de subgéneros (Cohan, 2006, p.4). Puede caracterizarse como una hibridación, la cual puede distinguirse en dos de los filmes que lo vieron nacer: *Bonnie & Clyde* (Penn, 1967), que es al mismo tiempo una película de gangsters; y *Easy Rider-Busco mi destino* (Hooper, 1969), que ha sido considerado como un western. Se pueden añadir filmes emblemáticos como los que pertenecen a la saga de *Mad Max*. La última de estas películas apareció en el 2015, y fue dirigida, al igual que todas las anteriores por George Miller. Podría pensarse en un célebre antecedente de origen francés, *Le salaire de la peur-El salario del miedo* (Clouzot, 1953), al que se le considera como un filme clásico, de aventuras de carretera y drama.

Dentro de las múltiples relaciones y entrecruzamientos genéricos mencionados, no pueden obviarse las variantes regionales: desde el *chanbara*, cine de samuráis producido en Japón; el cine de artes marciales, de origen oriental y de probado éxito comercial en diversos países, hasta las mexicanísimas e inefables películas de luchadores, con el *Santo* a la cabeza, quien de 1958 a 1976, filmó cincuenta y dos filmes. Si pensamos en la aportación mexicana al *Road Movie*, no podemos dejar de mencionar a *Lola la trailera* (Fernández, 1983). Hay que agregar, por último, la variante más exitosa en lo que va del milenio: el cine de superhéroes, emparentado con la ciencia ficción y con un carácter ultra comercial, así como el despliegue de una maquinaria mercadológica puesta al servicio de la industria y del espectáculo hollywoodenses.

Ciencia ficción

La ciencia ficción puede ser vista, por un lado, como la narrativa fantástica contemporánea de mayor relevancia; por el otro, ha adquirido también un carácter fundacional al dar origen a la mitología de la época. Al igual que los demás géneros clásicos, tiene génesis literaria y mantiene una relación –quizás la más redituable en términos económicos– con la gran mayoría de los relatos que han sido llevados al cine.



Aunque en sus inicios fue considerada como un apéndice del género fantástico,



la ciencia ficción consolidó su desarrollo, primero como género posteriormente como cinematográfico, a lo largo del siglo XX. Ya



hemos citado en páginas anteriores a la célebre *Un viaje a la luna*. El filme de Méliès reúne elementos del cine de ciencia ficción, de aventura y comedia mágica circense, con recursos propios de la animación. Con pocas excepciones, entre las que hay que anotar *The War of the Worlds-La guerra de los mundos* (Haskin, 1953), adaptación de la novela del mismo nombre de H. G. Wells; así como *The*

Incredible Shinkring Man-El hombre menguante (Arnold, 1957), basada en un cuento de Richard Matheson, la mayor parte de la producción fílmica hasta los años 60, estuvo estancada en el cine clase B: bajos presupuestos y baja calidad. Tres películas filmadas en la segunda mitad de esos años, se convertirán en piedras angulares sobre las que descansarán las siguientes obras dedicadas al género: *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966); *2001, A Space Odyssey-2001, Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), y *Planet of the Apes-El planeta de los simios* (Schaffner, 1969), Añadimos, como la cuarta referencia a *Solaris* (Tarkowski, 1971), la obra maestra soviética del género, Todas las películas hasta aquí mencionadas se derivan de las obras literarias de Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Pierre Boule y Stanislav Lem, respectivamente. El género, podrá apreciarse en las películas que citaremos, mantiene una relación de codependencia con la literatura, incluido por supuesto el comic.

En el cine de ciencia ficción es posible hablar de un macrotexto en el que identificamos ocho subgéneros; es común, como característica particular dentro de éste y otros géneros que, en su dimensión posmoderna, tiendan a la hibridación, de tal manera que una gran cantidad de filmes de los últimos cuarenta años ejemplifica la situación.

El mismo criterio que divide la literatura de ciencia ficción en *dura* (hay elementos en la narrativa que existen en la realidad), y *blanda* (meramente especulativa) opera como primera instancia clasificatoria para los relatos cinematográficos. Hay, en este sentido, subgéneros que se ubican en una u otra dirección, de acuerdo con el tratamiento científico y tecnológico que sustenta al filme. Un elemento central distingue a la ciencia ficción de otras narrativas no realistas, se trata del *novum*, un concepto acuñado por el soviético Marko Suvin, quien lo define como extrañamiento cognoscitivo.¹



La ópera espacial deviene de la fantasía heroica, aunque también ha sido vista como una trasposición del western a un escenario espacial. Se trata de filmes de acción y aventura que se desarrollan en el espacio: conflictos bélicos, despliegue de armas futuristas y de batallas extraordinarias se combinan con ingredientes propios del romance. El esquema suele ser convencional: buenos contra malos, héroes contra villanos. *Star Wars-La guerra de las galaxias* (1977), dirigida por George Lucas en 1977, dio origen a una saga que se ha apropiado de un mercado cautivo durante los últimos cuarenta y dos años (y los que siguen). Un caso semejante, aunque de menor éxito, lo representa *Star Trek-Viaje a las estrellas*. Dirigida por Robert Wise, estuvo basada en la serie de televisión de 1966. La saga correspondiente se ha mantenido en forma, ya sea a través de películas y series de streaming. Filmes como *Guardians of the Galaxy-Guardianes de la galaxia* (Gunn, 2017), o *Valerian and the City of a Thousand Planets-Valerian y la ciudad de los mil planetas* (Besson, 2017), si bien pertenecen a la categoría, serán producto, a la vez, de otra mirada.

Viajar en el tiempo ha sido un tema recurrente dentro del género. Desde la adaptación cinematográfica de la novela de H.G. Wells, publicada en 1895 y llevada al cine por primera vez en 1960, bajo la dirección de George Pal, *The Time Machine-La máquina del tiempo* inaugura, de hecho, el género. Hay dos líneas discernibles en el tratamiento del tema. La primera de ellas pertenece al campo de la fantasía, ya que no existen pretextos científicos o pseudocientíficos para que el viajero realice su travesía. Películas como *Peggy Sue Got Married-Peggy Sue, su pasado la espera* (Coppola, 1986), o *Midnight in Paris -Medianoche en París*

¹ Suvin definió la ciencia ficción como un género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginativo distinto del ambiente empírico del autor. (Suvin, 1979)

(Allen,2011), se ubican en esta zona. La segunda línea corresponde a la ciencia ficción. Toda la saga de *Come to the Future-Volver al futuro* (Zemeckis, 1985), así como la *The Terminator* (Cameron, 1984); la excelente *Twelve Monkeys-Dieze monos* (Gilliam, 1995), inspirada en el cortometraje *La jeteé-El muelle* (Marker, 1962), o *Looper-Looper, asesinos del futuro* (Johnson, 2012), nos revelan las razones por las que el viaje en el tiempo nos resulta fascinante. Cada película crea su código particular en relación con las paradojas que el viaje supone; sin embargo, una cinta como la australiana *Predestination-Predestinación* (Hermanos Spierig, 2014), basada en el cuento “Todos zombies” de Robert A. Heinlein, nos plantea la paradoja más extraordinaria y sórdida posible. En todos los filmes mencionados se evidencian mecanismos de hibridación, que combinan, según sea el caso, la acción, la aventura, la reflexión sobre la condición humana, las distopías, el cyberpunk o el astropunk y la comedia.

Utopías, distopías y ucronías: en este subgénero se diferencia el carácter particular que adquiere cada variante fílmica de acuerdo con la visión de mundo de la película en cuestión; es poco común encontrar filmes dedicados al optimismo y la celebración utópicas pero, generalmente, la perspectiva aportada por el cine evoca situaciones semejantes a las padecidas en la vida real; al proponer la ciencia ficción una visión del futuro a través del presente, los modelos de las sociedades del futuro suelen ser desoladores aunque, casi siempre, muestran un atisbo de esperanza y/o redención. La primera película que trata el conflicto entre utopía y distopía es el clásico expresionista de Fritz Lang, *Metropolis* (1927). La tradición distópica se ha mantenido y su filmografía es enorme: la ya citada *Fahrenheit 451; A Clockwork Orange-Naranja mecánica* (Kubrick, 1971); *Soylent Green-Cuando el destino nos alcance* (Fleischer, 1973); *Blade Runner* (Scott, 1982); *Brazil* (Gilliam, 1985); *Gattaca* (Niccol, 1997); y el filme *Children of Men-Niños del hombre* de Carlos Cuarón (2006). Añadimos las sagas juveniles de *The Hunger Games-Los juegos del hambre* (Ross, 2012); y las desiguales *Divergent-Divergente* (Burger, 2014); y *Maze Runne-Maze runner, correr o morir* (Ball, 2014). Nuevamente, la mayor parte de estas películas, así como de la extensa lista perteneciente al subgénero, tiende a la hibridación. *Blade runner*, por ejemplo es un relato policiaco negro, distópico, estilizado desde la perspectiva del cyber punk; su carácter posmoderno se distingue

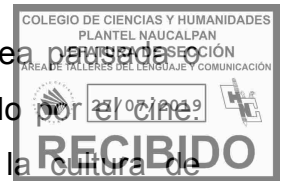


gracias a la conjunción de estos elementos, así como por la profusión intertextual que lo construyen como filme.

Amenaza imperialista o convivencia armónica. La irrupción, ya sea pensada o violenta, de alienígenas hostiles forma parte del imaginario construido por el cine. Los extraterrestres son, a estas alturas, integrantes estelares de la cultura de masas; estrellas pop que aparecen frecuentemente en televisión, cine e Internet. Por otra parte, y para darle seriedad al asunto, Carl Sagan, como científico y divulgador, afirmaba las amplias posibilidades de vida extraterrestre, y la Exobiología, como disciplina con estatus científico, establece como objeto de estudio la posible presencia de vida en otros planetas. En su excelente trabajo acerca de la relación entre alienígenas y ciencia, Antonio Ribas y Tomás Martín proponen varios usos simbólicos de alienígenas en el cine: significados referentes a la Raciología;² la invasión y la ocupación del planeta. Sobre esta temática, hay que mencionar que hacia 1956, se exhibe *Invasion of the Body Snatchers-Invasión de los ladrones de cuerpos* de Don Siegel, un clásico la ciencia ficción de terror, al que las interpretaciones críticas coinciden en señalar como una metáfora sobre la Guerra fría y la paranoia anticomunista latente y presente en los ciudadanos norteamericanos. El último de ellos se refiere al fenómeno de la migración. Los alienígenas, debido a razones de supervivencia, se ven forzados a emigrar y conviven con los terrícolas: la coproducción sudafricana neozelandesa *District Nine-Sector 9* (Blomkamp, 2009), pertenece a este rubro. (Ribas y Martín, 2015, p.10). Estos mismos autores proponen una *taxonomía extraterrestre*³ de la cual nos interesa, particularmente, *Alien, el octavo pasajero* (Scott 1979), por su carácter híbrido y por la trascendencia que el primer filme de la saga ha mantenido a través del tiempo, hasta convertirlo en un filme de culto. La película es al mismo tiempo un relato de terror que contiene elementos de ópera espacial y, además, aparece un robot maligno, empleado de la corporación que patrocina la empresa y quien es causante de la situación que padecerán los integrantes de la nave.

² La raciología, además de ser un neologismo, es una rama de la Antropología que se dedica al estudio de las razas a partir de sus características físicas. Un ejemplo cinematográfico de raciología, lo encontramos en el filme *Alien Nation-Nación alien* (Baker, 1988)

³ Remitimos a los lectores interesados en el tema al libro *Exobiología, manual de la flota estelar*, de Manuel A. González. El libro, citado por nuestros autores, ofrece una detallada clasificación de las posibilidades de vida extraterrestre imaginadas por el cine y la televisión.



Por último, para cerrar este apartado, hay que mencionar cintas como *Close Encounters of the Third Kind-Encuentros cercanos del tercer tipo* (Spielberg, 1978), y *E.T. The Extra-Terrestrial-E.T. El extraterrestre* (Spielberg, 1982), filmes, junto con otros más cercanos a la comedia, muestran una visión un tanto idealizada de los alienígenas. No hay que olvidar, sin embargo, que en sentido estricto y a pesar de su apariencia, la mayor parte de los protagonistas de la saga de *Star Wars* no son humanos.

Robots, Ciborgs y máquinas. “En el tratamiento cinematográfico de la [integración exógena](#) (tendencia a simular características del ser humano en la máquina) se pueden distinguir dos modos fundamentales de presentación. De un lado, los *seres mecánicos*, constituidos con materiales privativamente mecánicos, cuya figura arquetípica es el *robot*; de otro, los *seres biotecnológicos*, conformados tanto con materiales maquínicos como orgánicos y biológicos, cuya imagen paradigmática es el *androide*.” (Koval, 2008, p. 8) La tradición es larga y refleja, de cierta manera la convivencia entre el cine y la literatura de ciencia ficción; comienza con *Metrópolis*, la funda literariamente Isaac Asimov, la intelectualiza Godard con *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution-Alphaville* (1965), la pervierte *Terminator* y la consagra estéticamente *Blade runner*. Una variante de gran éxito es el de la trilogía de *The Matrix-Matrix* (Hermanas Wachowski: los humanos son marionetas que viven en el interior de una simulación. La idea del ciberespacio – postulada originalmente por William Gibson– adquiere una nueva dimensión en estos filmes. Resulta interesante considerar que, al igual que con los alienígenas, la concepción sobre máquinas y robots suele ser distinta en cada película. Si en *2001*, Hal es una computadora enloquecida que destruye a los tripulantes de la expedición, en cambio, la computadora que presenta una película como *Her-Ella* (Jonze, 2013), representa un ser del que el protagonista humano se enamora.

Para algunos, el ciberpunk (Postciberpunk y ciberpunk *puro*) es más que un subgénero o que un estilo; es una estética en sí mismo. Se le atribuye su paternidad literaria a William Gibson. Los escenarios corresponden a sociedades distópicas, cuyas ciudades contaminadas y oscuras albergan los conflictos entre ciborgs y humanos: la multicitada *Blade Runner; Minority Report-Sentencia previa* (Spielberg; 2002), basadas ambos en textos de Phil K. Dick), *Inception-El origen* (Nolan, 2010), son tres de sus filmes más representativos. El ciberpunk se constituyó también



como una influencia determinante en los manga y posteriormente el anime japoneses. Otras variantes más o menos socorridas son: Streampunk. Una película como *Wild Wild West-Espía con espuelas* (Bernstein, 1999), con sus anacronismos, revólveres y máquinas de vapor es, además, un western en clave (salida) de comedia. Las máquinas forman parte de las sublimaciones de los temores humanos. En la ciencia ficción, prevalece la mirada amenazante sobre estas criaturas quienes, desde la tentación por esclavizarlos y los debates sobre sus posibilidades emocionales, siguen estando presentes.

Experimentación científica: la criatura del doctor Frankenstein es también parte del museo del terror y la ciencia ficción. La creación de Mary Shelley ha dado pie a una gran cantidad de obras --literarias y cinematográficas-- de mayor o menor relevancia artística. La experimentación, en la ciencia ficción, es casi siempre fallida y acarrea consecuencias inimaginables para sus perpetradores. *Strange Case of Doctor Jekyll and Mister Hyde-El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*, el extraordinario relato de Stevenson ha sido filmada en distintos momentos y se ha mezclado con géneros como la comedia *The Nutty Professor-El profesor chiflado* (Lewis, 1963), o el drama *Mary Reilly-El secreto de Mary Reilly* (Frears, 1996). En *The Fly- La mosca* (Cronenberg, 1987), el remake del filme de Kurt Neumann (1958), el protagonista, que experimenta con la tele transportación, sufre un desgraciado accidente del que se desprenden los principales acontecimientos narrados por la película. Nuevamente aparecen los cruces genéricos: como terror se clasifica como *Body Horror*; y la C.F. la considera *bio punk*. Toda la saga de *Jurassic Park- Parque jurásico* (Spielberg, 1993), Las distintas versiones de otras dos de las novelas de Wells llevadas a la pantalla, *La isla del doctor Moreau* y *El hombre invisible*, como la más reciente *Splice-Splice, experimento mortal* (Natali, 2009), tienen como constante la crítica a los comportamientos humanos que rebasan límites morales en nombre de la ciencia.

Por último, y como el subgénero de mayor éxito comercial en el presente, las películas de superhéroes, ya sean de DC, Marvel o alguna otra editorial, han logrado consolidar --más allá de las evidentes intenciones ideológicas y del interés industrial hollywoodense-- una narrativa en la que conviven extra terrestres, mutantes, ciborgs y humanos con acceso a tecnología de punta. La acción imparables, la profusión de efectos especiales, la aparición de actrices y actores más



que célebres han garantizado su enorme popularidad mundial. El cine de superhéroes tiene orígenes humildes y limitados tanto por la animación de la época como por el desarrollo de los mencionados efectos especiales. Desde 1951, año en el que apareció la primera versión no animada de Superman, hasta nuestros días, han desfilado estas figuras que empezaron a tomarse más en serio a partir de la década de los 70. *Superman, the Movie-Superman la película* (Donnen, 1978), abriría un mercado que se empezaría a expandir con el Batman de Tim Burton y, después de varios intentos fallidos que incluyeron cortometrajes y series de televisión, con el Spiderman de Sam Reimi (2002).



La ciencia ficción es, pues, un género altamente rentable, de gran impacto comercial y, en algunos pocos pero emblemáticos casos, también artístico. Se ha desarrollado en distintos países, la extinta URSS, Francia, Japón, Gran Bretaña, España y ¡México! En nuestro país, el género ha tenido una repercusión escasa y la mayor parte de las cintas se orientan al maridaje con la lucha libre, con películas como *Blue Demon contra los cerebros infernales* (Urueta, 1968) y la comedia: *La nave de los monstruos* (González, 1960). Adaptaciones de relatos clásicos: El año de la peste (Cazals, 1973), basada en el relato de Defoe, así como *El hombre y la bestia* (Soler, 1972), basado, por no variar en *Doctor Jekyll and Mister Hyde*. Algunos filmes más recientes como *2033* (Larsgoiti, 2010) y *Los parecidos* (Ezbán, 2015), muestran ya realizaciones más elaboradas y de mayor interés.

Cine experimental

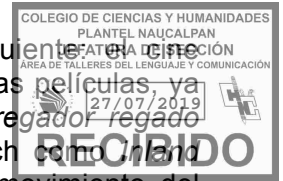
Un aspecto esencial que permite distinguir al cine experimental del convencional (o



clásico hollywoodense) es la dificultad que comúnmente entraña para ser *comprendido* y/o *disfrutado* por el espectador; esto se debe a las posibilidades creativas que, en relación con la estructura y la temática ofrece el primero. El espectador, ya sea por prejuicios o por desconocimiento, llega incluso a

incomodarse, o a rechazar este tipo de cine. Definirlo no ha sido una tarea fácil y quizá podríamos plantear, tal y como escribe González Zarandona (2012):

Para definir al cine experimental hay que primero afirmar lo siguiente: el cine experimental no es un sólo cine, ni tampoco se refiere a unas cuantas películas, ya que el cine experimental está conformado por películas como *El regador regado* (1895) de los hermanos Lumière, algunas películas de David Lynch como *Inland Empire* (2006) o *Eraserhead* (1977), las investigaciones sobre el movimiento del sueco *Vikking Eggeling* como *Sinfonía diagonal* (1924), y las primeras películas de Peter Greenaway. (p.15)



El cine experimental (no narrativo) se articula como vanguardista en la década que va de los años 20 a los 30 del siglo pasado. Dos películas de Luis Buñuel, *Un chien andalou-Un perro andaluz* (1929) y *L'âge d'or-La edad de oro*, ambas consideradas como surrealistas y ambas en colaboración con Salvador Dalí intentan “sugerir una realidad como nadie la había visto. *Una realidad que sólo se presenta en los sueños y en las ideas; no a través de los sentidos.*” (González Zarandona, 2012, p. 16). Otro filme importante se debe al pintor Fernand Léger quien, en compañía de Dudley Murphy, dirigió *Ballet mécanique-Ballet mecánico* (1924).

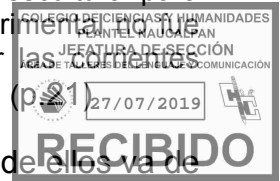
Las dificultades de proyección y difusión han sido una constante dentro de la historia de este cine, el cual se haya confinado a Internet o a museos. El Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA) tiene un catálogo de 42535 películas sólo en línea pero ¿lo sabíamos, estamos interesados en él? Por otra parte, de acuerdo con su lugar de exhibición el criterio se modifica. Si la película es vista en un museo, se trata de *Arte*, pero si la vemos en You Tube es mero *entretenimiento*.

Una nueva corriente surge entre los años 60 y 70, tal es el caso del pionero del videoarte Bill Viola, quien sigue produciendo obras como *Fire Woman* (2005), o *Tristan's Ascension* (2005). El video va a facilitar la producción de nuevas formas visuales, pero su uso lo hará diferir de los orígenes del cine experimental. El video, además de la pintura, la literatura y la música, va a valerse también de elementos reconocibles del cine comercial narrativo. Sin embargo, de acuerdo con lo dicho por González Zarandona (2012), hay casos, como el de la película *Dawn to Dawn*, de Joseph Berne (1934), en que la forma en que se narra la película hará que se le considere experimental. (p. 20)

Rodríguez Zarandona (2012) define al cine experimental de la siguiente manera:

El cine experimental no es un trabajo hecho por un gran colectivo de personas dedicadas a un mismo fin. Así mismo, no apela ni quiere apelar a las masas para su

exhibición y difusión, por lo que resulta marginado de las industrias culturales. Trata de evitar el uso del guión y contar una historia. En cambio, utiliza los elementos estéticos propios del cine y de otras artes como la pintura y la escultura para transmitir ideas y sentimientos. Y por último, el origen del cine experimental es azaroso ni por casualidad, sino que fue avalado y respaldado por las corrientes artísticas de vanguardia que nacieron con la entrada del siglo pasado.



Se distinguen varios tipos dentro del cine experimental: el primero de ellos va de 1895-96 a 1908. El segundo corresponde a los finales de la década de los 20 y principios de los 30, en París, Además de los directores citados en líneas anteriores, deben considerarse a Abel Gance, Louis Delluc, y Jean Epstein, entre otros; el tercer tipo (abstracto) comprende a directores como Hans Richter y Walter Ruttmann, en Berlín; y a Luis Buñuel, Jean Cocteau y René Clair (dadaísmo y surrealismo), así como la vanguardia posterior encabezada por Jean Vigo y Marcel Carné. El cuarto cine se desarrolla en Estados Unidos a partir de los años 40. (Rodríguez Zarandona, 2012, pp. 22-23)

Es necesario precisar que el hecho de que una película no acceda a los circuitos comerciales, no la convierte en experimental. Es claro que este tipo de cine se aleja de las convenciones de la gran industria, en relación con presupuestos, valores de producción y, sobre todo, en relación con su intencionalidad, que suele ser artística y, en mayor o menor medida, subversiva, ya sea en sus cuestionamientos sobre el canon o en su visión sobre la realidad. Se trata, pues, en todos los sentidos, de un cine alternativo y, contradictoriamente, de acuerdo con lo que hasta aquí hemos planteado, también elitista. Ejemplo de ello, son los filmes de Andy Warhol, de quien se dice filmó alrededor de 650 películas. Su primera película *Chelsea Girls* fue realizada en 1966. Para 1970, Warhol había retirado de la circulación todas sus cintas. Son célebres sus retratos (*Portraits*) de algunas figuras de la época: Dennis Hooper, Lou Reed y Edie Sedgwick, por ejemplo. Warhol se planteaba el cine, *su cine*, como algo personal, que él disfrutaba. Elitismo más allá de la provocación o narcisismo puro. Las dos posibilidades, en el caso de Warhol, son válidas.

Una característica fundamental del cine experimental es la del lenguaje cinematográfico empleado. Parece obvio que este lenguaje no es, ni puede ser convencional y que no responde a modelos preestablecidos; de acuerdo con Rodríguez Zarandona (2016) explica que el lenguaje, en este cine, es un metalenguaje: el montaje, la fotografía y la puesta en escena contribuyeron a ello.

La función del metalenguaje es teorizar y reflexionar sobre sus procedimientos y su semiótica. (pp. 34-35). También parece obvio señalar que, a partir de estas intenciones, el cine experimental va a oponerse al lenguaje del cine y comerciales. En conclusión, y a reserva de abundar más adelante en otros aspectos de este cine, encontramos en él un espíritu de renovación que, todavía, lo sigue alimentando.



Algunos representantes contemporáneos del cine experimental son, por supuesto, de distintas nacionalidades. Los franceses Maurice Lemâitre y Guy Debord; los estadounidenses Jonas Mekas, el mencionado Warhol y el también cineasta de culto John Cassavetes; Yoko Ono, en Japón; El cine experimental, en México, nace con *El despojo* (1960), gracias al ejercicio fílmico conjunto realizado por Rafael Corkidi, Antonio Reynoso y Juan Rulfo, los dos primeros fotografiaban mientras Rulfo escribía los textos que acompañarían las imágenes. (Rodríguez, 2016, p. 1). Jomi García Ascott, Emilio García Riera y María Luisa Elío unieron esfuerzos para filmar la intimista *En el balcón vacío* (1961). Aunque hay películas que ofrecen aires de renovación como *Un alma pura* (Ibañez, 1965), basada en un cuento de Carlos Fuentes, *Tajimara* (Gurrola, 1965), adaptación del cuento de Juan García Ponce y *Fando y Lis* (Jodorowsky, 1968), son tres las películas que marcan el advenimiento y desarrollo posterior del cine experimental en México: Salvador Elizondo filma *Apocalypse 1900* (1965), derivación de su novela *Farabeuf*, Gelsen Gas dirige *Anticlímax* (1969); y Rubén Gámez, con textos de Rulfo y voz en off de Jaime Sabines, rueda el único filme verdaderamente experimental que obtuvo el triunfo en el Primer concurso de cine experimental mexicano: *La fórmula secreta* (1963) representa, sin lugar a dudas, la película de mayor interés de este tipo de cine. Documento de denuncia política, subvierte la imagen idílica de los indígenas ofrecida por la Época de Oro y despliega imágenes inéditas de la realidad nacional. El mismo Gámez intentó, de manera fallida, *reverdecer laureles* con su único largometraje *Tequila* (1992). Evidentemente, no lo logró.

El desarrollo posterior del cine experimental en nuestro país ha sido posible gracias a video artistas como Ximena Cuevas, con obras como *Las 3 muertes de Lupe* (1983-84), y *Planetario* (2002); Ricardo Nicolayevsky y su video instalación *Lost Portraits* (2018); el Colectivo de Improvisación Audiovisual Trichera ensamble, con más de diez años de trayectoria.

Comedia

En Occidente, la comedia aparece como opuesta a la tragedia, aunque ambas



hayan nacido bajo el amparo de festividades dedicadas a Dioniso.

En la comedia prevalece el humor y la búsqueda de la risa del espectador. En ella se ponen en evidencia los defectos, los vicios de carácter, las debilidades y las incongruencias de los seres humanos. El espectador tiende a distanciarse del héroe cómico, pero suele acompañarlo en su proceso que, casi invariablemente, termina con la redención del protagonista. “A diferencia de la tragedia, la comedia ha de crear su propia mitología. Y la mitología de la comedia radica esencialmente en la época y en la situación pública de la época a la que pertenecen sus protagonistas.”

(Maestro, 2003, p. 11). El señalamiento de Maestro permite entender la evolución del género, así como el carácter propio que adquieren las variantes locales en torno al cine de comedia. Dichas variantes son múltiples y han mostrado, a pesar del poco aprecio que normalmente asume la crítica frente al género, la popularidad y el enorme éxito de sus principales figuras actorales.

El *slapstick* es quizá el primero de los subgéneros dentro de la comedia. Acción, persecución, pastelazos, humor físico y gags perpetuos lo caracterizan. Mark Sennet, El gordo y el flaco, y Chaplin, por supuesto, son sus iniciadores y algunos de sus principales representantes. Ha mantenido cierta vigencia, pero la mayor parte de la producción reciente –salvo excepciones– es deplorable.

La comedia romántica ha gozado de enorme popularidad, si bien es frecuentada por la industria hollywoodense, lo es también por el cine europeo, el latinoamericano y, en particular, la cinematografía mexicana. Aunque con películas tales como *Annie Hall- Dos extraños amantes* (1977), y *Manhattan* (1979), ambas de Woody



Allen⁴, las cuales suponen un giro de calidad para el subgénero, éste es comúnmente predecible y convencional. Su mejor época corresponde a los años noventa, con títulos como *Pretty Woman-Mujer bonita* (Marshall, 1990) o la británica *Four Weddings and a Funeral-Cuatro bodas y un funeral* (Newell, 1994). Este subgénero es muy próximo a lo que fue la *screw ball comedy*, un género obviamente norteamericano que mostraba el antagonismo entre un hombre y una mujer quienes, además de compartir caracteres muy semejantes que los hacían rivalizar, terminaban por convertirse en pareja. Dos ejemplos clásicos son: *It Happened One Night-Sucedió una noche* (Capra) y *Bringing up Baby-La adorable revoltosa* (Hawks, 1938).



Stephen Connard caracteriza a la comedia negra como un relato que inicia con un protagonista en crisis quien, por su situación social y/o emocional, carece de poder y es incapaz de solucionar sus conflictos, por lo que comete algún tipo de acción transgresora. El final, a diferencia de la comedia clásica, suele ser trágico o contradictorio, ya que termina con la muerte real o simbólica del protagonista (Connard, citado por Arroyo, p.14, 2016). Filmes como *Arsenic and Old Lace-Arsénico y encaje* (1944), *Fargo* (Joel y Nathan Coen, 1996), la mexicana *El infierno* (Estrada, 2010), la argentina *Relatos salvajes* (Szifron, 2014), o la alemana *Er ist wieder da-Ha vuelto* (Wndet, 2014), muestran la adopción de esta variante por cineastas de diferentes nacionalidades.

En los años treinta se estrenan algunas de las películas que inauguran otra variante: la comedia sofisticada. Ernst Lubitsch es quizá el director más significativo de este subgénero: *Trouble in Paradise-Un ladrón en la alcoba* (1933) y *Ninotchka* (1938) son dos de sus obras más celebradas. Este tipo de comedia “se ambientaba en los salones de la alta sociedad y, por supuesto, aunque de forma censurada, en sus alcobas.

Mención especial merece el humor absurdo y surrealista de los Hermanos Marx, cuya carrera inició desde los años veinte y culminó en los cincuenta. Películas como *Duck soup-Sopa de ganso* (McCarey, 1933) y el musical *A Night at the Opera-Una*

⁴ Dentro de la extensa filmografía de Allen, la comedia ocupa el lugar principal. Desde su falso documental *Zelig*; los enredos amorosos en *Comedia sexual de una noche de verano*; el *Screwball* en *El beso del escorpión* hasta las fantasías románticas como *La rosa púrpura del Cairo* y *Medianoche en París*, por mencionar unos cuantos de sus filmes, así como algunas de sus variantes, Allen ha incursionado exitosamente en todos ellos.

noche en la opera (Wood, 1935), ocupan un lugar privilegiado dentro de la historia de la comedia norteamericana.

La comedia, como género cinematográfico, ha diversificado sus posibilidades con el paso del tiempo. Se suele situar su origen en Francia, hacia 1912, con los filmes de Max Linder y la serie de los Léonce, interpretada y dirigida por Léonce Perret. Para el denominado cine primitivo⁵, la influencia más importante, dentro de la comedia, será la del vodevil que, junto con el melodrama, dejarán su huella en la conformación del discurso cinematográfico. El vodevil, o comedia de enredos, asume un tono ligero que se extenderá hasta la mitad de la primera década del siglo XX. La interrelación adquirida entre este subgénero teatral y el naciente cinematógrafo será de tal magnitud que, hacia 1909, algunas salas de cine estadounidenses contratan espectáculos vodevilescos, con la intención de combinarlos con la función de cine. (Iglesias, 2008, p. 22). Una comedia de enredos, con elementos críticos y un tanto subversivos, de acuerdo con el código de la época es *Some Like it Hot-Una Eva y dos Adanes* (Wilder, 1959). En ella, además de recursos cómicos ya usados en otros filmes –el más notable: el travestismo–, se da una visión del mundo gansteril como motivo central de los enredos que vivirán los protagonistas.

Posterior a la época de producción del cine mudo, que había redituado la aparición de cintas exitosas del género tanto en Europa como en Estados Unidos, la aparición del cine sonoro permitió la multiplicación de distintos subgéneros y dio pie al surgimiento de modalidades y figuras locales y regionales de gran alcance. Puede hablarse entonces de la comedia británica o de la comedia a la italiana, lo mismo que puede hablarse de una comedia argentina, mexicana o brasileña. Todas estas variantes, si bien muchas veces han adoptado patrones y esquemas presumiblemente hollywoodenses, también se han conformado bajo particularidades y características propias. Un caso particularmente importante es el del grupo inglés Monthy Python quienes, con Terry Gilliam a la cabeza, filmaron cuatro largometrajes cercanos a la farsa y al surrealismo. En México, puede hablarse de dos variantes *nacionales* de producción de comedias: la primera pertenece a la comedia ranchera, con películas como *Allá en el rancho grande* (De Fuentes, 1936), filme que

⁵ Se le llama *Cine primitivo* al que se desarrolla desde los inicios del cinematógrafo de los Lumière y Edison (1895) hasta aproximadamente veinte años después. Se conoce también como Modo de Representación Primitivo o cine de la “no-continuidad”, debido a sus rasgos estilísticos.



consolidó las bases del subgénero, y *Dos tipos de cuidado* (Rodríguez, 1953), como su momento culminante; la segunda corresponde a la comedia de tipos urbanos, cuyos máximos exponentes serán Cantinflas y Tintan. La evolución posterior de la comedia mexicana atraviesa por la lamentable participación de algunos cómicos en las películas de ficheras y de albures que se popularizaron a finales de los 70 y durante los años 80, hasta llegar, en esta década, a las comedias pro hollywoodenses de Eugenio Derbez.



Drama

El sentido que se le ha dado al drama como género cinematográfico, difiere por completo de aquél que posee dentro de la literatura.



El drama cinematográfico supone un tono serio, generalmente exento de humor, enmarcado en una temática que es, o intenta ser profunda y, de cierto modo, trascendente. En el drama todo, o casi todo, parece tener cabida. Los personajes suelen verse inmersos en situaciones adversas de las que podrán salir victoriosos, de acuerdo con la intención y los alcances del filme. En este género los entrecruzamientos son abundantes, así como la posibilidad de caracterizarlo bajo criterios rígidos e inmóviles. Luis Nogueira (2010) propone los siguientes subgéneros:

Drama social: priva el conflicto frente a la sociedad; los valores que encarna el protagonista se oponen al poder y el carácter represivo, ya sea de grupos de individuos o de estructuras sociales completas. Desde los clásicos como la comedia dramática *Modern Times-Tiempos modernos* (Chaplin, 1936), o *The Grapes of Wrath-Viñas de ira* (Ford, 1940), hasta *Burning Mississippi-Mississippi en llamas* (Parker, 1988) y *Slumdog Millionaire-Quisiera ser millonario* (Boyle, 2008), ambas con elementos de thriller y denuncia social.

Drama bélico: centra su atención en los conflictos que nacen bajo las circunstancias propias de la guerra. El clásico *All Quiet on the Western Front-Sin novedad en el frente* (Milestone, 1930), *The Deer Hunter-El francotirador* (Cimino,

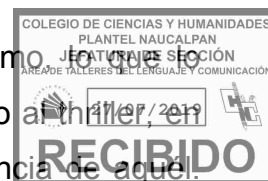
1978), *Apocalipsis Now* (Coppola, 1979), y *Hacksaw Ridge-Hasta el último hombre* (Gibson, 2016), son algunos de los filmes que participan del subgénero.

Drama psicológico: El protagonista vive el conflicto consigo mismo y lo que lo lleva a confrontarse, en algún momento, con su entorno; muy cercano a este tipo de drama la acción pasa a segundo plano, lo que lo diferencia de aquel. *Vértigo* (Hitchcock, 1958); la británica *Sleuth-Juego mortal* (Mankiewicz, 1972), *A Woman Under the Influence-Una mujer bajo la influencia* (Cassavetes, 1974) forman parte del subgénero.

Drama romántico: quizá se trata del subgénero en el que caben el mayor número de películas y entrecruzamientos genéricos; obviamente, el amor es la temática central, ya que el subgénero está centrado en las relaciones y los conflictos que viven los individuos. El tratamiento y el tono asumidos lo distinguen de la comedia. Suele haber búsqueda y evolución en alguno o en ambos protagonistas. Los dramas románticos proponen finales abiertos o, más comúnmente, finales que no son felices. Filmes como *The White Sister-La hermana blanca* (Fleming, 1933); la celeberrima *Gone with the Wind-Lo que el viento se llevó* (Fleming, 1950), y, por supuesto, *Titanic* (Cameron, 1997) forman parte de esta categoría. Hay que considerar también los dramas románticos adolescentes que han multiplicado sus producciones. *Cruel Intentions-Juegos sexuales* (Kumble, 1999), y las edulcoradas *The Fault in Our Stars-Bajo la misma estrella* (Boone, 2014) y *Paper Towns-Ciudades de papel* (Debney, 2015) participan de la subcategoría.

Drama familiar: Nogueira lo califica como “modalidad recurrente que asume las más diversas tonalidades en su abordaje (...), centrado frecuentemente en la disfuncionalidad familiar o al melodrama, en el cual aparecen conflictos generacionales.” (Nogueira, 2010). La novela de Louise May Alcott, *Little Women-Mujercitas* ha sido llevada al cine en cinco distintas oportunidades desde la primera versión de LeRoy, (1949), hasta la última -- aún no estrenada -- del 2019; *Ordinary People-Gente como uno* (Redford, (1980), la inglesa *Billy Elliot* (Daldry, 2000), que puede ser vista también como un relato de formación; y la estupenda *August: Osage County-Las vueltas del destino* (Wells, 2013)

Drama político: este subgénero no ha escapado ni a la tentación propagandística, ni mucho menos a la censura. Ha resultado, por otra parte, salvo



casos excepcionales, un cine escasamente redituable y coyuntural. Independientemente del cine documental, la ficción política ha sido -- de acuerdo con las circunstancias y los contextos particulares -- un subgénero que ha gozado por lo general, de una buena recepción crítica. Aunque sujeto de una falta de definición, es claro que *lo político*, al igual que en nuestras vidas, está presente de distintas formas, en toda producción cinematográfica. Una película como *I Married a Communist-Casada con un comunista* (Stevenson, 1949), es una muestra del entrecruzamiento genérico con el thriller y con el noir, además de ser un documento más que representativo de la paranoia macartista. El clásico de Griffith, *The Birth of a Nation-El nacimiento de una nación* (1915) plantea una visión que justifica políticamente el racismo norteamericano. Mucho más recientes son cintas como *All the President's Men-Todos los hombres del presidente* (Pakula, 1976); *JFK* (Stone, 1991), o *The Ides of March-Poder y traición* (Clooney, 2012), son algunas de las películas que integran el subgénero.

Biopic: filmes biográficos que tienden comúnmente a enfatizar cualidades y momentos culminantes de las vidas de los personajes en cuestión. El subgénero ha tocado lo mismo personajes históricos que artistas de distintas disciplinas, deportistas, políticos, religiosos, etcétera. La versión muda de *Cleopatra* (Gordon Edwards, 1917) y la sonora, con Elizabeth Taylor como protagonista, dirigida por Joseph L. Mankiewicz (1963); las innumerables variantes de la vida de Cristo, así como las de Enrique VIII o Elizabeth, o las profanas *Night and day-Noche y día* (Curtiz, 1946), basada en la vida del músico Cole Porter; o *The Gleen Miller Story-Música y lágrimas* (Mann, 1954). Más cercanas en el tiempo son *Isadora* (Reisz, 1968), sobre la vida de la bailarina Isadora Duncan; *Total Eclipse-Eclipse en el corazón* (Holland, 1995), con Dicaprio en el papel de Rimbaud; así como la reciente *Bohemian Rhapsody* (Singer, 2018).

Melodrama: aunque sus orígenes, como género teatral, se remontan al siglo XVIII, su significación sufrió un desplazamiento hacia el XIX; de ser una obra en la que las partes musicales sucedían a las habladas, su transformación implicó la recreación de sus personajes entre buenos y malos, así como el desfile de situaciones más bien inverosímiles, que ponen a prueba el carácter de los protagonistas quienes, por lo general, cumplen con su destino y alcanzan su realización. El melodrama dio cabida a todas las variantes populares en boga, la



combinación de elementos folletinescos y sensacionalistas se ha visto reflejada en el éxito comercial de sus productos. Dentro del cine sus primeras producciones se relacionan con el cine de gánsters ser para, posteriormente, ser identificadas con las llamadas *women's pictures*, cuyas temáticas se centraban en los conflictos románticos o familiares. (pp.23-25)



Aunque fue menospreciado durante sus primeros años por la industria, la cual prefería programar cintas bélicas, policíacas o *westerns*, la perspectiva cambió cuando las mujeres mostraron su afinidad con el género, a partir de películas como *Jezabel* (Wyler, 1938). En su artículo “El melodrama como género cinematográfico”, Graciela Padilla (2002) establece las siguientes características comunes al género: sentido y aceptación del sufrimiento, aparición constante del fracaso, el público participa del sufrimiento de los personajes, no hay superación de los traumas del pasado, sublimación o represión de los deseos, guiones recargados de palabras y expresiones con una gran carga emocional, acumulación de adversidades, nostalgia por el pasado (que fue mejor), uso de flash backs para recordar el títulos de las películas, dosificación de la información como recurso para mantener el suspenso de la trama, manejo del humor, situaciones iniciales significativas, utilización de la música. (pp. 94-111) Todos estos elementos se adecuarán a la época a la que pertenezca el filme.

La extensa filmografía de películas que participan del género rebasa nuestras posibilidades. Citamos, sin embargo, obras reconocidas como *Ladri di biciclette-Ladrón de bicicletas* (De Sica, 1948) y *Roma città aperta-Roma, ciudad abierta* (Rosellini, 1945), adscritas, la primera al drama social, y la segunda al drama bélico; los dramas políticos franceses de Costa-Gavras, *Z* (1969) y *État de siège-Estado de sitio* (1975), así como la alemana *Der Baader Meinhof Komplex-Brigadas rojas* (Edel, 2008), o la mexicana maldita *La sombra del caudillo* (Bracho, 1960), adaptación de la novela de Martín Luis Guzmán. El cine francés ha producido filmes como el drama romántico *L'Histoire d' Adèle H-Adele H* (Truffaut, 1975); la conmovedora *Amour-Amor* (Haneke, 2012); o el biopic *La Môme -La vida en rosa* (Dahan, 2007).

Por otro lado, como es claro, las fronteras genéricas del melodrama son, en ocasiones, poco distinguibles. Existen, al igual que en todos los géneros, hibridaciones constantes. *Leave Her to Heaven-Que el cielo la juzgue* (Stahl, 1945),

es un híbrido con el cine negro; *A place in the sun-Ambiciones que matan* (Stevens, 1951) es, al mismo tiempo, un drama romántico y un melodrama negativo (el protagonista acepta sus culpas); otras cintas son: *Written On the Wind-Parabras al viento* (Sirk, 1958) *Splendor in the Grass-Esplendor en la hierba* (Kazan, 1961); *The Way We Were-Nuestros años felices* (Pollak, 1973); *Philadelphia-Filadelfia* (Leitch, 1993).



El melodrama ha sido llevado recurrentemente al cine nacional. Los melodramas lacrimógenos de la trilogía de Ismael Rodríguez, con *Nosotros los pobres* (1948), como punto de partida, dan fe de nuestra afirmación. Hasta Luis Buñuel filmó, en 1952, *Una mujer sin amor*. Abundan también las adaptaciones de telenovelas: *Senda prohibida* (Crevenna, 1961); las diferentes versiones de *La mentira* y *Corazón salvaje*, telenovelas basadas en las obras de Caridad Bravo Adams, así como las adaptaciones al cine de éxitos probados por la televisión, originales de Yolanda Vargas Dulché. Nuestra historia cinematográfica está llena de melodramas diseñados a través de distintas mescolanzas, pero con similares intenciones: melodramas arrabaleros, negros, musicales, urbanos, rancheros y demás. Cineastas de otras latitudes, como el español Pedro Almodóvar, con filmes como *La flor de mi secreto* (1995) y *Todo sobre mi madre* (1999) revitalizó el género; lo mismo hizo el alemán Rainer María Fassbinder, admirador del especialista Douglas Sirk, con sus *melodramas distanciados*, entre los que se cuentan *Die Bitteren tränen der Petra Von Kant-Las amargas lágrimas de Petra Von Kant* (1972); *Angst essen Seele auf-Todos nos llamamos Alí* (1974), y *Faustrecht der Freiheit- La ley del más fuerte* (1975). Italia, cuna del melodrama, ha producido obras maestras como la neorrealista *Rocco e i suoi fratelli-Rocco y sus hermanos* (Visconti, 1960).

Cine fantástico

Lo fantástico, como sabemos, pone en duda la existencia de lo real ya que cuestiona aquello a lo que consideramos como *realidad*. El conflicto propuesto por lo fantástico se da entre lo real y lo imposible. El problema va más allá de una mera especulación metafísica: lo real es una representación individual dictada por la experiencia *objetiva* y es también una construcción social. Escribe David Roas (2009): “la realidad ha dejado de ser una entidad ontológicamente estable y única, y

ha pasado a contemplarse como una convención, una construcción, un modelo



creado por los seres humanos.” (p. 8). La

abundancia de definiciones alrededor de lo

fantástico ha propiciado la inclusión de diversas

producciones literarias y cinematográficas

dentro del mismo cajón. Nos parece necesario

partir de una distinción que opone lo fantástico

a la fantasía y/o lo maravilloso. Juan Burguera

Rozado (2018) propone una diferenciación

esencial que permitirá distinguir cada vertiente:

“el relato maravilloso (fantasía) ofrece una

reparación, un sentido organizador que sutura

la angustia desatada ante un mundo hostil de

un modo similar al de los textos míticos cuando

éstos ofrecen un orden y una explicación para los sucesos imposibles.” (p. 2); el

relato fantástico, en cambio, “no sólo exige la *coexistencia* de lo posible y lo

imposible dentro del mundo ficcional, sino también (y por encima de todo) el

cuestionamiento de dicha coexistencia, tanto dentro como fuera del texto.” (Roas,

2009) Burguera (2018), por su parte, concluye que en lo fantástico, a partir de una

modificación estructural sufrida por el relato, ya que el destinador,⁶ o es inexistente o

se conforma como destinador siniestro o débil. (p. 6)

La producción del cine fantástico ha sido dividida tradicionalmente en dos

subgéneros: el terror y la ciencia ficción; ambos, desde nuestro punto de vista,

deben ser clasificados como categorías propias, lo que quiere decir que, sobre todo

en el cine de terror, puede hablarse de una vertiente particular que se corresponde

con lo fantástico. En apartados posteriores nos referiremos, por separado, a los dos

géneros. Debemos acotar que esta indefinición ha permitido que obras tan disímiles

como *Le Voyage dans la Lune- Viaje a la luna* (Méliès, 1902), *Poltergeist* (Hooper,

1982), o *Le Tout Nouveau Testament-El nuevo, Nuevo Testamento* (Van Dormael,

2015) sean catalogadas en el mismo subgénero.

⁶ El destinador, de acuerdo con y Greimas, es el personaje que ejerce algún tipo de influencia sobre las acciones del sujeto.

Nuestra clasificación considera una gradación de lo fantástico que se apoya en las aportaciones teóricas ya anotadas líneas arriba, pero, sobre todo, consideramos que lo fantástico comprende una forma de articular mundos posibles que obedecen a convenciones consustanciales a sus distintas proyecciones. Entre éstas se encuentran la fantasía mítica: *Hércules* (Ratner, 2014) *Troya* (Petersen, 2004), *Excalibur* (Boorman, 1981); los relatos populares/cuentos infantiles y de hadas: *Hansel y Gretel* (Talan, 1988); *La Belle et la Bête-La bella y la bestia* (Gans, 2014), *Peau d'Âne-Piel de asno* (Demy, 1970); los videojuegos: *Prince of Persia-El príncipe de Persia y las arenas del tiempo* (Newell, 2010), *Warcraft* (Jones, 2016); las fantasías románticas: *Somewhere in Time-Pide al tiempo que vuelva* (Szwarc, 1980), *Groundhog Day-Hechizo del tiempo* (Remi, 1993), *About Time-Cuestión de tiempo* (Curtis, 2013); los comics: las sucesivas versiones de *Conan, el bárbaro*; las parodias: *Your Highness-Una loca aventura medieval* (Green, 2011); las comedias familiares: *Mary Poppins* (Stevenson, 1964), *Nanny Mcphee- La nana mágica* (Jones, 2005).

En México, lo fantástico se ha desarrollado de manera intermitente. El investigador Juan Carlos Vargas (2016) escribe al respecto:

El cine fantástico mexicano muestra un desarrollo histórico sin continuidad, sobre todo si se le compara con los géneros predominantes del melodrama y la comedia, y manifiesta solo dos etapas importantes. La primera es muy corta y sucede en la década del treinta a partir de la cinta clásica *La llorona* (Peón, 1933). La otra, ligada en gran medida a un cine de explotación a la "mexicana", se ubica a finales de los años cincuenta y termina a mediados de los años setenta. En las siguientes dos décadas la producción disminuye de manera progresiva y rotunda. Durante su evolución fue menospreciado por la crítica, la academia e incluso por los productores, contó con muy pocas películas clásicas y escasos especialistas, uno de ellos fue el guionista y realizador Carlos Enrique Taboada, considerado uno de los contados expertos del horror y la fantasía. (pp. 3-4)

Sin embargo habría que considerar, más allá de los trabajos de dirección de Alfonso Cuarón en *Harry Potter* y de Guillermo del Toro en *El laberinto del fauno*, las adaptaciones no muy afortunadas de Pedro Páramo. La primera de ellas fue filmada en 1967 y fue dirigida por Carlos Velo; la segunda, *El hombre de la media luna*, fue dirigida por José Bolaños. El cuento "Macario", de Bruno Traven, fue llevado al cine, con el mismo título, en 1960, bajo la dirección de Roberto Gavaldón.



Musical

El cine musical hizo su primera aparición oficial dentro del cine sonoro con la



película *The Jazz*

cantante de jazz (Crosland, 1927);

la película utilizó parcialmente la

sincronización de diálogos y

sonido. El musical, lo mismo que el

western, es un género, sin duda,

totalmente norteamericano. Ha sido

visto como cine de entretenimiento,

sin mayores pretensiones y,

aparentemente, simple. Escribe

Thais Palenzuela (2017): “la

peculiaridad de este género,

además de la obvia de presentar

números musicales a través de las voces y movimientos de los personajes, es

apoyarse en la letra de esas canciones que incluye la película para cimentar la

historia, y de esta manera, aportar una visión alternativa y escapista de la realidad

en lo que respecta a la búsqueda del amor, del éxito, la riqueza y la popularidad.”

(pp. 4-5). La música determina el comportamiento, las vivencias y los estados de

ánimo de los personajes. Será éste uno de los aspectos centrales que permiten

distinguir al musical clásico de otro tipo de cintas. Obviamente, y de una manera

particular, el género exige del espectador la aceptación absoluta de sus

convenciones. A través de las canciones y los bailables, además del desarrollo de la

acción, permitirá que los personajes definan su carácter.

Los años 30 son considerados la época de oro del género, la cual se extiende,

no sin sobresaltos hasta los años 50. Luis Nogueira plantea al respecto que la

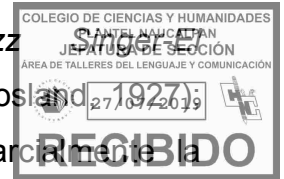
depresión del 29, así como la segunda guerra mundial propiciaron el boom del

musical, a través de una visión escapista y hedonista de la realidad. A esta

morfología contribuyeron factores decisivos: una visión irónica de la realidad que

culminaba en un invariable final feliz, el carácter heroico del protagonista, capaz de

enfrentar todas las adversidades, el romance, el humor y, por supuesto, la



fastuosidad de las coreografías. A todo esto hay que sumarle la utilización del technicolor, lo que aportó mayor espectacularidad a este tipo de filmes. (pp. 34-36).

Dentro de la época dorada sobresalen nombres como los de Busby Berkeley, quien coreografió películas como *42nd Street-Calle 42* (Bacon, 1933), *Parade-Desfile de candilejas* (1933), dirigida al alimón con Bacon. Berkeley debe su fama a la espectacularidad de sus coreografías que creaban ilusiones caleidoscópicas y geométricas, pero quizás su mayor aportación consistió en proponer la coreografía desde el punto de vista de la cámara.

Fred Astaire y Ginger Rogers dominan también la escena en esos años. Si bien en la película *Flying Down to Rio-Volando a Río* (Freelend, 1933), ni Rogers ni Astaire son los protagonistas, la pareja va a adquirir una inmediata notoriedad. Juntos, rodarían otras nueve películas, la más célebre, quizás, *Top Hat-Sombrero de copa* (Sandrich, 1935). Gene Kelly será la siguiente gran figura del género. Coreógrafo y director, su figura cubre los años 40 y parte de los 50. *Singin' in the Rain-Cantando bajo la lluvia* (Donnen y Kelly, 1952) es, sin dudarlo, su obra más aclamada, reconocida –incluso– como el mejor musical de todos los tiempos.

El género sufre un declive en los años 60, aunque se filman películas de gran valor, como *West Side Story-Amor sin barreras* (Robbins y Wise, 1961), *My Fair Lady-Mi bella dama* (Cukor, 1964), la película beatle *Help!* (Lester, 1965), *Sweet Charity-Dulce caridad* (Fosse, 1969), o el híbrido entre western y musical *Paint Your Wagon-La leyenda de la ciudad sin nombre* (Logan, 1969). Los 70 son dominados por la figura de Bob Fosse quien filma *Cabaret* (1972) y *All That Jazz* (1979). Asimismo, aparecen variantes vinculadas con el rock y al pop: desde filmes de gran éxito comercial como el drama musical *Saturday Night Fever-Fiebre de sábado por la noche* (Badham, 1977) y *Grease-Vaselina* (Kleiser, 1978), el híbrido entre musical y ciencia ficción *The Rocky Horror Show-El show de terror de Rocky* (Sharman, 1975); óperas rock como *Jesus Christ Superstar-Jesucristo superestrella* (Jewison, 1973) y *Tommy* (Rusell, 1975), así como el intento fallido por retomar el musical clásico de Peter Bogdanovich con *At Long Last Love-Al fin llegó el amor* (1975).

Los años 80 acogen al género con poco entusiasmo, los videoclips saturan el mercado y se convierten en objetos de consumo inmediato, aunque se filman cintas que prosperaron comercialmente como la comedia romántica musical *Victor-Victoria*



(Edwards, 1982), o la disparatada *The Blues Brothers-Los hermanos caradura* (Landis, 1980). Asimismo, se estrenan *Little Shop of Horrors-La tiendita de los horrores* (Oz, 1986), un híbrido que recrea la película del mismo título de Roger Corman, estrenada en 1960; así como *Pink Floyd, The Wall* (Parker, 1982).

Woody Allen filma en 1996 *Every One Says I Love You-Todos dicen que te amo*. Por otra parte, no es sino hasta el nuevo milenio que el género se revitaliza con filmes como el melodrama musical *Dancer in the Dark-Bailando en la oscuridad* (Von Trier, 2000), el policíaco musical *Chicago* (Marshall, 2002), la rockera de culto *Hedwig and the Angry Inch-Hedwig y la pulgada furiosa* (Mitchell, 2001) y *Sweeney Tood: The Demon Barber of Fleet Streete- Sweeney Tood, el barbero demoniaco de la calle Fleet* (Burton, 2007). Nuestro recuento cierra con *La La Land* (Chazelle, 2016), y con el remake de *Born a Star-Nace una estrella* (Cooper, 2018), cuarta versión del original de 1937.

El musical tiene obras bastante significativas en otras cinematografías, de ellas anotamos una breve muestra. A la francesa corresponden *Les parapluies de Cherbourg-Los paraguas de Cherburgo* (Demy, 1964), y el drama *Les choristes-Los coristas* (Barratier, 2004); a la italiana, *Carrosello napoletano- Carrusel napolitano* (Gianini, 1954), y *Rita la zanzara-La pícara Rita* (Wertmüller, 1966); el cine español, por su parte, ha sido bastante dadivoso con el género; se cuentan, entre muchas, películas más o menos recientes como *El otro lado de la cama* (Martínez-Lázaro, 2002) y *La llamada* (Calvo y Ambrossi, 2017); aunque hay que tomar en cuenta la vasta producción basada en zarzuelas como *La verbena de la paloma* (Sáenz de Heredia, 1963), *remake* del original de 1935, o la clásica *El balcón de la luna* (Saslavski, 1962). El caso mexicano guarda semejanzas con el español; la mayor parte de las películas pertenecientes a la época dorada, así como las de los años 60, apoyaban su línea argumental en las canciones que diversos cantantes habían popularizado. Desde las películas clásicas de Pedro Infante y Jorge Negrete, pasando por las de Javier Solís, hasta llegar a las de Vicente Fernández, cumplen con el requisito de acompañar la acción y de reforzar sentimientos a través del canto. En sentido estricto, no podemos hablar de musicales que cumplan con el canon pero, por lo general, se trata de especies cercanas a la hibridación, sobre todo en el caso de las comedias rancheras, si bien hay que agregar las variaciones paródicas, llenas de anacronismos y de mambo de las películas de Tintan. El



melodrama negro - de rumberas y cabaret - muestran los mismos síntomas. La incursión en el cine de figuras del pop fincó sus raíces en los años 60. Películas *para jóvenes* con cantantes como Angélica María y Enrique Guzmán, intentos de mantener en los años siguientes. Los resultados, sin excepción, son más malos. Se realizan *biopics* con cantantes como José José y Juan Gabriel, intentos fallidos de comedias y melodramas insufribles con Luis Miguel, con títulos como *Ya nunca más*. El recuento se cierra con la fallida ¿Qué le dijiste a Dios? (Suárez, 2014), que *actualiza* canciones de Juan Gabriel.



Cine negro

Una revisión superficial de la novela negra permite dar cuenta del carácter tributario



del cine norteamericano con respecto al género. La consolidación de lo *negro* como un tipo particular de cine, según Paul Schrader, se fija “alrededor de 1946 (cuando) las películas norteamericanas estaban

en los estertores de su onda más profunda y creativa. Nunca antes el cine se había atrevido a presentar una visión tan poco halagüeña de la vida estadounidense.” (Schrader, p. 43) Se han reconocido como las dos vertientes fundadoras del cine negro a un grupo de expresionistas alemanes, y a la influencia y al florecimiento de su propuesta fotográfica.⁷ En el grupo destacan los cineastas de origen alemán, radicados en Estados Unidos: Fritz Lang, Billy Wilder y Douglas Sirk, entre otros, Por otro lado, está la tradición *Hardboiled* referida al detective duro y violento que antecede y crea el género.

Es necesario puntualizar que nos referimos al cine negro en relación con su vertiente policiaca. Al respecto escribe Thomas Schatz (1997):

el cine negro fue en sí mismo un sistema de convenciones visuales y temáticas que no estaban asociadas a ningún género específico o fórmula narrativa, sino más bien a un estilo cinematográfico distinto y a un particular período histórico. Las

⁷ El género negro es, para algunos, un estilo, una estética. Véase la sección Estilos y corrientes cinematográficas,

convenciones del estilo negro se basaban en una variedad de desarrollos técnicos, narrativos e ideológicos que tuvieron lugar a través de los '30 y los primeros años '40. Los films sobre gangsters y crimen urbano ambientados en la era de la Depresión, junto con las populares películas de terror, ciertamente anticiparon las visiones más tenebrosas del cine negro posterior. (p. 2)



La propuesta temática del género supone una ruptura ante el policiaco tradicional. En primera instancia se percibe la atmósfera de inseguridad que viven los seres humanos dentro de la sociedad capitalista; la violencia de las instituciones diseñadas para servir al poder del dinero. La ciudad es contemplada como un espacio por conquistar en el que sobrevive el más fuerte. El miedo, por otra parte, es distinto a la idea del terror que remite a lo insólito, a lo fantástico. El miedo es una presencia referida a una realidad concreta: la calle, el poder, la violencia. A través de la creación de un tipo de héroe, o mejor dicho, un antihéroe y de su evolución (*Hardboiled-Tough-héroe negro*) será mostrada la ambigüedad de una moral que desvirtúa los paradigmas de lo bueno y lo malo. Existe, por supuesto, en la conformación del género, el fantasma de la guerra. Ya sea durante o después del conflicto bélico, es palpable la desilusión frente a ciertos valores típicamente norteamericanos. El proceso conduce a la creación de dos nuevos tipos de personajes: “el psicópata brutalmente violento y sexualmente confundido y la, adecuadamente llamada, mujer fatal, esa seductora descarada que presiona al héroe y cuyos motivos y lealtad generalmente son puestos en duda hasta los momentos finales del film.” (Schatz, 1997, p. 3)

Se considera como el primer filme del género el clásico de John Houston, *The Maltese Falcon-El halcón maltés* (1941), basado en la novela del mismo nombre de Dashiell Hammett, aunque las opiniones al respecto difieren. Estilísticamente, sin embargo, una cinta como *Citizen Kane-El ciudadano Kane* (Welles, 1941), es, evidentemente, partícipe del género. Además de la película de Houston, pertenecen al periodo clásico, los filmes *Double Indemnity-Pacto de sangre* (Wilder, 1944), que se basó en la novela homónima de James M. Cain, y *Murder, my Sweet-El enigma del collar* (Dmitrik, 1945), adaptación de la novela *Adiós, muñeca* de Raymond Chandler.

A mediados de la década de los 50, la producción del género empieza a declinar, aunque aparecen filmes notables como *The Night of the Hunter* (Laughton, 1955) y *Touch of Evil-Sombras del mal* (Welles, 1958). La influencia del género

siguió estando vigente, de tal manera que empezó a hablarse de su renovación; surge así la denominación *neo noir* para referirse a los filmes que podrían encuadrarse dentro de esta categoría, en ella, los rasgos que canónicamente al género, permanecen. Es el caso de películas como *Barrio chino* (Polanski, 1974), *Fargo* (Cohen, 1996) *Memento-Amnesia* (Notas, 2000), así como algunos de los filmes de Quentin Tarantino.

En México, el género se desarrolló dentro de la época de oro de nuestro cine. El director más destacado, en lo que puede considerarse la variante nacional del melodrama negro, es Roberto Gavaldón, quien tuvo como guionista a José Revueltas: *La diosa arrodillada* (1947), *En la palma de tu mano* (1950) y *La noche avanza* (1951) son parte de su obra. Asimismo, merecen tomarse en cuenta *Cuatro contra el crimen* (Galindo, 1950) y *Distinto amanecer* (Bracho, 1943). El género guarda una relación de parentesco con el cine de rumberas, sobre todo en relación con los ambientes en que se desarrollarán las historias, una película como *As negro* (Méndez, 1954) o como el híbrido musical *Aventurera* (Gout, 1949) lo prueban. Filmes más cercanos a estos tiempos han mantenido la tradición del género. Desde *Cuatro contra el crimen* (Véjar, 1968), la paródica *Llámenme Mike* (Gurrola, 1979); *Un dulce olor a muerte* (Retes, 1999), así como la saga novelística de Taibo II, que ha sido filmada un par de veces tanto en los años setenta como en los noventa, además de algunas otras cintas, que incluyen las dos distintas versiones de *El complot mongol* de Rafael Bernal.

Otras cinematografías han cobijado exitosamente al género. En Francia se le conoce como *Polar*. Jean Pierre Melville es reconocido como un especialista a través de filmes como *Le cercle rouge-El círculo rojo* (1970) o *Un flic-Crónica negra* (1972). Por su parte, Japón incluye dentro de los realizadores del género nombres como el de Kurosawa, con *Nora Inu-Perro rabioso* (1949) y Oshima, con *Taiyo no hakaba-El entierro del sol* (1960). Lo mismo ha sucedido con el cine argentino y películas clásicas como *La vendedora de fantasías* (Tinayre, 1950), o *No abras nunca esa puerta* (Christensen, 1952), y obras más recientes como *El aura* (Bielinski, 2005.).



Terror

Una primera acotación pertinente: preferimos utilizar el término terror, como suele



ser denominado el género en países hispanoamericanos; en inglés, el término responde al nombre de *Horror Film*. Nuestro glosario, aunque



no ignora el debate existente entre los significados y los alcances de estos términos, prefiere utilizarlos como sinónimos. En relación con él género, escribe Rick Altman: “Resulta aleccionador que los dos géneros más célebres por su lógica ascendente –el cine de terror y el *thriller*– se designen con términos que describen la reacción del espectador y no el contenido fílmico, porque el género se basa, precisamente, en ese incremento de las sensaciones del espectador”. (p. 128) El terror, a pesar de sus detractores, ha sido revalorado y ha propiciado análisis desde la perspectiva de distintas disciplinas: el psicoanálisis, la antropología y/o la filosofía. Sin lugar a dudas, Robin Wood, el crítico norteamericano, fue iniciador de la reivindicación del género, Su popularidad ha sido evidente desde los orígenes del cine, así como su adopción por distintas cinematografías, lo que ha permitido la creación, incluso, de subgéneros con características particulares. El género se apoya en dos grandes determinantes: el terror que proviene de lo fantástico, y aquél que se desprende de la realidad. El cine de terror “es (...) un género rígidamente codificado por la industria, y que a su vez, consta de familias de subgéneros que tienen sus propias reglas y una iconografía perfectamente marcada que ha pasado a la conciencia colectiva...” (Rodríguez, 2002, p. 26). Se trata también de un relato en el que siempre aparece una representación del *Mal*, amenaza latente que, en algún momento, irrumpirá en la vida de los personajes. La impresión de realidad, como efecto fundamental perseguido por el cine, se convierte en el terror en un elemento central. El terror ha creado un código que, a pesar de que al espectador le resulta conocido, sigue provocando emociones y sobresaltos: el montaje, la amenaza que emerge fuera del campo de visión, el sonido, el empleo de la música, la amplificación de la imagen a través de la pantalla e incluso la oscuridad de la sala, se combinan para crear una particular atmósfera de recepción. Temores

inconscientes y reprimidos, afanes moralizantes, simbologías más o menos obvias o más o menos ocultas, así como elementos de crítica social han sido telones de fondo para el género, el cual -- quizás de una manera más evidente -- ha evolucionado al paso del tiempo. Las sucesivas versiones de Frankenstein, desde la dirigida por Whale, en 1931, que aterrorizó a sus espectadores, hasta un filme menor como *The Funhouse-Carnaval del terror* (Hooper, 1981), lo demuestran. El terror admite varios subgéneros, dentro de ellos distinguimos los siguientes:

Slasher: con elementos estructurales que lo acercan al thriller, se narra la irrupción de un asesino que persigue a un grupo de adolescentes, a quienes generalmente se les *castiga* por sus excesos. Filmes como *Scream-Scream, grita antes de morir* (Craven, 1997), y *Friday, the 13th-Viernes 13* (Cunningham, 1980) se inscriben en esta categoría. El Spoof es una variante paródica, en la que encontramos filmes como la saga de *Scary Movie-Una película de miedo* (Wayans, 2000), o *A Haunted House-¿Y dónde está el fantasma?* (Tiddes, 2013)

Gore-Splatter: se caracteriza por los excesos sangrientos, los efectos especiales se complacen en mostrar imágenes asquerosas. Una de las películas más representativas del subgénero es *Braindead-Tu mamá se comió a mi perro* (Jackson, 1993).

El terror psicológico, al que algunas clasificaciones identifican también como thriller, se centra en la problemática interior de los personajes. La propuesta de este subgénero se sustenta en la evolución del cine de terror. “Con el paso del tiempo, el terror provocado por monstruos clásicos y fenómenos sobrenaturales dio paso, junto con la sociedad, a un miedo más familiar. Como efecto el terror se acrecienta, pues invade los espacios considerados seguros. Se abandonan los miedos exteriores y el terror se instala al interior de cada ser humano.” (Ramírez, 2005, p.7). Dos filmes de Alfred Hitchcock, considerados ambos como obras maestras, se suman a esta categoría: *Psicosis* (1960) y *The Birds-Los pájaros* (1963); o películas de culto, como *The Shining-El resplandor* (Kubrick, 1980) o las distintas versiones de *It-Eso* (Muschietti, 2017).

Giallo: subgénero de origen italiano, cuyo desarrollo se inclina por lo fantástico, lo inexplicable y lo onírico. Sus componentes se organizan bajo la forma de policial



de terror. Mario Bava, con *Sei donne per l'assessino-Seis mujeres para el asesino*, (1964), y Darío Argento con *Profondo rosso-Rojo profundo* (1975) y *Suspiria* (1977), son considerados como las figuras más representativas del subgénero.

Documental falso o *Found Footage*: suelen ser filmes o programas de televisión que imitan las convenciones propias del documental, aunque la connotación original se identifica con la sátira o la parodia; abarca posibilidades diversas que van del infomercial hasta filmes de terror. Ha sido considerado como una falsificación audiovisual. Algunos de los filmes ubicados en esta categoría son. *Cannibal Holocaust-Holocausto caníbal* (Deodato, 1980), *The Blair Witch Project -El proyecto de la bruja de Blair* (Sánchez y Myricík, 1999) y *REC* (Balagueró, 2007).

Monstruos/criaturas: una extensa y variadísima gama de seres extraordinarios ha invadido, desde hace más de cien años, las pantallas de todo el mundo. Seres que encarnan los temores ocultos en las épocas de crisis, símbolos auténticos de espíritus torturados, representaciones de la otredad. Dentro del cine norteamericano, y también del europeo, estos espíritus van a evidenciar el miedo que subyace en las conciencias de mujeres y hombres de determinadas épocas.

El conflicto en el cine de horror se genera precisamente alrededor de la figura del monstruo y la respectiva amenaza que éste le represente al status quo. La contienda entre el bien y el mal, encarnada simbólicamente (en la mayoría de los casos) entre el hombre (blanco) y el mal (lo abyecto), puede entenderse como un concepto que ampara otras fuerzas en aparente oposición tales como lo sagrado y lo profano, la barbarie y la civilización, lo urbano y lo rural, el orden y el caos, la verdad y la mentira, etc. Esta lucha varía de acuerdo al monstruo y la particular amenaza que éste simbolice, razón por la cual las películas pueden abordar temas diferentes así sus tramas sean parecidas. Si analizamos el género a través del tiempo notaremos que los monstruos de principios del siglo XX no son los mismos monstruos del cine de horror de los años setenta, tal como estos no son los mismos monstruos de los años noventa. El monstruo es un espejo de las ansiedades sociales y el tema central en el cine de horror es cómo enfrentar la amenaza simbólica que representa su presencia. (Cuéllar, 2008, p. 4)

La extensa y prolífica carrera de criaturas y monstruos admite obras terriblemente desiguales. Obras cumbres del expresionismo alemán como *Das Cabinet des Dr. Caligari- El gabinete del Dr. Caligari* (Wiene, 1920) *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens- Nosferatu. Una sinfonía del horror* (Murnau, 1922); clásicos irremplazables como *Frankenstein* (Whale, 1931), emparentado con la ciencia ficción; películas de culto como *Freaks-Fenómenos* (Browning, 1932), *Night of the Living Dead-La noche de los muertos vivientes* (Romero, 1968), o *El laberinto del fauno* (Del Toro, 2006); pero también filmes en los que campea el humor



involuntario. *Necromania, A Tale of Weird Love-Necromania* (Wood, 1971), película porno con nigromantes y zombies, o bien las verdaderamente terroríficas *El Santo contra las mujeres vampiro* (Corona Blake, 1962), con desnudos estáticos y sexo. *La loba* (Baledón, 1966).

La categoría *torture porn* refiere la tortura reiterada y explícita a seres humanos, generalmente fuera del circuito *mainstream*, “ha sido uno de los pocos escenarios donde se ha debatido la (a)moralidad de los tiempos que nos os había tocado vivir y nuestra flexibilidad adaptativa a los mismos, en forma de ceremonias sacrificales de autoconocimiento; de relatos sin más relato que un auto de fe o el Grand Guignol, herederos del *splatter*, el *exploitation* y el *gore* oriental; sin más jalones narrativos que los impuestos por el miedo, el malestar físico, el escándalo de la razón y la moral, los actos y las actitudes que taladran nuestra conciencia sin posibilidad de escape.” (Salgado, 2011, p.4). La producción del subgénero ha dado obras de gran alcance como la francesa *Martyrs-Mártires* (Laugier, 2008), la estadounidense *The Collector-El coleccionista* (Dunstan, 2010), o la saga –también norteamericana– de *Hostel-Hostal* (Roth, 2005).

Body Horror: el horror corporal o biológico es un subgénero de obvia y estrecha relación con el *gore*. La pantalla da cabida a transformaciones, mutaciones y mutilaciones, todas ellas grotescas y perturbadoras. El término se originó en 1986, y está emparentado con la Ciencia Ficción, por lo que nos referiremos a esta variante en el apartado correspondiente.

Lugares malditos: el subgénero está emparentado con los relatos góticos. La dimensión espacial en este tipo de filmes resulta esencial para el desarrollo de las historias y de los mecanismos que suelen acompañarlas. *Amitiville, Awake-Amitivyville, El despertar* (Khalfoun, 2017), es la última entrega de la extensa y desigual saga que ha completado doce películas hasta la fecha. La coreana *Gonjiam, Haunted Asylum Gonjiam, hospital maldito* (Jeong, 2018), con sus procedimientos novedosos de filmación es un ejemplo reciente del subgénero.

Filmes de posesión: Desde *Possession-Posesión* (Zulawski (1981), hasta *The Exorcist-El exorcista* (Friedkin, 1973)) más todas sus precuelas y secuelas posibles, las posesiones infernales han sido temáticas frecuentes dentro del cine. Esta variante ha producido películas que rebasan la condición esquemática del



subgénero, como *Rosemary's Baby-El bebé de Rosemary* (Polanski, 1968), o alegatos más serios sobre el cuestionado carácter de las posesiones satánicas, como *The Exorcism of Emily Rose-El exorcismo de Emily Rose* (Dirrikson, 2005).

Más allá de algunos de los cineastas especializados en el género (Carpenter, Craven, Hooper), la impresionante cantidad de películas y programas de televisión, basados en relatos de Stephen King es incuestionable, y lo convierten en referente obligado del género.

El cine de terror ha alcanzado, en ciertos países como Japón, una evolución sin precedentes, de tal manera que algunos críticos consideran que la producción cinematográfica de esta nación, debe ser considerada única y fundacional en relación con géneros propios. Desde la irrupción de Kaneto Shindo con películas como *Onibaba* (1964) y *Kuroneko* (1969), se supo del *kaidan* como una propuesta de terror a la japonesa: edad media y fantasmas de largas cabelleras. El Yûrei-ega auspició, pues, desde la tradición fantasmal del Japón, el arribo de múltiples variantes. Por otra parte, la década de los 90 auspició el boom del llamado *J-Horror*, o terror japonés, pero fue el nuevo milenio el tiempo de mayor florecimiento de la industria japonesa del miedo: Kiyoshi Kurosawa (heredero del gran Akira) y Takashi Miike son dos de sus principales directores, con películas como *Kairo-Conexión* (Kurosawa, 2001), o la más reciente *Gokudô Daisensô-Yakuza Apocalypse* (Miike, 2015). El J-Horror dio pie al surgimiento del K-Horror (terror sudcoreano), o las variantes tailandesas, chinas, taiwanesas o de Hong Kong. Dentro del cine japonés, además de las películas mencionadas, existen filmes que han alcanzado gran popularidad a nivel mundial, lo que ha propiciado la aparición de distintas secuelas y precuelas, así como su conversión en franquicias bastante rentables. *Ju-on-La maldición* (Shimizu, 2000); o bien la afamada *Ringu-El aro* (Nakata, 1998). Argentina produjo durante la última década casi un centenar de películas dedicadas al género: zombis, vampiros y monstruos inundaron las pantallas sudamericanas con filmes como *Plaga zombie* (Vostrouski, 1997), una comedia de terror; o *Aterrados* (Rouagna, 2018).

En México, al igual que en Argentina, más allá de ciertas atmósferas más o menos logradas por películas como *El fantasma del convento* (Fuentes) y de la hablada en verso *Dos monjes* (Bustillo Oro), ambas de 1934, el desarrollo de la industria cinematográfica no impulsó el cine de terror salvo en algunos filmes



bastante rescatables de los años 50, como la saga de *La momia azteca* (Portillo, 1957), o de Fernando Méndez: *El ataúd del vampiro* (1958). Sin embargo, hay que considerar a dos directores, anteriores, por supuesto, a Guillermo del Toro y a *La invención de Cronos* (1993). Tanto Carlos Enrique Taboada como Moctezuma se especializaron en el género. El primero, con una orientación cercana al cine comercial, aportó títulos como *Hasta el viento tiene miedo* (1968) y su obra más reconocida: *El libro de piedra* (1969); el segundo dirigió únicamente tres filmes: *La mansión de la locura* (1973), inspirada en “La casa de Usher” de Edgar Allan Poe, *Mary, Mary Bloody Mary* (1975), y *Alucarda, la hija de las tinieblas* (1977). Agregamos a este listado la sórdida *Somos lo que hay* (Grau, 2010), cuyo remake norteamericano se filmaría tres años después.



Thriller

El thriller es un género ligado invariablemente al suspenso y la persecución. Su



caracterización implica, por otra parte, una problemática semejante a la expuesta en otros géneros, ya que distintos filmes suelen confundirse o considerarse dentro de categorías muy cercanas, tales son los casos del *noir*, del drama psicológico, del terror realista, o del cine de acción. Además del suspenso y la persecución, características del género, hay que tener en cuenta la tensión dramática que estos dos aspectos ejercen en el espectador quien, de manera natural, irá entregándose emocionalmente a la historia. Dentro de la narrativa del thriller, asimismo, destacan

aspectos nodales referidos al orden temporal y al espacio en el que se desarrollan las acciones. En el thriller se trabaja *contra reloj*: el héroe dispone de un tiempo limitado para resolver el conflicto en el que se halla inmerso. También es reconocible, en relación con el espacio, la *deriva laberíntica*, a la que Luis Nogueira identifica como un dispositivo en el cual el héroe extravía el sentido de su búsqueda, lo que incrementa la angustia del espectador. (Nogueira, 2010)

En su ensayo “Thriller no es suspenso”, Estefanía Herrera (2013) escribe: “elementos esenciales que determinan la singularidad de este género (...) podrían resumirse en: la intriga, la manipulación de la información (revelación y ocultación), la oscilación de la tensión del espectador, el crimen (consumado o latente, como punto fundamental de conflicto y uno o más personajes sobre los que recaiga algún tipo de duda.” (p.2) Resulta evidente, bajo esta perspectiva, que la narrativa del thriller tiene claros antecedentes literarios que se remontan a las *Narraciones extraordinarias* de Allan Poe, en particular de sus tres afamados relatos de corte policial, así como de las creaciones de Conan Doyle y su detective Sherlock Holmes.



Alfred Hitchcock ha sido considerado uno de los especialistas del género. *Strangers on a train-Pacto siniestro* (1951), basada en la novela de Patricia Higsmitth; *Rear Window-La ventana indiscreta* (1954), así como la ya mencionada *Psicosis* son algunas de las obras que pueden vincularse al thriller. Un claro antecedente es el de *Laura* (1944), de Otto Preminger, considerada también como un drama psicológico. Dentro de esta línea, y con grandes guiños a Hitchcock, se encuentra Brian de Palma, con filmes como *Dressed to Kill-Vestida para matar* (1980), *Body Double-Doble de cuerpo* (1984), y *The Untouchables-Los intocables* (1987), entre otros.

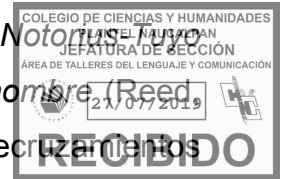
El thriller puede ser visto como un mega género que admite múltiples entrecruzamientos, variantes y, por lo mismo, arduas dificultades para proponer una clasificación precisa. Hemos considerado que sus raíces se asientan en la indagación policiaca, pero creemos también que esta indagación puede ser desplazada por el carácter que sostiene la historia de la película en cuestión.

El thriller de espionaje es una de las variantes más prolíficas que han logrado sostenerse al paso del tiempo. Aunque una buena parte de su producción suele resultar poco verosímil, es claro que el cine retomó, guiado por la realidad, tres distintos momentos que marcaron esta variante. Tanto la Primera como la Segunda Guerra Mundial, así como la Guerra Fría y la lucha contra el terrorismo islámico han propiciado que el subgénero mantenga su vigencia. Hay que añadir su estrecha relación con el género de acción y la tendencia más o menos afortunada de los filmes cómicos y/o paródicos. Independientemente del cine documental, el cual ha producido diversos filmes que se ubican en esta categoría, la ficción ha sido

generosa y abundante. En la clasificación caben las dos versiones, hechas ambas por Hitchcock, de *The Man Who Knew Too Much-El hombre que sabía demasiado* (1934 y 1956), y la excelente combinación de romance y espionaje de *Notorius-El hombre es mi corazón* (1946), así como la célebre *The Third Man-El tercer hombre* (Reed, 1949), basada en la novela homónima de Graham Greene. Los entrecruzamientos con el cine bélico son también parte del subgénero: *The Guns of Navarone-Los cañones de Navarone* (Thompson, 1961); *Lawrence of Arabia* (Lean, 1962), y *Tora, Tora, Tora* (Fleischer, 1970) lo ejemplifican. El listado es amplio y admite buenas, regulares y muy malas películas. Por supuesto, hay que anotar toda la serie de James Bond, desde la cinta inicial *Dr. No-El satánico Doctor No* (Young, 1962) hasta la reciente *Spectre- 007 Spectre* (Mendes, 2015), se han filmado un total de veinticinco películas sobre el personaje de Ian Fleming. Aunque no han sido tan exitosas, las películas inspiradas en el programa de televisión *Misión imposible* comenzaron a filmarse en 1996; la primera de ellas, bajo la dirección de Brian de Palma. Hasta el momento se han filmado seis películas dentro de la saga, la última *Mission Imposible, Fallout-Misión imposible, repercusión* (McQuarrie, 2018), y se tienen proyectadas dos más por rodarse. Cerramos este listado con la estupenda *Tinker, Taylor, Soldier, Spy-El espía que sabía demasiado* (Alfredson, 2011), basada en la novela del especialista John Le Carré y con *Atomic Blonde-Atómica* (Leitch, 2017), película que muestra el cambio de paradigma heroico, siguiendo la tradición fundada por *Modesty Blaise-Modesty Blaise, súper agente femenino* (Losey, 1966).

Las vertientes cómico-paródicas han sido abundantes, desde *Our Man Flint-Flint, agente secreto* (Mann, 1966), pasando por la extravagante *Casino Royale* (Huston et al, 1967), que cuenta con un reparto en el que participan Orson Welles, Peter Sellers, Woody Allen y el propio John Huston, entre otros, hasta *Austin Powers* (Roach, 1997) y la reciente *Spy* (Feig, 2015), son una pequeña muestra de esta celebrada relectura del cine de espías.

El thriller vinculado a la indagación periodística también ha sido una veta explotada por el cine norteamericano. La reciente *Spotlight-En primera plana* (McCarthy, 2015) lo confirma. Cintas como *Deadline USA- El cuarto poder* (Brooks, 1952); la ya citada *All the President's Men-Todos los hombres del presidente* (Pakula, 1976); *The Year of Living Dangerously-El año que vivimos en peligro* (Weir,



1982); e incluso la obra maestra de Orson Welles *Citizen Kane-El ciudadano Kane* (1941) puede ser vista como parte de esta vertiente. *While the City Sleeps-Mientras la ciudad duerme* (Lang, 1956), *Zodiac-El asesino del Zodiaco* (Fincher, 2007), híbrido del thriller policiaco y el periodístico, así como *Absence of Malice-Ausencia de malicia* (Pollak, 1981), otro híbrido que conjunta elementos del thriller policiaco, el periodístico y el de abogados, muestran los alcances de esta tendencia.



Otra variante corresponde al thriller de abogados; si bien varios de los filmes aquí considerados también pueden ser vinculados a los dramas psicológicos, debido a que la acción adquiere ese carácter. *Twelve Angry Man-Doce hombres en pugna* (Lumet, 1957); *Music Box-Mucho más que un crimen* (Costa Gavras, 1989); *The Client-El cliente* (Schumacher, 1994); el thriller judicial militar *A Few Good Men-Cuestión de honor* (Reiner, 1992); y *The Reader-El lector* (Daldry, 2009), basada en la novela del mismo título de Bernhard Schlink son algunos de los filmes más destacados del subgénero.

Por último, el thriller político. Al respecto escribe Pedro Uris (1999):

Sin duda, el género por excelencia para las intrigas y manejos políticos, que encuentran en sus claves y códigos el terreno ideal para desarrollarse. Su tradicional estructura de investigación (los asuntos políticos acostumbran a andar ocultos), la caracterización de sus personajes (...) su pizca de acción y peligro (incluso su disposición calculada de sucesivas revelaciones y falsas pistas, resultan piezas que encajan a la perfección dentro de una trama política, y su mayor o menor alcance dependerá de la destreza del cineasta a la hora de disponer de ellas para explicar los hechos o proyectar su discurso. (pp. 28-29).

Entre los filmes más célebres se cuentan las cintas de John Frankenheimer: *The Manchurian Candidate-El mensajero del miedo* (1962) y su *remake* de 1994, y *Seven Days in May-Siete días de mayo* (1964); *Executive Action-Acción ejecutiva* (Miller, 1974), con guión de Dalton Trumbo; *JFK* (Stone, 1991); el híbrido *Three Days of the Condor-Los tres días del cóndor* (Pollak, 1975); *Missing-Desaparecido* (Costa Gavras, 1982), acerca del golpe militar chileno.

El thriller, en todas sus vertientes, ha sido inspiración y producto dentro de las más diversas cinematografías. *La battaglia de Argeli-La batalla de Argel* (1966) y *Quemada* (1969), ambas del italiano Gillo Pontecorvo; o la franco argelina *Z* (Costa Gavras, 1969) son muestras del thriller político. La argentina *La cordillera* (Mitre, 2017), así como la chilena *No* (Larraín, 2012) también se ubican en esta categoría. Un especialista del cine político fue el italiano Francesco Rosi: *Le mani sulla città-*

Manos sobre la ciudad (1963), *Salvatore Giuliano* (1962), así como *Il caso Mattei-El caso Matei* (1972) son tres de las cintas emblemáticas de este especialista. Lo mismo puede decirse del cineasta británico Ken Loach, director que temática en la denuncia social y política. Son suyos los filmes *Hidden Agenda oculta* (1990), y la coproducción europea *Land and Freedom Tierra y libertad* (1995).



El cine francés posee una larga tradición relacionada con el thriller policiaco y sus hibridaciones: *Plein soleil-A pleno sol* (Clement, 1960), adaptación de la novela *El talentoso Mr. Ripley* de Patricia Highsmith; *Tirez sur le pianiste-Disparen sobre el pianista* (Truffaut, 1960), basada en la novela de David Goodis; *Mélodie en soul-sol-Cualquiera puede ganar* (Verneuil, 1963); así como *La Maríe était en noir-La novia vestía de negro* (Truffaut, 1968), inspirada a su vez en una novela de Cornell Woolrich, son ejemplos del mejor thriller policiaco hecho en Francia. Por otro lado, el cine coreano ha producido obras de culto, tal es el caso de la *Trilogía de la venganza* (2002-2005), cuyo centro es la original *Old Boy* de Park Chan-wook; *Hana-Bi-Flores de fuego* (1997), del japonés Takeshi Kitano, y *Wara no tate-Los protectores* (Milke, 2013) ilustran esta tendencia.

Por su parte, el thriller periodístico ha dado obras como *Die Verlorene Ehre der Katharina Blum oder-El honor perdido de Katharina Blum* (Scholöndorf y Von Trotta, 1975), basada en la novela de Heinrich Böll; la irlandesa *Verónica Guerin* (Schumacher, 2003); la argentina *Betibu*, (Cohan, 2014); la francesa *Elles-Ellas* (Szumowska, 2011); o la francesa *Un linceul n'a pas de poches-La mortaja no tiene bolsillos* (Mocky, 1974).

El thriller, así como sus modalidades, no ha sido un género frecuentado en México. Hay algunas películas a las que se les puede ubicar en dicha categoría, tal es el caso de *Profundo carmesí* (Ripstein, 1997); *Batalla en el cielo* (Reygadas, 2005), *El crimen del Padre Amaro* (Carrera, 2002), e incluso el híbrido *Matando cabos* (Lozano, 2004). *Colosio, la película* (Bolado, 2012) es un thriller político que incluye una ficticia investigación policiaca. La mayor parte de la filmografía de Luis Estrada se ha caracterizado por su filiación a la comedia negra con marcada acentuación en la crítica política sobre el país. Finalizamos esta brevísima semblanza con el thriller médico-periodístico *Seis días para morir* (Gómez Muriel, 1967) y con la muy interesante *Fibra óptica* (Athié, 1988).

Western

Por lo general, para definir el género western se ha utilizado un criterio espacio



temporal, el cual incluye la

ubicación en la región oeste

de los Estados Unidos en

los años comprendidos entre

1840 y 1900. Para Luis

Nogueira (2010) el western

es una creación totalmente

cinematográfica (p. 42). El

western narra, desde una

perspectiva ficticia, en casi

todos los sentidos, la gesta

heroica de la construcción de la nación estadounidense, así como de la asunción de

la identidad de los norteamericanos blancos. Es claro, por otra parte, que sus

orígenes se remontan prácticamente a los orígenes del cine. Tal y como lo hemos

mencionado en páginas anteriores *The Great Train Robbery* es, al mismo tiempo el

primer western y la primera película de aventuras del cine norteamericano. El

western, más que preocuparse por serle fiel a la verdad histórica, se ocupa en

fundar una mitología.

André Bazin (2018) ha escrito, con referencia a estos mitos que:

No hacen más que especificar, a través de un esquema dramático particular, el gran maniqueísmo épico que opone las fuerzas del mal a los caballeros de la justa causa. Esos paisajes inmensos de praderas, desiertos o peñascales sobre los que se sostiene, precariamente, el pueblo de madera, están abiertos a todas las posibilidades. El indio que las habitaba era incapaz de imponerle el orden del hombre (...) El hombre cristiano blanco, por el contrario, es el conquistador que crea el Nuevo Mundo (...) Sólo hombres fuertes, rudos y valientes podían conquistar estos paisajes todavía vírgenes (...) [La] justicia debe aplicarse por hombres tan fuertes y tan temerarios como los criminales. Estas virtudes no son apenas compatibles (...) con la Virtud, y el *sheriff*, personalmente, no siempre es mejor que los que manda a la horca. (pp. 166-167)

El western evidencia una especie de ritual de la memoria. Aunque su producción

se ha visto disminuida en las últimas décadas y, para ser más claros desde los

últimos treinta años del siglo pasado, el ritual se corresponde con la reiteración de

los elementos esquemáticos que nutren al género. Los personajes atienden a una

reducida gama que conjunta seres reales con seres creados por la ficción y, más



aún, que son resultado de los cruces arbitrarios entre ambos: hombres blancos como Billy the Kid, Wyatt Earp y Butch Cassidy; indios como Caballo Loco y Toro Sentado y, en algunas ocasiones, negros como el Django de Tarantino con las criaturas de ficción a las que han encarnado figuras sobresalientes del género, como John Wayne o Clint Eastwood. A la creación mitológica pertenecen los ambientes propios del pueblo en desarrollo, así como sus lugares emblemáticos: el *saloon*, el hotel y la cárcel; las vías del ferrocarril; y situaciones recurrentes: los duelos al atardecer; las escaramuzas con los indios, la diligencia asediada por salteadores.

Una película como *Stagecoach-La diligencia* (Ford, 1939) representa un punto de inflexión para el género, según Bazin, “es el ejemplo ideal de [la] madurez de un estilo que ha llegado al clasicismo.” (Bazin, 2018, p.171). Un año después de la película de Ford se filman, entre otras, *The Westerner-El caballero del desierto* (Wyler, 1940); *Western Union-Espíritu de conquista* (Lang, 1940), y *Santa Fe Trail-Camino de Santa Fe* (Curtiz, 1940). Durante los años de la Segunda Guerra, el western es desplazado por las películas de propaganda militar. Sin embargo, al terminar el conflicto, deberá hablarse de la evolución que sufre el género.

La evolución del western está condicionada por la superposición de temas morales o sociales a la temática tradicional (Bazin, 2018, p.173). *High Noon-A la hora señalada* (Zinnemann, 1952) y *Shane-Shane, el desconocido* (Stevens, 1953) son los dos filmes que ejemplifican ampliamente el carácter de esta mutación la cual, por otra parte, se había empezado a gestar en años anteriores. Asimismo, hay que mencionar el papel que cumplen varios directores norteamericanos que pueden considerarse especialistas del género. Esta lista la integran nombres como John Ford, cuya carrera se inició en la época muda y que produjo obras canónicas como la ya mencionada *La diligencia*, *My Darling Clementine-Pasión de los fuertes* (1946), y *Fort Apache-Sangre de héroes* (1948); Raoul Walsh, quien también se inició durante el cine mudo, dirigió filmes como *They Died with Their Boots On-Murieron con las botas puestas* (1948), una visión idealizada del general Custer y de su enfrentamiento con Caballo Loco; William Wellman, responsable de *The Ox-Bow Incident-Conciencias muertas* (1942), película de culto que prefigura la evolución del género; King Vidor, director de *Duel in the Sun-Duelo al sol* (1946), híbrido melodramático y épico; y Howard Hawks, cuya filmografía arranca también durante



el cine silente, y que dirigió las célebres *Red River-Río rojo* (1948) y *El Dorado* (1966), además de que fue guionista de *The Outlaw-El forajido* (1943), cinta de la que abandonó la dirección, pero que marca los primeros atisbos al erotismo en el viejo oeste.



El género adquiere nuevos bríos en los años 60, y fuera de los Estados Unidos. Un director italiano, Sergio Leone, propone un giro estilístico: el héroe no es más el ser inmaculado que solía ser, es más bien un hombre que usa todos sus recursos para sobrevivir. *Il buono, il brutto, il cattivo-El bueno, el malo y el feo* (1969) es, a todas luces, su obra más aclamada. Son los años 60 los que empezarán a cerrar el ciclo con los llamados westerns crepusculares de directores como Sam Peckinpah y filmes como *The Wild Bunch-La pandilla salvaje* (1969), otro western de culto, y *Pat Garret & Billy the Kid* (1973), en la que actúa el Nobel Bob Dylan; Robert Aldrich, con el filme *Ulzana's Raid-La venganza de Ulsana* (1972) y, por supuesto David Miller, con la película de 1962, *Lonely Are the Brave-Los valientes andan solos*. Aunque en las décadas siguientes todavía se filmaron algunos westerns del tipo *Silverado* (1985) de Lawrence Kasdan y Kevin Costner es acreedor al Óscar por *Dance with Wolves-Danza con lobos* (1990), será Clint Eastwood, icono del western, quien dispare los últimos tiros con *Unforgiven-Los imperdonables*. Hay unos cuantos filmes significativos que ha producido el nuevo milenio: *3.10 To Yuma-El tren de las 3.10* (Mangold, 2003), remake de la película del mismo título de 1957; *True grit-Temple de acero* (Hermanos Cohen, 2010), remake, a su vez, de la película del mismo nombre de 1969; *The homesman-Deuda de honor* (Lee Jones, 2014).

Por otra parte, tal y como ha observado Jordi Bernal en su artículo “El western: notas sobre, un género difunto”:

Pese a su aparente encorsetamiento, la permeabilidad temática y genérica del western es notable. Amoldado a sus anchuras advertimos la presencia del (melo)drama, la comedia, el *thriller*, la aventura o el relato gótico. También resulta significativa su capacidad de transmutarse, influir e incluso retroalimentarse. Por ejemplo, *Easy Rider* (1969) y el subgénero de las *buddy movies* no dejan de ser westerns contemporáneo a la manera de *Dos cabalgan juntos* (1961); *Taxi Driver* (1976) está concebido como un western urbano con reconocido homenaje a Ford; la saga *Mad Max* debe al género tanto su iconografía del pistolero errante y abismal como la vibrante planificación de las persecuciones. (Bernal, 2016)

Coincidimos plenamente con la nota de Bernal; el western se ha adaptado a los más diversos géneros. Prueba de ello son la comedia de Seth MacFarlane, estrenada en 2014, *A Million Ways to Die in the West-Pueblo chico, pistola grande*:

o el musical ya citado *La leyenda de la ciudad sin nombre*; el terror con *Bone Tomahawk* (Zaler, 2015); la ciencia ficción con *Cowboys & Aliens* (Favreau, 2011).

El western ha sido lo bastante atractivo para otras cinematografías, ya sea por inspiración o como recreación formal. Una película como *Shichinin no samurai-Los siete samuráis* (Kurosawa, 1954) dio pie a un par de remakes estadounidenses, siendo la primera versión de Sturges, *The Magnificent Seven-Los 7 magníficos*, la de mayor interés. Además de Sergio Leone y su “Trilogía del dólar”, el spaghetti western produjo filmes como el primer *Django* (Corbucci, 1966); o la serie paródica *Trinity* (Barboni, 1970). Los españoles, además de aportar escenarios en Almería, también incursionaron en el género. Alex de la Iglesia filmó *800 balas* (2002), quizá la cinta más interesante de las realizadas en ese país. *Sweet Country-Dulce país* (Thorton, 2018) es un western australiano que se suma a otras producciones más o menos conocidas como *Quigley Down Under-Con todas las de la ley* (Wincer, 1990) y el thriller *Mad Dog Morgan* (Mora, 1976). México, por su parte, aportó -- al igual que España con Almería -- escenarios duranguenses para filmaciones varias; sin contar filmes que guardan cercanía con el género, tuvo en Alberto Mariscal a su mayor especialista *Todo por nada* (1968), con los hermanos Almada como protagonistas y *El tunco Maclovio* (1970) son dos de sus filmes más emblemáticos. Consideramos también el western místico de Alejandro Jodorowsky. *El topo* (1970), pero, sin lugar a dudas, la mejor película del género se debe a Ismael Rodríguez quien, en 1961, dirigió *Los hermanos del hierro*, basada en un guion de Ricardo Garibay.



IMAGEN CINEMATOGRÁFICA

Una película es un conjunto de imágenes en movimiento, las cuales conforman una composición visual que nos cuenta una historia.

Esta proyección de imágenes pasó por una serie de planteamientos visuales, comenzando con el arte conceptual de la película, el *storyboard* y los encuadres / fotogramas/montaje visual que constituyen la progresión filmica, asegurada por la coherencia de la estructura narrativa y la cohesión de la fotografía, la cual es apoyada a su vez por todos los elementos visuales proporcionados por la dirección de arte (locaciones, escenografías, caracterizaciones, etc.).

Para comprender las imágenes que vemos en la pantalla, debemos relacionarnos con los códigos visuales que conforman este lenguaje.

Códigos visuales y su clasificación

Las imágenes tienen características propias de acuerdo con la relación que guardan con el objeto que representan, el filósofo Charles Sanders Peirce las llamó **signos icónicos**, y pensaba que se podían denominar así todos los signos gráficos, como dibujos, pinturas, fotografías, mapas, entre otros, porque tienen “cierta semejanza con el objeto al que se refieren”. Sin embargo, su colega estadounidense Charles William Morris, aclaró el concepto al decir que el signo icónico poseía “algunas propiedades del objeto representado”. Por otro lado, Umberto Eco explicó de forma más detallada los signos icónicos, pues él afirmaba que en toda imagen existe una intencionalidad de comunicar algo, y es necesario descubrir qué sucede para que el signo icónico utilizado pueda parecerse a lo que representa y de esta manera hacer más asertiva la comunicación.

En el caso del cine, Marcel Martin explica la relación de la representación de la realidad por medio de imágenes en tres tipos:

- **Una realidad material con valor figurativo:** Se refiere a una percepción objetiva de la realidad, es decir una representación convincente de la misma. La imagen fílmica es realista a partir de apariencias de la realidad. El movimiento es la característica más importante de la imagen cinematográfica, al igual que el sonido, pues constituyen estímulos decisivos para transmitir



historias y mensajes. La imagen fílmica suscita en el espectador un sentimiento de realidad, lo que puede provocar expresiones y reacciones en ellos. Existen dos características fundamentales en la reproducción de lo real:



- **Representación unívoca:** Es un realismo instintivo y aspectos precisos de la realidad, es decir nos presenta imágenes de elementos que encontramos en nuestra cotidianidad y que identificamos a la perfección a primera vista.
- **El presente:** Como fragmento de la realidad, se manifiesta al presenta de nuestra percepción dentro del presente de nuestra conciencia. El desfase temporal solo se realiza mediante la intervención del juicio, es decir cuando nos presentan claramente una acotación que constituye un retroceso respecto a la acción principal (o en caso contrario un avance o progresión en el tiempo). Quentin Tarantino suele utilizar estos saltos en sus películas, sin embargo, siempre utiliza una cortinilla a manera de división por capítulos para ordenarla mente del espectador y no perder la lógica de las historias.
- **Una realidad estética con valor afectivo:** Al momento de observar una película todos tenemos algo denominado ecuación personal, que son los visones particulares, deformaciones e interpretaciones de lo que estamos viendo. Cuando un realizador quiere transmitir un mensaje, la función creadora de la cámara es fundamental, pues el cine nos da una imagen artística, que ciertamente no es realista, si no una reconstrucción con arreglos que busca tocar fibras sensoriales e intelectuales en los espectadores. De esta forma, la imagen soporta una carga sensorial y emocional que nace de las condiciones misma en las que se genera la realidad. Louis Dellue define la fotogenia como “ese aspecto poético extremo de los seres y de las cosas, capaz de revelársenos por medio del cine”. Debemos hacernos el cuestionamiento de Martin en cuanto a que es preciso acotar si la fotogenia realmente está en las cosas o más bien en virtudes



específicas de la imagen fílmica, se puede encontrar belleza en situaciones de miseria, desesperación y muerte.

- **Una realidad intelectual con valor significativo:** Una imagen de ambigüedad en cuanto a su sentido y polivalencia significativa es una escena en la que hay una carrera de autos, ¿cómo sabemos que no es una persecución?, ¿es una carrera amistosa o alguien se juega la vida en ello? Como consecuencia que tiene el cineasta de construir contenido de la imagen o hacérselo ver desde un ángulo anormal puede surgir un sentido preciso de lo que a primera vista no es más que una simple reproducción de la realidad, por consiguiente, si el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje, también depende del contexto mental del espectador, es por ello que la imagen también es un vehículo de la ética y la ideología.
- **La actitud estética:** Si la imagen reproduce lo real, después afecta nuestros sentimientos, el tercer nivel toma un significado ideológico y moral, este esquema corresponde al papel de la imagen como lo define Einstein: la imagen nos conduce al sentimiento y éste a la idea. Una actitud estética de la imagen supone conciencia clara del poder de persuasión afectiva de la imagen, para lograr esta actitud estética, el espectador debe guardar cierta distancia para no creer en la realidad material y objetiva de lo que aparece en pantalla, debe saber a conciencia que está frente a una imagen, un reflejo, un espectáculo. Tampoco se debe dejar llevar por la pasividad total ante el hechizo sensorial ejercido por las imágenes, es importante tener presente la libertad de participación, pues como lo dice Martin: "la imagen se percibe verdaderamente como una realidad estética y el cine es un arte y no un opio".



Color en el cine

El color aparece en el cine con el desarrollo del primer proceso de revelado de película en color denominado *autochrome*, patentado por los hermanos Lumière en 1903 y comercializado en 1907, consistía en placas conformadas de un mosaico de microscópicos granos de almidón, usualmente fécula de patata, sobre la base de una película en blanco y negro. Los granos eran teñidos en los tres colores primarios: azul, amarillo y magenta (o naranja, verde claro y morado).

A diferencia de la rápida incorporación del sonido, el proceso de color tardó más en integrarse a la industria cinematográfica. Desde el principio de la historia del cine se tenía la idea de proyectar imágenes en color, por lo que se buscaron técnicas para conseguirlo, como el coloreado a mano (fotograma a fotograma), utilizado por Georges Méliès; sin embargo, para lograr colorear una película de tan sólo una hora de duración se tenían que elaborar más de 90.000 fotogramas. Al tratarse de un proceso que requería de mucho tiempo y manos para lograrlo, terminó por quedar obsoleto al considerarse poco práctico y pronto se terminó coloreando secciones de fotogramas en grises o azules para crear ambientes de oscuridad o tomas nocturnas y tonalidades rojas para incendios o situaciones cálidas.

El proceso de color se fue desarrollando y en 1932 la empresa Technicolor logró un sistema de coloreado basado en los tres colores primarios: el magenta, el cian y el amarillo. Era un sistema complejo y costoso, que usaba una cámara voluminosa, pero la calidad del resultado era muy buena. El procedimiento consistía en tres películas a través de las que pasaba la luz separada en tres por unos prismas. La compañía Technicolor controló durante casi 20 años este mercado. Cualquiera que quisiera hacer una producción tenía que alquilar sus cámaras, trabajar con uno de sus técnicos y revelar y copiar la cinta en sus laboratorios.

Para 1950, otra compañía llevaba años investigando en este campo: Eastman Kodak; introdujo un sistema mucho más sencillo que necesitaba de una sola cinta, por lo tanto, podía usarse en cualquier tipo de cámara y la calidad de la impresión era mejor que la de Technicolor, así que eventualmente Eastman Kodak se convirtió en la principal compañía de filmes a color, llegando a su auge en los años 70.

Los realizadores se dieron cuenta que el color constituye una herramienta estética y comunicativa bastante poderosa, por lo que el cine comenzó a incorporar

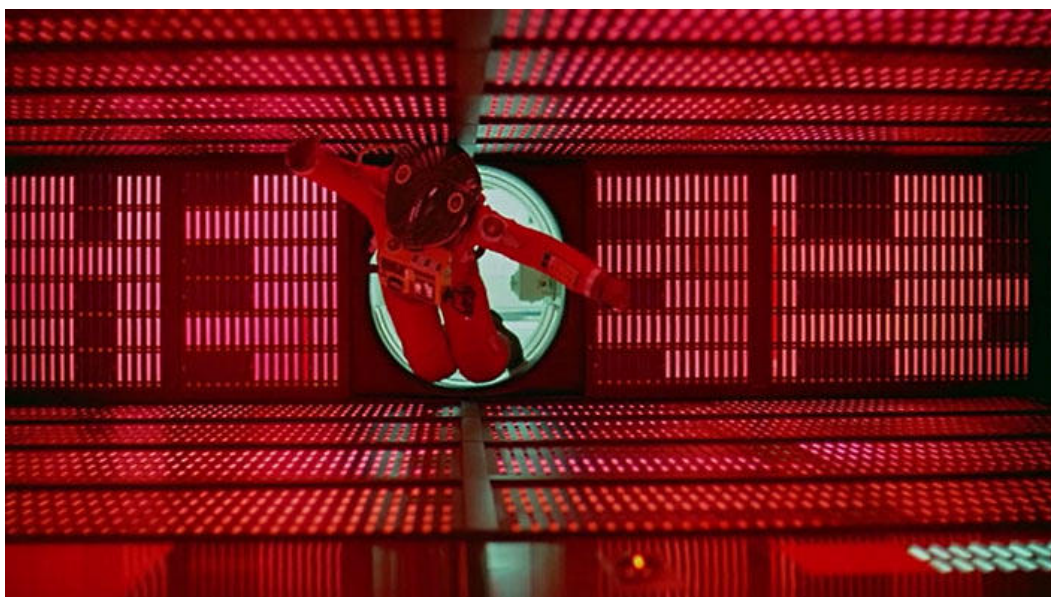


este recurso con más frecuencia. La **psicología del color** es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos. De la **psicología del color**⁸, podemos construir y reforzar un mensaje visual.



Veamos a continuación el significado de los colores primarios y secundarios:

Rojo: Representa Intensidad, está asociado a la sensualidad y el amor, esto tiene su explicación por el comportamiento del cuerpo humano cuando aumenta la frecuencia cardiaca en la de una persona por la que se siente cierta afección o atracción, de igual manera está asociado con la sangre por el color de dicho líquido. Se relaciona con el fuego, la fuerza y la pasión, también suele representar conflicto y guerra. En *2001: Una Odisea del Espacio* (1968) de Stanley Kubrick, el rojo es un color que sobre sale en ciertas escenas y encuadres, conviviendo particularmente con el blanco, podría tratarse de una interpretación de las emociones humanas más arraigadas y pasionales conviviendo con la tecnología, pues a pesar de los avances científicos mostrados en el filme, la naturaleza humana y el conflicto existencial del hombre son una constante en el desarrollo de la historia. En la imagen del ejemplo Dave deshabilita a HAL 9000, una computadora con un increíble sistema de inteligencia artificial que controla prácticamente toda la nave, destacando este color por la intensidad de la escena, representa la violencia de una especie de asesinato virtual, mientras HAL repite “tengo miedo”.



⁸ Video de apoyo: *El color y su uso en el cine* <https://youtu.be/eGfbW9sBBuQ>

Amarillo: Está asociado con elementos naturales como la luz y el Sol, los cuales representan alegría, recuerdan un día despejado y caluroso. Al estar asociado con la iluminación, también denota inteligencia, energía, y es además un color que el ser humano detecta rápidamente, pues al igual que la luz la longitud de onda de este



color corresponde a 550 nanómetros, por lo que se relaciona con la atención y es utilizado en señales de alerta o precaución, así como señalamientos viales. Algunas decisiones en cuanto al uso de los colores en un filme, se convierten en “felices accidentes” como en el caso del *jumpsuit* amarillo que Bruce Lee utilizó en *Game of Death-Juego de la Muerte* (Bruce Lee-R. Clouse, 1973), en una entrevista con el productor de la película, André Morgan, éste aclaró que fuera de un simbolismo racial, en realidad había dos propuestas de vestuario, uno negro y otro amarillo. En la escena de la pelea entre Hai Tien (Bruce Lee) y Kareem (Abdul-Jabbar), éste último debía patear a su contrincante en el pecho y dejar una marca de su enorme pie en el pecho de Tien, en el atuendo negro no sería evidente dicha marca, es por ello que deciden usar el amarillo; el atuendo se convirtió en un ícono para identificar las películas de artes marciales y se ha hecho tributo del mismo en películas como *Kill Bill Vol. 1* (Tarantino, 2003), cuando “The Bride” (Uma Thurman), se enfrenta contra los Crazy 88.

Azul: Está asociado con la tranquilidad, además se relaciona con la masculinidad, provoca seguridad y estabilidad, características que toma de la sensación de contemplar paisajes como un cielo despejado o un mar en calma que transmite paz, lo que también se vincula con la confianza. Suele utilizarse para denotar y representar a la tecnología. Al ser un color frío también nos remite a la tristeza, desolación y soledad. En *Pan's Labyrinth-El laberinto del Fauno* (Del Toro, 2006), cuando Ofelia baja al



laberinto, la tonalidad de las escenas se vuelve azul, como si se encontrar en un sueño profundo, pues solo puede llegar al sitio en la noche; dicho color también agrega misticismo a la a la caracterización del Fauno. A pesar de lúgubre y encontrarse frente a una criatura un tanto aterradora, confianza y seguridad cuando está frente a él, pues se convierte en su único consuelo frente a una realidad difícil en la España franquista, contexto donde se desenvuelve la historia.

Verde: Por ser el color de la naturaleza está ligado con ella y con las características de ésta, como crecimiento, fertilidad y frescura. Al existir hierbas medicinales se asocia con el sanamiento. También representa dinero por el color de la divisa



estadounidense, y al igual que el azul puede relacionarse con la seguridad, serenidad y armonía. Se relaciona con la tecnología por las letras verdes que aparecen en las pantallas de ciertos de los primeros ordenadores, los cuales mostraban solo este color sobre fondo negro, esto sucedía porque los monitores de antes utilizaban tubos de rayos catódicos para disparar electrones en una pantalla fluorescente, y así producir los píxeles. En el interior, las pantallas se recubrían con fósforo; un material que emite luz cuando se golpea con radiación como la de los electrones, creando un píxel de luz por cada uno. El fósforo utilizado emitía un color verdoso. Esta razón influye por ejemplo en la paleta utilizada en la trilogía *The Matrix* (Wachowski, 1999-2003) para demostrar que mientras los personajes se encuentran dentro de la Matrix, se puede ver un filtro verde, mientras que cuando están fuera los tonos se ven más cálidos y naturales.





Morado: Está asociado con la realeza por el púrpura de tiro, un colorante bastante difícil de obtener, puesto que se sustrae de la secreción de los caracoles de *Murex*. Para obtener un gramo se necesitaban aproximadamente 9000 moluscos. Así que



se trataba de un artículo de lujo reservado para reyes y cardenales, en este sentido, el púrpura se asocia con poder, sofisticación y misterio. También hace alusión a energía y diversión por su relación con las luces de neón en bares nocturnos. Suele relacionarse con un gusto excéntrico pero refinado. *Tokyo Nagaremono-El vagabundo de Tokyo* (S. Suzuki, 1966) es una verdadera experiencia estética en el uso del color para representar situaciones y estados de ánimo de los protagonistas, en este ejemplo, podemos observar un salón púrpura en una toma a contra picada en donde se está tratando una tregua para obtener un edificio, sin embargo. entra también a la negociación la posesión de la cantante Chiharu, novia del protagonista.

El contraste entre negros y rojos da como resultado una escena con un valor estético que refuerza la intencionalidad y tensión entre los personajes.

Anaranjado: Es un color cálido que está relacionado con la creatividad, la estimulación y el éxito. Este tono también tiene un significado religioso y espiritual bastante marcado, pues denota alabanza, en el budismo es el color de la transformación y es utilizado en las túnicas de los monjes tibetanos, pues representa la iluminación como el máximo estado del ser. En *El pequeño Buda* (1993) de Bernardo Bertolucci, es evidente el acto de alabanza cuando los tres niños elegidos están recibiendo las enseñanzas, el padre de Jessie entra a un cuarto de rezos que está completamente ataviado con elementos de color anaranjado.



Negro: La noche es oscura, y el negro la representa, lo nocturno emite al peligro, la maldad y la muerte, pero también denota elegancia, sofisticación e intensidad. El negro es la ausencia de color. El ojo humano no puede distinguir sin la luz, el negro es confusión, misterio, miedo. También puede representar el vacío, es pesado y



confuso, sin embargo, el color negro puede escenificar un lienzo para proyectar la inmensidad de nuestros pensamientos, un espacio para reflexionar sobre nuestra existencia. Es macabro y alude al misticismo de las criaturas milenarias que se mimetizan entre nosotros, como en *Drácula, de Bram Stoker* (F. Ford Coppola, 1992), en la que se presenta a un elegante caballero interpretado por Gary Oldman.



Blanco: Una superficie perfectamente blanca alude a la limpieza, una immaculada pureza que transmite armonía, tranquilidad y relajación. Es la unidad de todos los colores. La pureza es inocencia y vulnerabilidad pues cualquier color contrasta encima de él por más pálido que parezca. Nos da la sensación de inmensidad, sin embargo, las superficies completamente blancas y sin contraste visual también pueden llegar a confundirnos, lo que puede provocar ansiedad y desorientación. En *Black Swan-El Cisne Negro* (Aronofsky, 2010), nos muestra una dualidad de personalidad de la protagonista Nina, la brecha se va haciendo cada vez más amplia a medida que avanza el desenlace de la historia, la protagonista se encuentra vulnerada, víctima de sus propias alucinaciones, transformándose en una criatura inocente que proyecta esa ansiedad y desorientación, característicos del color blanco.



Composición de la imagen

Una **composición** se refiere a la organización del espacio visual con un fin determinado. De manera similar a una pintura, un cartel o una fotografía, en el cine se hacen composiciones por medio de encuadres. Los **encuadres** delimitan el campo visual del espectador, por lo que los cineastas tienen un completo control de lo que quieren mostrar a diferencia de otras artes escénicas como el teatro o la danza, lo que da una ventaja estética al momento de presentar la obra.

Las composiciones cinematográficas tienen características estéticas que se rigen por una metodología de diseño, como cualquier otra obra pictórica. En las artes visuales podemos acotar tres tipos de componentes:

- **Elementos conceptuales:** Punto, línea, plano, formato.
- **Elementos visuales:** Forma, contraste, tamaño, textura visual, color.
- **Elementos de relación:** Posición, simetría, proporción, movimiento, ritmo.



Debido a que los encuadres dependen de composiciones determinadas, se consideran elementos importantes al momento de mostrarle al espectador lo que se quiere representar y qué ocurre. El encuadre en el cine también es un elemento de transición, pues al pasar de un encuadre a otro se crean escenas, secuencias y sucesivamente se elabora una película.

Los encuadres cumplen tres tipos de funciones:

- **Descriptivos:** Cuando se presenta la realidad de manera objetiva, presenta el contexto en donde se desarrolla la acción y debe tener información suficiente



para que el espectador capte todos los elementos explicativos que componen la imagen. Por ejemplo, el director Wes Anderson (*The Royal Tenenbaums-Los Tenenbaum: Una familia de genios*, 2001; *Isle of Dogs-Isla de perros*, 2018) suele utilizar este tipo de encuadre en sus películas, reforzándolos con el elemento de relación “simetría” para presentar situaciones, escenarios y contextos, lo cual resulta en un elemento comunicativo y estético⁹.

- **Narrativos:** Se refiere a la presentación de los elementos necesarios para entender lo que está sucediendo, los encuadres de este tipo deben durar lo estrictamente necesario para reforzar la narración de la historia y presentar de manera clara y concisa los elementos que se quieren destacar. En *The Witch: A New-England Folktale-La Bruja* (R. Eggers, 2015), los encuadres narrativos son fundamentales para el desarrollo de la historia, puesto que la

⁹ Video de apoyo: *The symmetry of Wes Anderson* <https://youtu.be/fq4sN2vqKq4>

carencia de diálogos en el filme nos obliga a observar lo que ocurre con la familia de Thomasin.

- **Simbólicos:** Conllevan elementos que aportan a la imagen mayor profundidad y significación, además de un simple elemento tangible. Podemos observar este tipo de encuadres en *Melancholia-Melancholia* (Laís Von Trier, 2011), para representar imágenes oníricas y la envolvente ola de depresión que sacude a Justine.



Escalas (Planos)

Las delimitaciones del campo visual tienen clasificaciones técnicas llamadas planos, los cuales constituyen la unidad narrativa básica con la que se estructuran secuencias para contar historias.

Se denomina **Plano** o **Escala** a la relación que existe entre la superficie que ocupa en la pantalla una imagen dada, por ejemplo, una persona, y la superficie total de la pantalla. La escala de una imagen está determinada por el tamaño del elemento o elementos que se quieren destacar, por la distancia entre estos elementos y la cámara, y por el objetivo (lente) que se emplea. La intensidad dramática de una imagen depende de la escala: a mayor escala, mayor intensidad dramática. Para poder explicar las diferentes escalas o planos más frecuentes utilizadas en el cine, se suele tomar como referencia la figura humana, los planos se clasifican en:

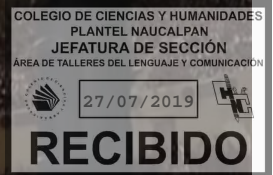
- **Full long shot** (Gran Plano general): Es un encuadre bastante amplio, generalmente para mostrar un contexto general y espacial, por ejemplo, una ciudad, un campo al aire libre, o en el caso de *Gravity-Gravedad* (Cuarón, 2013) , el Planeta Tierra visto desde el



espacio como un elemento aislado para reforzar la sensación de soledad y vacío que puede provocar la inmensidad del espacio. Tomemos el ejemplo de *Gladiator-Gladiator* (R. Scott, 2000) para ejemplificar los diversos tipos de plano. En la batalla inicial se muestra un Gran Plano General para demostrar la cantidad de soldados y el campo de batalla implicados en la afrenta, lo que da constancia de la capacidad del ejército que Maximus lidera.



- **Long shot** (Plano general): Generalmente se muestra a la figura humana interactuar con el entorno y la relación que tiene con él. Estas escenas se filman con lentes de ángulos amplios, pero la distancia es esencial para conseguir tomas panorámicas que pueden filmarse con cualquier tipo de lente. Estos planos son comunes en escenas de batallas para demostrar la magnitud del enfrentamiento, en persecuciones, desastres naturales y escenarios post apocalípticos. En *Gladiator* cuando Maximus se enfrenta al veterano Tigris de Galia, Scott presenta el contexto de la afrenta, un Coliseo en su máxima capacidad de espectadores, así como peones que liberan bestias para la épica batalla.



- **Full shot** (Plano entero): Nos acercamos al personaje para poder verlo de cuerpo entero, pero aún se mantiene relación con el fondo, sin embargo, podemos ya observar ciertas características, como su postura, vestimenta y expresiones corporales. Continuando con el ejemplo de *Gladiator*, podemos ver a Maximus al término del enfrentamiento con el veterano y los tigres, su expresión facial, vestimenta y heridas.



- **Medium shot** (Plano medio)
 - **Plano americano** (proviene del género western para sustituir al plano medio e incluir las pistolas de los personajes en el encuadre). En el ejemplo, ya se aprecia la expresión y los puños de Maximus, en expectativa por su encuentro con el emperador Commodus.



- **Plano medio típico:** Se refiere al corte a la altura de la cintura, lo que permite percibir mejor los detalles y expresiones de los protagonistas. En esta escena podemos apreciar la tensión entre Maximus y Commodus, así como un acercamiento a sus expresiones faciales.



- **Plano de busto:** El encuadre se cierra a la altura del pecho, comienza a distinguirse el rostro, pero se mantiene cierta distancia de la cámara. En el ejemplo conforme se va acercando el plano, se enfatiza el dramatismo de la escena para hacer aún más tensa la conversación entre Maximus y Commodus.



- **Close up** (Primer plano): Se refiere al encuadre de la cara y parte de los hombros. Cuando Commodus reta a Maximus para quitarle la vida en ese momento, observamos la expresión del gladiador para que el espectador pueda percibir su decisión y la evaluación que hace de la situación.



- **Big close up** (Primerísimo primer plano): Presenta solamente el rostro, el espectador comienza a tener información más precisa del movimiento de los labios y la mirada de los protagonistas, se acentúa la dramatización de la escena. En el ejemplo, Commodus provoca a Maximus diciéndole cómo su mujer fue violada en repetidas ocasiones, la mirada y expresión del Gladiador comienzan a desencajarse.



- **Plano de detalle:** Es una toma bastante cerrada de alguna parte del cuerpo u objeto, con valor simbólico o importancia en el desarrollo de la historia, por ejemplo, cuando Maximus inicia alguna batalla, siempre toma un puñado de tierra del piso en el que se encuentre, el director se asegura que este ritual no se pierda a lo largo de la película.



Fotografía y profundidad de campo

En cine, el **director de fotografía** es el responsable de la creación artística de la imagen del filme. Él se encarga de tomar decisiones sobre iluminación, óptica, encuadre y composición, además de la estética final de la película. Se ocupa de todo el equipo de cámara, y de transformar los deseos del director en imagen y todo lo que se refiere a luz, color y técnica. Por eso, la figura del director de fotografía es clave no solo dentro del rodaje sino en postproducción. Por lo tanto, el director de fotografía ha de saber de todos los aspectos técnicos que refieren a la cámara. Esto

es muy parecido que en fotografía: contraste, encuadre, luminancia, densidad y exposición.

Para que el director de fotografía pueda realizar su trabajo, el director de ideas debe transmitirle exactamente qué quiere para que éste pueda plasmar sus ideas. Los directores han de revisar el guión, plantear de forma general la estética del filme y establecer una serie de ideas básicas sobre el formato, la luz, las inspiraciones, el color, etc. Así se construirá la imagen de la película.

Un recurso estético utilizado con bastante frecuencia y muy difícil de lograr, es la **profundidad de campo**, la cual se centra en el enfoque nítido de los elementos que se encuentran a cuadro, entre mayor profundidad de campo, más elementos se encontrarán enfocados, si por el contrario, queremos centrar la atención del espectador en un objeto específico pero manteniendo el contexto de fondo, cerramos la profundidad del campo, veamos los siguientes ejemplos en *The Revenant-El Renacido* (Iñárritu, 2015), cuya dirección de fotografía estuvo a cargo de Emmanuel Lubezki¹⁰ :

- **Poca profundidad de campo:** Podemos ver al personaje de Hugh Glass perfectamente enfocado, mientras que las montañas y la nieve de fondo aparecen difusas.



¹⁰ Video de apoyo: *Profundidad de Campo por Emmanuel Lubezki* <https://youtu.be/1-iTW5i4InI>

- **Profundidad de campo media:** En esta escena de batalla, tenemos cinco figuras en movimiento, sin embargo, a pesar de que se encuentran a diversas distancias de la cámara, todas aparecen nítidas, podemos observar el contexto de fondo, pero no aparece del todo enfocado.

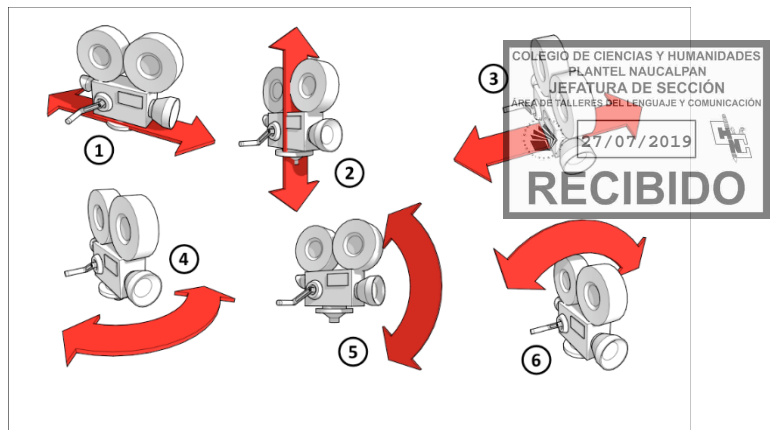


- **Profundidad de campo amplia:** En una toma general podemos observar que todos los elementos se encuentran enfocados, para poder percibir los detalles del paisaje y el contexto de los protagonistas.



Movimientos de cámara

Además de los encuadres, el cine al ser un conjunto de imágenes dinámicas también cuenta con movimientos en la cámara que está filmando las escenas, entre los más comunes se encuentra el *travelling* (viajar) en el que la cámara cambia su posición



moviéndose a sea por medio de una grúa, una persona, un tren o un vehículo:

1. Avance o retroceso: Consiste en un movimiento hacia adelante o hacia atrás.
2. Ascendente o descendente: El viaje va de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba.
3. Lateral: Se utiliza para acompañar a un sujeto en movimiento y viaja junto con él, puede ser de izquierda a derecha o viceversa.
4. Circular: La cámara gira sobre su propio eje en arco o de manera circular.
5. Panorámica vertical: Se utiliza para captar un arco vertical de un sujeto, objeto o situación.
6. Panorámica horizontal de reconocimiento: Es un recurso utilizado para recorrer una habitación, un personaje o un paisaje y que el espectador cuente con información suficiente para contextualizar la escena.

Storyboard (guión gráfico)

Una vez que estamos familiarizados con el lenguaje visual, es importante planear las escenas y secuencias por medio de un guión, lo que nos dará una idea más acertada de lo que se quiere representar y cómo vamos a lograrlo, para este fin se utiliza el *storyboard*, el cual es un conjunto de ilustraciones o viñetas presentadas de forma secuencial con el objetivo de dar continuidad y coherencia a una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

El *storyboard* debe incluir:

- Número de Secuencia, Escena y Plano.
- El movimiento o efecto de la cámara.
- La Acción de cada escena se presenta en términos visuales.

- Cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo.

El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia. Los detalles más técnicos y complicados del trabajo de una película pueden ser descritos de manera eficiente en el cuadro (la imagen), o en una anotación al pie de este.

En el siguiente ejemplo observamos que Tim Burton, quien comenzó su carrera en el cine como ilustrador en los estudios Disney, tiene una gran facilidad para esquematizar las composiciones de los encuadres, así como de los posibles colores que puede utilizar en las escenas, como en el siguiente ejemplo que corresponde a la película *El extraño mundo de Jack* (2006).



MONTAJE

El montaje ha sido, a través de su historia, un recurso central en la conformación del lenguaje cinematográfico; sus aportaciones hicieron posible la narrativa y su expresividad artística e ideológica. Si bien, el cine en sus inicios operó sin montaje y sin montador, entre los historiadores aún no hay una datación precisa de su inclusión, pero se considera a Porter (1902) como el precursor al enlazar acciones simultáneas. A partir de entonces, el montaje se convierte en pieza fundamental en la manufactura de cualquier film y será uno de los motores de su desarrollo, de su naturaleza y forma artística. ¿Qué es el cine?, ya no será una pregunta fácil de responder, pues dependerá si se trate de tal o cual perspectiva artística o época histórica; así, en sus inicios, el cinematógrafo era visto tan solo como un invento científico que podría servir para los estudios anatómicos, no le veían futuro. Al poco tiempo y con su desarrollo, las perspectivas ya eran otras pues incluso se le catalogó como el *séptimo arte* y se decía que era el arte de “las imágenes en movimiento”. Con la llegada de lo sonoro, se da otro cambio y el cine entra en crisis y necesariamente habrá de mutar hacia una nueva concepción, ya que ahora estará conformado por tres aspectos: imagen, sonido y montaje. Con ello se acercan nuevos problemas, el director y el montador habrán de resolverlos el director y montador habrá de resolverlos a través de procesos creativos y técnicos.

La idea de montaje, en su primera acepción, hace referencia a la operación de cortar y pegar fragmentos de una película en la última fase de su producción para dar la versión definitiva. No en balde el término proviene del francés *monter* o *montage* que significa “juntar o unir diferentes imágenes”, aunque en el mundo anglosajón se usa el *editing*. Sin embargo, como veremos más adelante, esta definición pronto se verá limitada, dada la importancia que fue adquiriendo y entenderlo de una forma más completa y holística; en este sentido, el montaje no solo será “cortar y unir” un material fílmico ya grabado, sino un proceso mucho más complejo que abarca todas las fases de producción fílmica (corte del guionista, corte del director y corte del montador) e implica un conjunto de tareas más allá de su primera acepción.



De esta manera, para comprender mejor el montaje y lo que implica ahora, es importante revisar una labor que, en su desarrollo histórico, se profesionaliza, al grado que la mancuerna guionista-director pasará a la de director-montador, una labor que cada vez cobrará más importancia y que se entenderá de formas diferentes, ya sean restringidas o amplias (Aumont,1983), según ciertas visiones de cine y el mundo o determinadas épocas históricas. A manera de introducción mencionaremos brevemente sus inicios, polémicos en cuanto a montaje, y asimismo solo dos tipos de montaje, el de continuidad y el discontinuo, entre otros que merecen su atención aparte, pero que más adelante expondremos en este glosario de términos.

El montaje es la fuerza creadora de la realidad filmica y se puede resumir en un proceso de selección, medida y orden de unos planos dados para constituir una continuidad cinematográfica y por lo cual recibe la consideración de la fase crucial en la realización de un filme.

Los hermanos Lumiere realizaron sus filmes con un procedimiento sencillo, era captar el movimiento, elegir un suceso simple que pudiera tener interés y registrarlo en un solo fragmento, en un solo plano, aunque en *El Regador regado* logran una escena cómica con un breve argumento y una intención. En cambio Méliès, con sus juegos de ilusionismo de forma teatral, introduce una serie de sucesos, en *La Cenicienta* desarrolla un argumento más complejo con veinte cuadros que tienen unidad por un mismo personaje y el tema, pero no hay continuidad en la acción de plano a plano y la relación temporal entre dos planos queda indefinida.

Edwin S. Porter, uno de los operadores de Edison, con *La vida de un bombero americano* (1902) trató el tema de una forma sin precedentes, pues por primera vez el significado de un plano no tenía contenido concreto, sino que podía variar según su situación en relación a otros. Así, Porter pudo, mediante una construcción, relatar un incidente largo y complejo, sin recurrir a la balbuciente continuidad de Méliès, sino con un nuevo método: “*acción continuada*”; partir la acción en una serie de unidades pequeñas y manejables creando al sensación temporal, acciones paralelas y combina de dos modos los planos: uno rodado en el estudio con otro procedente de un noticiario, sin aparente ruptura en el fluir de la acción. Con este método sencillo de acción continuada Porter descubrió los principios de la expresión cinematográfica. (Reisz, 1960, p. 17-18)



El montaje clásico o de continuidad surge en la práctica y consiste narrar una historia fílmica en donde no se pierda la continuidad ni la ficción. El montaje entonces está subsumido a la historia. Poco a poco se descubren reglas que respetan se consigue componer una realidad que el director construye articulando tiempo y espacio. El *raccord* o empalme entre planos (de acción, de miradas, vestuario, iluminación, color o etalonaje, etc.) será la técnica esencial que logrará que el relato fílmico tenga continuidad y sea transparente, es decir, sin que se noten los cortes o las suturas.

El montaje discontinuo, en oposición al clásico y en especial del cine de Griffith, propondrá nuevas posibilidades expresivas; sus críticos Kuleshov y Pudovkin experimentarán con el montaje constructivo y Eisenstein, con el montaje intelectual, que consistirán básicamente en la yuxtaposición de planos: un solo plano nos da un significado, pero dos juntos yuxtapuestos nos dan un nuevo sentido. Así, el montaje racional será, entonces, el recurso central para comunicar determinadas ideologías.

Por lo tanto, de estas dos grandes tendencias -la realista (Bazin, Passolini) y la formalista (Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein)-, se puede decir que el montaje o bien se subordina a la narración o se superpone a la historia, en función de la expresión de ideas o ideologías. Finalmente, hay que pensar esta operación como una composición de planos, que empieza en el guión, pero no se logra en el rodaje, sino mediante formas de montar el copión (*rush*) o material cinematográfico, a través de los principios del montaje.

En la actualidad, los montadores hacen mezclas de tipos puros, en función del proyecto cinematográfico. Aprender el oficio del montador no es fácil, se requiere además de conocimientos, mucha práctica, apreciando y experimentando formas de montaje audiovisual. considerar el proceso desde el guión, haciendo *découpage*, "rodar con el montaje en mente" (*shooting with cutting in mind*) y realizar el montaje, conforme a ciertos principios que permitan lograr la versión final, ya sea la del director o la del montador. Sobre este aspecto del cine, expondremos a continuación un glosario de términos.



Découpage

Tiene varias acepciones y el que interesa principalmente para efectos de montaje son el 2 y 1. *Découper* del francés que significa trozar. 2. *Découpage* desde la realización es la operación que realiza el director para convertir la continuación de la narración de un guión literario, en una sucesión de planos a rodar y cambios de encuadre dentro de esos planos. 3. *Découpage* es la operación inversa, cuando de una película terminada se elabora su guión transcripto. y son textos publicados que recrean por escrito una película sin ninguna alteración. 4. desde lo académico, es la práctica del análisis fílmico que consiste en la partición de planos y encuadres en el interior de una secuencia para su mejor observación (Russo, 1998, p. 7)



Brighton, escuela de

Grupo de cineastas ingleses que iniciaron en 1903 la historia del montaje. Sus precursores son William Friese-Greene (quien inventó aparato fotográfico para tomar series rápidas) y Robert William Paul (quien construyó en 1894 un Kinetoscopio imitación de Edison y una cámara portátil para producir sus propias películas). Así la escuela de Brighton realizará películas con un estilo ya diferente a la cámara fija de Lumière y Méliès y se va a caracterizar por su fluidez de cámara y una expresividad sin igual, con grandes aportaciones al lenguaje cinematográfico tales como: primer plano, montaje como elemento narrativo (fragmentación de la escena en diferentes planos), sobreimpresión, montaje en paralelo, invención del *Kinemacolor*, movimientos de cámara que captura diferentes puntos de vista, *travellings*, plano y contraplano, escenarios realistas, el *Chroma key*. en paralelo, a través del uso del primer plano y planos generales en una narración (Gubern, 1998). Algunos de los grandes realizadores de esta escuela son James A. Williamson por su uso de cámara móvil con distintos puntos de vista en la competición de regatas de Henley (1899); George Albert Smith por su uso de trucajes y el primer plano; y Alfred Collins por sus persecuciones cómicas alternando puntos de vista con planos y contraplanos. Ejemplos de esto son *Fire!* (J. Williamson, 1901); *The Big Swallow-El gran bocado* (J. Williamson, 1901); *Stop Thief!-¡Para ladrón!* (J. Williamson, 1901); *Mary Jane's Mishap* (G. A. Smith, 1903); *The Runaway Match or Marriage by motor* (A. Collins , 1903)

Continuidad

Se le llama también **Racoord**. Se refiere a la coherencia o encadenamiento entre planos, es decir, el montador debe asegurar que cierto número de planos mantengan en una secuencia de planos. Entre dos planos sucesivos debe haber un mismo contenido (*continuidad de contenido*), la misma dirección de la acción (*continuidad de movimiento*), que el actor conserve la misma posición (*continuidad de posición*), e incluso del sonido (*continuidad de sonido*) que se prolonga en varios planos, ya sea incidental o para mantener la atmósfera. (Thompson, 2001, p. 47)



Francesa, escuela

Esta escuela francesa liderada por A. Gance, se centra en el movimiento, un interés en la cantidad de movimiento y en las relaciones métricas para definirla. *La Roue-La rueda* (A. Gance, 1923) usa un montaje impresionista, sucesión muy rápida de planos breves para crear en el espectador una sensación muy viva de violencia, de velocidad, evocación de recuerdos y estados de conciencia.

En *Paris qui dort-París que duerme* (R. Clair, 1924) hay intervalos donde el movimiento se modifica, acelerándose, deteniéndose, invirtiéndose. Así, la escuela francesa da al montaje un carácter científico. La nueva ola francesa de los años 50 propone un cine que confronte el cine de Hollywood y la idea de cine de autor, así dos películas que cambiaron la forma de montar son *Hiroshima, mon amour-Hiroshima, mi amor* (Renais, 1959) y *À bout de souffle-Sin aliento* (Godard, 1960).

Durante la nueva ola francesa, el montaje se caracterizó por la discontinuidad, con una compleja temporalidad de las acciones, donde las escenas y los planos estaban alterados, lo cual propiciaba una perspectiva más retorcida, pero más realista. Así las claves del realismo era el estilo similar al reportaje con el uso de planos detalle, picado, contrapicado, plano secuencia (movimiento de la cámara para crear nuevos espacios cinematográficos).

Truffaut juega con el el *cutaway* y la fragmentación de secuencias grabadas con cámara en movimiento y evitar el montaje que sólo emplea por saltos para desafiar la continuidad. Alain Renais en su cine de interioridad analiza el tiempo y la memoria y explora las posibilidades de la expresión temporal, con una forma de narración que no sigue la línea argumental, sino el encadenamiento sucesivo de imágenes y recuerdos. Ejemplo *Mon oncle d'Amérique-Mi tío en América* (Resnais, 1980). Godard es el más irreverente y propositivo, en su manifiesto de libertad, su cine es

anárquico, contra estilo y sin reglas, desaparece la historia y la acción dramática que reemplaza por el estado interior.

Kuleshov, efecto

Kuleshov experimentó con la yuxtaposición de imágenes (una cara impassible y otras) y al mostrar un primer plano de un actor sin ninguna emotividad junto a otro plano emotivo: cara sin emotividad junto a plano de una sopa (hambre); un niño muerto (tristeza); y mujer tumbada en una sofá (sexo), encontró el montaje por sí mismo, provoca diferentes emociones en el espectador. El llamado *efecto Kuleshov* se basa, pues, en la teoría de que un plano puede transmitir un significado pero el montaje es donde que realmente se halla el sentido del film. (Cfr. Reisz, 1960, p. 27). Ejemplos de este montaje los encontramos en la computadora de *2001 A Space Odyssey-2001, una odisea del espacio*, (Kubrick, 1968) o las emociones del actor en *Rear Window-La ventana indiscreta* (Hitchcock, 1954).



= COMPASION

= HAMBRE

= LUJURIA

Montaje

Existen diversas definiciones del concepto Montaje, restringidas y amplias (Aumont, 1983); realistas o formalistas , aquí solo mencionaremos algunas:

- **Restringidas**

Limitan la concepción del montaje y su sumisión a procesos tecnológicos y olvidan el aspecto creativo (Aumont, 1983):

- *Montage o Monter* del francés que significa unir o juntar imágenes.

- "...es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración." (Martín, 2002, p. 144) definición que según Aumont (1983) describe el proceso en dos hechos: 1) el plano: el objeto sobre el que se ejecuta el orden y duración de los planos, respecto al *orden* puede ser de carácter lógico, cronológico o no cronológico y en cuanto a la *duración* según la longitud de los planos breves o largos nos da el *ritmo*.



- "conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado" (Bourriaud, 2004). - "...la fase que sigue al rodaje de una película" (McGrafth, 2001). "...última fase de la fabricación de las películas." (Villain, 1994). "...bloque de tareas posteriores al rodaje." (Bordwell y Staiger).

- **Amplias**

Estas prefieren, además de lo técnico, profundizar en lo creativo:

- "Es conjugación de movimientos, en el espacio y en el tiempo. Si se admite que la belleza exige ordenación y armonía no se puede negar que los movimientos necesitan ritmo, y el ritmo es orden en el tiempo." (Sánchez, 2003, p. 60).

- "...es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración." (Aumont, 1983, p. 62) con esto el autor quiere enfatizar la parte creativa más que la técnica, para decir que finalmente es el temperamento del artista el que se expresará, mediante el ritmo de planos y escenas, además de la cadencia con que suceden las imágenes.

- "...puede ser considerado como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado. Se trata, por tanto, de un principio organizativo que rige la estructuración interna de los elementos fílmicos visuales y/o sonoros." (Zunzunegui, 1989, p. 161)

Montaje analítico (v. Montaje externo)

Montaje clásico

También se conoce como **continuo** o **narrativo/transparente** y

...consiste en reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia, cada uno de los cuales brinda un contenido fáctico y conmático (el encadenamiento de los elementos de acción según una relación de causalidad) y desde un punto de vista psicológico (la comprensión del drama por el espectador)." (Martín, 2002, p. 144)

Griffith desarrolló el montaje de continuidad clásico y dominante para dar coherencia a una narración evitando material que no sirve o es repetitivo. Se le critica por su sumisión a reglas que ofrecen al espectador la visión de un mundo ordenado aunque el mundo no funcione de este modo. Con *The Birth of a Nation-El nacimiento de una Nación* (1915), consolida el primitivo método de Porter para dar continuidad a la acción en función de la tensión dramática, pero la idea del montaje, aunque sigue los principios de Porter, es totalmente distinta. El descubrimiento más importante de Griffith es la idea de que el orden de planos en la secuencia venga dado por las exigencias dramáticas (variedad de detalles y diferentes puntos de vista). Ahí donde la cámara de Porter permanecía a distancia fija (plano general), la de Griffith al dividir un hecho en fragmentos le permitían graduar la intensidad de cada plano (expresiones faciales) y controlar su progresión dramática de todo el argumento. Otra innovación son las retroacciones o vuelta atrás mediante un encadenado. Así Griffith con sus nuevos métodos de montaje pudo prescindir de rodar escenas completas de una sola vez. Estos métodos simplificaban los problemas escénicos, pero hacían difícil el trabajo del actor (con Porter había que exagerar pero con la proximidad de la cámara se imponía la sobriedad. Así, Griffith destaca por sus cualidades narrativas, sus modos de montaje enriquecen las posibilidades del relato cinematográfico; acciones paralelas, planos cortos, retroacciones y encadenados tienen equivalente literario con Dickens (Eisenstein). (Cfr. Reisz, 1960, p. 20-25)

En resumen, los propósitos del montaje clásico son los siguientes:

- contar una historia y se elimina lo innecesario o repetitivo
- crear la coherencia espacial
- mantener la continuidad temporal
- esconder al espectador los recursos de construcción de la ficción.

Para lograrlo debe seguir una serie de reglas que contribuirán a mantener la continuidad espacial temporal:

- **la regla de los 180°:** consiste en respetar la coherencia espacial de una secuencia, si el director da cuenta de una línea imaginaria de 180° para que la acción de los personajes no cambien de eje y confundan al espectador.



- **La acción continua:** la acción continua se usa para mantener la continuidad espacial y progresión temporal de la acción. Infringir esta regla es un salto de eje.
- **La correspondencia de miradas:** es importante para preservar la coherencia espacial. Los ejes de mirada de los actores se tienen que corresponder, aunque en la realidad no se hayan mirado en el plató, pero la edición crea esta ilusión.
- **La regla de los 30:** si los planos filmados difieren entre sí menos de 30° el corte producirá un salto perceptible, al ser los ángulos demasiado parecidos para montar los planos juntos.
- **Corte de salto:** un plano que interrumpe la cohesión visual y produce un salto perceptible entre dos planos ya sea porque la acción no cuadra o el plano rompe con la regla de los 30°. Pero más habitualmente corte de salto se refiere a cortes de continuidad de una sola toma y de hecho producen un salto. Por ejemplo François Truffaut rompe esta regla en *Tirez sur le pianiste-Tirad sobre el pianista* (1960), pues hace un triple corte cada vez más cerrado como *zoom* a un personaje que duda en tocar el timbre de una puerta. Pero estos cortes de salto dicen mucho de estado mental dubitativo del personaje (expresionismo).
- **El plano-contraplano:** es la base del montaje de continuidad donde todas las reglas se juntan y este hace referencia al método “de aquí para allá” que a menudo se utiliza en las conversaciones. También se usa P-CP para ocultar cosas e inquietar al espectador.
- **Contraplano ausente:** se usa para no dar información al espectador como en el cine de terror, por ejemplo, en *Halloween* (Carpenter, 1978) inicia secuencia con cámara al hombro, el plano es subjetivo, donde el público es testigo de un brutal asesinato (la acción se ve a través de los agujeros de la máscara del asesino) en un buen rato no se ofrece el contraplano y con esto se implica al espectador en el asesinato como *voyeur*. (Edgar y otros, 2016, p. 184-185).

Desde esta perspectiva, entonces el montaje es bueno cuando el espectador no se fija en él y el ritmo se mantiene sin cortes de salto y se mantiene la coherencia espacial-temporal.



Montaje de continuidad intensificada

Bordwell señala que el estilo de continuidad estándar se ha intensificado desde la década de los 60's y se vuelve dominante en los 80's. Este se basa en la práctica tradicional de la continuidad espacial, pero el estilo moderno de continuidad suele usar menos *planos maestros* y medios y más primeros planos con lentes estrechos y más montaje.



Montaje continuo (v. Montaje clásico)

Montaje constructivo (Pudovkin)

Influenciados por Griffith, los soviéticos no tardaron en notar deficiencias que les impedían llevar más lejos las posibilidades expresivas del cine, tanto narrativas como intelectuales. Al respecto, Pudovkin creó una teoría del montaje según la cual la materia prima de la película son los fragmentos sobre diversos puntos de vista en que la acción ha sido dividida, de manera que el realizador cinematográfico no trabaja sobre hechos reales, sucedidos en un espacio y tiempo real, sino sobre fragmentos de celuloide que están sujetos al proceso de montaje. Pudovkin concluye que, para conseguir una continuidad efectiva, cada plano debe marcar un punto de progresión específica, y, gracias a los experimentos de su colega Kulechov, descubre que el proceso de montaje es algo más que un recurso para narrar una historia en continuidad.

Pudovkin y Kulechov entonces crearon un método estético:

- La materia cinematográfica son los fragmentos.
- El método de composición consiste en unir los fragmentos descubriendo un orden creador.
- El rodaje de la película, la dirección de los actores etc. sólo son la preparación del material, el arte cinematográfico empieza cuando el director empieza a unir los diversos fragmentos de la película y logra un resultado dependiendo del orden elegido. Así, mientras que Griffith es un narrador que se expresa a través de sus personajes y el conflicto humano, Pudovkin lo hace a través de una serie de detalles y la yuxtaposición, centrado más en los efectos que en el contenido. (Cfr. Reisz, 1960, p. 25-32)

Montaje discontinuo

Se opone al montaje de continuidad y podría considerarse como un mal montaje porque infringe sus reglas: a pesar de que usa las mismas técnicas como el contraplano, acción continua o conexiones visuales, suele emplear otras para subvertir o desbaratar la coherencia espacial y temporal de la película como sucede en el cine experimental o videoarte (videoclips), donde la narración no es la preocupación principal del cineasta, sino la psicología del personaje o las relaciones visuales o rítmicas y la forma artística o ideológica del medio. Algunos ejemplos de este tipo de montaje los encontramos en *Transformers* (Bay, 2007); *Un chien andalou-Un perro andaluz* (Buñuel, 1929), filme experimental que subvierte el discurso narrativo y toma forma de un sueño surrealista; *À bout de souffle-Sin aliento* (Godard, 1960), que usa cortes de salto para distanciar al público, mostrar la artificiosidad del cine y las normas arbitrarias que rigen los montajes de continuidad. (Edgar y otros: 2016: 190).

Montaje expresivo

Consiste ...”en la yuxtaposición de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes; en este caso, el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en un fin. El ejemplo es el *montaje de atracciones*). (Martín, 2002, p. 144)

Montaje externo

También se le llama **montaje analítico**, aunque aparece en contraposición al montaje interno, con el tiempo se vio que implica una concepción totalmente diferente a él. Se vale de planos numerosos y breves, (potencia la narración, pues introduce detalles en que se fragmenta la acción), la fragmentación de la acción y el espacio en diferentes planos de corta duración y ángulos, unidos en un orden y ritmos determinan el sentido final. Se analiza la realidad por partes dando información de manera sucesiva.

a un conjunto de fragmentos se le dota de una unidad inexistente y de un sentido global “. Por lo tanto, el montaje externo implica una forma de percibir, una forma de experimentar el relato audiovisual muy diferente a la del montaje interno... y con el se puede crear un espectador ubicuo. (Canet, 2016, p. 364)



Este tipo de montaje puede manipular con facilidad el espacio y tiempo narrativos y permite una vez que el espacio fragmentado por los planos ha sido recompuesto por el montaje externo mostrar diferentes aspectos y puntos de vista de la secuencia. Así el espectador podrá ser un sujeto ubicuo que puede observar un acontecimiento o situación desde diversas perspectivas. Ejemplo típico es el asesinato en la bañera de *Psycho-Psicosis* (Hitchcock, 1960), pues se crea una sensación de violencia que no existe en los planos.



En el montaje externo del sistema de continuidad, es decir, la sucesión de planos está basada en la coherencia narrativa de los distintos sucesos y permite que el espectador penetre con mayor facilidad en el universo diegético del relato (Canet, 2016, p. 364-367) En *Citizen Kane-El ciudadano Kane* (Welles, 1941) son utilizados ambos.

Montaje intelectual (Eisenstein)

La escuela desarrolló este tipo de montaje no realista que crea significado a partir de la yuxtaposición de imágenes que no guardan relación entre sí: una contraposición de líneas, ángulos, colores, ideas, etc.

Eisenstein rompe con los métodos de montaje clásico y lleva la fuerza representativa del cine de la simple narración al proceso del pensamiento. En *Oktyabr-Octubre* (Eisenstein-Aleksandrov, 1927), prescinde por completo de cualquier estructura narrativa (argumento) para montar una continuidad de significación puramente intelectual en la que cada transición amplía una idea en vez de continuar la acción del plano anterior. Eisenstein se opone al montaje constructivo de Pudovkin y afirma que la continuidad cinematográfica debe surgir de contraposiciones, pues cada transición debe plantear un conflicto entre dos planos y, de esta manera, crear una nueva impresión en el espectador, por ello, en sus filmes no hay transiciones suaves. (Cfr. Reisz, 1960, p. 32-40)

Algunos ejemplos de filmes con este tipo de montaje son *Stachka-La Huelga* (Eisenstein, 1925), en la que hay una yuxtaposición de un ganado sacrificado y trabajadores masacrados por el Estado (semejanza simbólica mediante paralelismo); y *Apocalipsis Now* (Coppola, 1979), en que se contrapone la matanza de una vaca con el asesinato del coronel Kutz.

Montaje interno

Se le conoce también como **montaje sintético**, **montaje en plano o plano secuencia**. Consiste en producir, al interior de un plano, el pasaje en forma continua de uno a otro encuadre por medio de movimientos de cámara u ópticas. (Russo, 1998, p. 25)



Usa planos largos, en escala y duración, profundidad de campo y un encuadre móvil (*travelling*, panorámica, grúa) para mostrar cambios de puntos de vista y de la relación entre el ambiente y los personajes, todo esto para dar una visión más completa de la realidad a partir de los personajes determina (ellos determinan qué ve el espectador, en qué orden y en qué ritmo). El tiempo cinematográfico es el tiempo real y esto hace que el espectador viva de manera más intensa y se involucre fácilmente en los personajes.

El primer tipo de montaje cinematográfico, aunque de manera inconsciente, fue un montaje interno y no externo. Tal como señala Aumont (1997: 46), “el cine nació, y el dato está lejos de ser indiferente, como máquina de producir imágenes –vistas-continuas, no fragmentadas, largas.” ...parece que el montaje interno es más comprensible que el externo en los inicios del cine ya que no implica una ruptura constante. Ejem. *La vida de un bombero* (Porter, 1902). (Canet, 2016, p. 359)

Según Bazin, este tipo de montaje es el ideal para representar el mundo de manera realista. Afirma que la ventaja de este tipo de montaje, a diferencia del externo, es que puede mostrar el hecho de manera integral, tanto espacial como temporalmente, con un solo plano, y, gracias a la profundidad de campo, también los sucesos simultáneos, como sucede en *Where No Vultures Fly-Buitres en la selva* (H. Watt, 1951) o *Luisiana Story* (Flaherty, 1948).

Para Canet y a Mitry, sin embargo, el montaje interno no necesariamente es sinónimo de un mayor realismo o verosimilitud, pues, por ejemplo, en el plano secuencia que da inicio a *Touch of Evil-Sed de mal* (O. Wells, 1958) se plantea la cuenta regresiva de una bomba en auto y el montaje interno guía completamente la mirada del espectador, aunque no se centra en el hecho principal; en *Rope-La Soga* (Hitchcock, 1948), por otra parte, todo se plantea como un plano secuencia, pero en realidad hay nueve cortes "invisibles" (Canet, 2016, p. 360- 364). Otros ejemplos los podemos encontrar en *Szegénylegények-Los desesperados* (Miklós Jancsó, 1966), *Fényes szelek-Vientos Brillantes* (Miklós Jancsó, 1969) y *Megalexandros* (Angelopoulos, 1981).

Montaje narrativo/transparente (v. Montaje clásico)

Montaje en plano o plano secuencia (v. Montaje interno)

Montaje sintético (v. Montaje interno)



Montaje vertical

Fue desarrollado por Eisenstein con la intención de producir resonancias visuales, temáticas y emocionales. Incluye varias subdivisiones:

- **Montaje métrico.** Establece la duración de los planos con respecto al compás de la música o la banda sonora, es decir el ritmo de las melodías (marcha, bolero, balada, rock). Un ejemplo lo encontramos al inicio de *Mean Streets-Calles salvajes* (Scorsese, 1973) con la canción *Be my baby* de The Ronettes.
- **Montaje rítmico.** A diferencia del **montaje métrico**, el ritmo es determinado por el contenido de las imágenes, la duración de los fragmentos y el efecto que se desea lograr, de manera que, si los planos son rápidos, se genera alegría, ira, violencia, enloquecimiento, etc.; si son lentos, hastío, ociosidad, desesperación; y, finalmente, si son anormalmente largos, se genera suspenso. Por ejemplo, en *Bronenosets Potemkin-El Acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) los planos se acortan por la acción acelerada, montaje que es imitado en la película *The Untouchables-Los intocables de Eliot Ness* (de Palma, 1987); en *The Dark Knight-El caballero oscuro* (Nolan, 2008), por otra parte, encontramos un ritmo acelerado.
- **Montaje tonal.** Se basa en las características de un cuadro, como la iluminación (tonalidad de la luz), el tipo de angulación (tonalidad gráfica) y el color (tonalidad cromática); este montaje se produce a través de la tensión entre los principios rítmicos y tonales y está determinado por el tono emocional que domina en la secuencia. Lo encontramos en la niebla de *Bronenosets Potemkin-El Acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) o en la tonalidad cromática de *Traffic* (Soderbergh, 2000).
- **Montaje sobretonal.** Consiste en la yuxtaposición de imágenes que presenten oposición de las características mencionadas en el montaje tonal,

como sucede, por ejemplo, en *Requiem for a Dream-Requiem por un sueño* (Aranofsky, 2000).

Películas de montaje

En este tipo de películas el director compila material procedente de noticias u otras fuentes similares realizadas originalmente, con fines distintos, y se apoya solamente del montaje y en la expresividad del comentario hablado. Ejemplos significativos los encontramos en Dziga Vértov y el *cine-ojo* o *cine-calendario* con películas como *Entuziazm (Simfoniya Donbass)-Entusiasmo* (1931) y *Tri pésni o Lénine-Tres canciones de Lenin* (1934); en EUA, *The Cry of the World* (1933) y *The March of Time-La marcha del tiempo* (1935) de Louis de Rochemont y *This is America* (Seldes, 1933); y *Why We Fight-Por qué luchamos* (1942-1945), de Frank Capra. Una crítica a este tipo de películas es que se presta para la manipulación de los hechos históricos, porque los planos adquieren nuevos significados en ese proceso de selección y montaje. (Reiz, 1960, p. 175)

Plano inserto

Es la toma (o secuencia) intercalada que expresa a) sueño o ensoñación; b) alucinación; c) futuro objetivo; d) futuro imaginado; e) recuerdo objetivo del pasado real, como los gusanos blancos de *Bronenosets Potemkin-El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925); f) recuerdo objetivo personal como el brazo del alemán muerto de *Hiroshima, mon amour-Hiroshima, mi amor* (A. Renais, 1959) o exteriorizado (relato en tercera persona).

Racoord (v. Continuidad)

Ritmo cinematográfico

En el montaje un de los aspectos a decidir es cuándo cortar un plano, y con ello nos adentramos al problema del ritmo o velocidad que se quiere transmitir un mensaje o una historia. El montador puede construir diferentes ritmos, alargando o acrecentando la velocidad de los planos. Existen varias teorías sobre cuándo cortar un plano, pero la práctica viendo películas o haciéndolas te forma como profesional. Un video en *youtube* explica esto Tony Zhou “*How does an editor think and feel*”



Secuencias de montaje

Se refiere a una rápida sucesión de planos breves, unidos a veces por encadenados, cortinillas o cualquier otra clase de efectos ópticos, que para expresar pasos de tiempo, cambios de lugar o transiciones de distinta especie.

Explica con grandes elipsis (saltos del tiempo y en el espacio) un período de tiempo. Sirven para dar cuenta de hechos cuya exposición completa se haría pesada, o que, aun siendo necesarios en la continuidad del film no merecen un tratamiento detallado, y contribuyen a la fluidez narrativa, al mismo tiempo que son vehículo de informaciones y presentan hechos imprescindibles para el argumento. Ejemplo de ello es el uso de secuencias de montaje con fines dramáticos diversos en películas como *Citizen Kane-Ciudadano Kane* (O. Welles, 1941), *Pygmalion-Pigmalión* (A. Asquith-L. Howard, 1938) y *On the Town-Un día en Nueva York* (S. Donen-G. Kelly, 1949). (Reiz, 1960, p. 102)

Transiciones y enlaces

Son las técnicas que utiliza el montador o editor para unir de manera efectiva los planos sin que se noten saltos, ya sea en imágenes o acciones implícitas (elipsis) o de tiempo o espacio. (Edgar, 2016, p. 189) En la siguiente tabla se sintetizan las principales de ellas:

Canet (Canet, 2009, p. 352-354) enlista cuatro tipos de transiciones: corte, encadenado, fundido y efectos. Mientras el primero no se nota, pues es un cambio de plano instantáneo, los otros tres pueden ser percibidos claramente por el espectador, ya que consisten en el paso de una imagen a otra lenta y progresivamente y lenta, a excepción del encadenado rápido que es parecido al corte:

- **Corte.** El cambio es directo de un plano A a un plano B, este tipo de transición es el más común. (Borwell y Thompson, 1995, p. 247). Se utiliza para mostrar información nueva, la composición, sonido con continuidad sonora, el ángulo de cámara y la continuidad del movimiento. (Canet, 2009 p. 353) Es la transición más adecuada para dar continuidad y fluidez narrativa del relato.
- **Encadenado.** Se le conoce también como *fundido encadenado* o *disolvencia*. En esta transición, la imagen del plano A va desvaneciéndose



progresivamente, mientras va apareciendo la imagen del plano B, se puede usar para establecer semejanzas gráficas, para hacer descripciones visuales, para marcar cambios temporales, en especial cuando hay cambios espaciales o afecta a la duración (elipsis) o al orden (*flashbacks*) o para separar el universo diegético objetivo de procesos psicológicos de los personajes.



- **Fundido de entrada y salidas.** Es una transición muy marcada y puede usarse para empezar o terminar una secuencia o bloque de planos en negro u otro color o para indicar cambios largos de tiempo de varias secuencias. El *fade out* es el fundido de salida y consiste en el oscurecimiento progresivo de la imagen hasta llegar a negro, el *fade in* es el fundido de entrada y consiste en la aparición paulatina de la imagen partiendo del negro u otro color.
- **Efectos.** Puede pasarse de un plano a otro alterando las características y propiedades de la imagen de uno o ambos planos: cortinillas (la *wipe* es cuando el nuevo plano aparece, empujando al plano anterior, que va desapareciendo; en la circular, cuando es *iris in*, el círculo del diafragma se va abriendo progresivamente para abrir una escena; cuando es *iris out*, el diafragma se va cerrando para cerrar una escena y efectos especiales (se digitalizan las imágenes para cambiarlas de muchas formas). Su uso en relatos de ficción es restringido.
- **Congelado de imagen.** Se inmoviliza la imagen para enfatizar algo o dar la sensación del tiempo detenido.
- **Smash Cut.** Es un corte brusco que impacta al espectador.
- **Corte invisible (*Invisible cut*).** Pasa desapercibido y se usa para dar sensación de plano secuencia y de que no hay elipsis ejemplos significativos son *Rope-La soga* (Hitchcock, 1948) y *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)-Birdman o (La inesperada virtud de la ignorancia)* (Iñárritu, 2014).
- **L-cut.** es una transición de audio en la que el audio de un plano continúa en el otro.
- **J-cut.** En esta transición, el sonido anticipa lo que vamos a ver en el siguiente plano.
- **Corte directo.** Hace conexiones visuales entre planos para enfatizar relaciones espaciales o temáticas, por ejemplo, al inicio de *2001: A Space*

Odyssey-2001: Una odisea del espacio (Kubrick, 1968) un corte muestra la evolución humana.

- **Corte sobre la acción (*Cutting on action*).** Hay un paso de un plano a otro cuando el personaje está en acción.
- **Corte con inserto (*Cut away*).** Se inserta un plano de lo que está viendo el personaje y luego volvemos a él.
- **Cruzado o paralelo.** Se muestran los planos de una secuencia de dos situaciones simultáneas que ocurren en sitios diferentes.
- ***Jump cut*.** Muestra pequeñas elipsis en un mismo plano, para dar dinamismo o mostrar la cantidad de veces que alguien busca conseguir algo.
- ***Match cut*.** Une dos planos con base en su similitud o contraste de imágenes (*visual match cut*) ya sea por el color, las formas geométricas, similitud de sonidos (*audio match cut*). Por ejemplo, *2001: A Space Odyssey-2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968) usa un *match cut* visual o de idea, el hueso lanzado se transforma en una nave espacial.
- **Flash.** Es una pequeña rama dentro del fundido y consiste en pasar con un fundido de un plano blanco al siguiente y aunque es estridente se usa para representar saltos en el tiempo e imágenes mentales rápidas de los personajes.
- **Barrido.** Consiste en un movimiento rápido de cámara de forma horizontal o vertical sobre su propio eje, para captar lo que ocurre en diferentes espacios.



NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA

En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador (Bordwell, 1996, p. 53).



La narración ha sido estudiada desde diferentes puntos de vista: como una representación, al tomar en cuenta la historia, su contexto, su descripción de la realidad y su significación; como una estructura, al poner atención en la manera en que se combinan sus partes para conformar la totalidad de la obra; e incluso como un proceso, al considerar las actividades que implica, como selección, organización y presentación del material de la historia con el fin de lograr un determinado efecto en el receptor.

A partir de esto se han abordado diferentes teorías para estudiar la narración, las diegéticas, por un lado, la conciben la narración como una actividad verbal: el hecho de contar; por otro, las teorías miméticas la conciben como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar (Cfr. Bordwell, 1996)

Teorías diegéticas de la narración

En cuanto a esta primera vertiente, ya desde la antigua Grecia, Platón, afirma, en el libro 3 de la *República*, que la narración es una actividad fundamentalmente lingüística y distingue entre dos formas de contar una historia: la simple o pura narrativa (*haple diegesis*), que ocurre, por ejemplo, en un poema lírico, en el que «el propio poeta es el narrador y ni siquiera intenta sugerimos que ningún otro excepto él sea quien habla», y la narrativa imitativa (*mimesis*), en la que el poeta habla a través de sus personajes, «como si él fuera otro», y que podemos ver en el drama.

Étienne Souriau utilizó el término *diégesis* para designar «la historia referida» de una película, aunque también se utilizó en la teoría literaria, de manera que su significado se amplió para referirse al mundo ficticio de la historia. Así, muchas teorías retoman el ámbito literario para trasladarlo al cinematográfico; sin embargo, las diferencias entre ambos se ponen de manifiesto una y otra vez, lo que lleva a buscar otros caminos.

Las teorías diegéticas estuvieron muy vinculadas al desarrollo del estructuralismo: Barthes consideró con lo que pasó del estudio de la significación (denotación y connotación) al estudio de la enunciación (subjetividad del lenguaje) pero fueron los formalistas rusos los primeros en analizar a detalle las analogías entre lenguaje y cine, y señalaron un uso «poético» del cine, equivalente al uso «literario» del lenguaje en los textos verbales. En este sentido, la estilística del cine se basó en una sintaxis fílmica, es decir, la manera en que los planos, unidad mínima de la película, deberían unirse para formar «frases» y «oraciones».



MacCabe afirma que, en los filmes clásicos, a partir de la cámara, se presentan las características del metalenguaje novelístico, su equivalente: jerarquía del discurso a partir de una delimitación de los lenguajes objeto; adecuación empírica a la realidad y transparencia, es decir, que proviene de un hablante no identificado. Esta caracterización se da a partir de la cámara. De acuerdo con esto, la narración cinematográfica, en lo general, depende de la oposición entre el discurso hablado, que puede estar equivocado, y el discurso visual que lo revela todo; sin embargo, esta propuesta de MacCabe tiene un gran inconveniente, pues soslaya las otras técnicas fílmicas para dar primacía a la cámara y el montaje, como si aquéllas no contribuyeran de manera importante a la narración.

Otro teórico que ha aplicado categorías lingüísticas al análisis de la narración cinematográfica es Émile Benveniste, quien se ha enfocado en la enunciación. Para él, la enunciación consiste en el acto, es decir, “incluye al hablante, que hace funcionar el código lingüístico; al oyente, compañero en un diálogo; y algunas referencias al mundo compartido” (Bordwell, 1996, p. 21) Asimismo, la enunciación incluye el contexto y formas lingüísticas a las que Benveniste llama «medios»: pronombres, persona, tiempo y modo verbal, modelos sintácticos, etc. Este modo de enunciación es lo que Benveniste llama *discours*; mientras que la *histoire* es la forma en la que las marcas enunciativas fuertes, es decir, se presentan los hechos observados sin que intervenga el hablante para referirlos. El inconveniente de este modelo al aplicarlo al texto cinematográfico es, al asumir el filme como un enunciado, la dificultad de encontrar cada uno de los elementos del texto lingüístico en él: “hablante”, “oyente” y el equivalente de los “medios”.

De estos teóricos, Christian Metz, fue quien hizo el trabajo más importante al desarrollar su *grande syntagmatique* de la narrativa fílmica. En su ensayo,

“*Histoire/Discours*” propone que el cine tiene una dimensión enunciativa como institución, puesto que el cineasta siempre tiene una intención y ejerce una influencia sobre su público; no obstante, el filme tradicional se presenta como *histoire* al borrar todas las marcas de la enunciación. Así, de acuerdo con Metz, el cine es discursivo, y la cámara es un agente invisible de ese discurso, pues muestra la historia y logra que el público se identifique con la mirada de ese narrador inexistente. Al respecto, Raymond Bellour, afirma que, al analizar el filme como un todo, es posible identificar al sujeto-director que enuncia el discurso: su control se revela a través de cierta posición de la cámara, algunas miradas furtivas de los protagonistas a la cámara, etc.



Para David Bordwell (Cfr. 1996, p. 26), el intento más ambicioso por asimilar la teoría de la enunciación con la técnica cinematográfica fue hecho por Stephen Heath, quien, en su ensayo «*Narrative Space*», afirma que toda representación es «una cuestión de discurso», entendiendo éste como la organización de las imágenes en cuanto a su posición, para lo cual se consideran los lugares, objetos, movimientos, perspectivas, planos, puntos de vista, y la posición del sujeto.

Estas teorías, sin embargo, no han logrado justificar de manera totalmente satisfactoria la aplicación de categorías lingüísticas al estudio del lenguaje cinematográfico, que tiene sus propias características.

Teorías miméticas de la narración

A partir de la primacía la novela, no sólo la poesía sino también la prosa de ficción comenzaron a considerarse en términos miméticos al considerarla una serie de escenas, como en el teatro. Elizabeth Bowen incluso plantea que en la novela existe un “ojo-cámara”, de manera que el novelista se asemeja a un cineasta, desde este punto de vista, el cine es un arte de perspectiva.

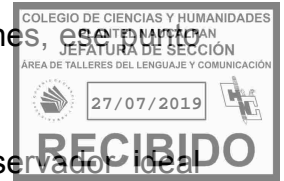
De acuerdo con las teorías miméticas, la narración consiste en mostrar por medio de “un espectáculo idealizado y una percepción idealizada” (Bordwell, 1996, p. 7). André Bazin también reconoce la primacía del espectáculo visual y afirma que la narración cinematográfica es como un espectáculo fotografiado en el que la posición de la cámara contribuye a destacar ciertos detalles, de manera que podemos hablar de un observador invisible a través de cuyos ojos vemos la historia (Cfr. Podovkin, 1926)

Este observador invisible, de acuerdo con Karel Reisz y Gavin Millar, o incluso la cámara misma, según otros autores, podían ser identificados como el narrador o su punto de vista. Puede objetarse, sin embargo, que en muchas ocasiones el punto de vista cambia o sobrepasa al de un único testigo/narrador.

Para Ivor Montagu, el cine convierte al espectador en un observador ideal caracterizado por la ubicuidad y la omnipresencia, como un narrador omnisciente; sin embargo, afirma Bordwell, este modelo deja de lado el hecho de que “en el cine la narración de ficción comienza no con el encuadre de una acción preexistente, sino con la construcción de la acción” (Bordwell, 1996, p. 11).

Eisenstein, por su parte, propone una teoría «expresionista», en la que la narración es concebida como un proceso en el que se manifiesta una cualidad esencialmente emocional de la historia a partir de unidades a las que denomina “atracciones” (movimientos, gestos, emplazamientos de cámara, cambios de iluminación, efectos sonoros, música, etc.), cuya función es administrar al espectador descargas perceptuales y emocionales. En este proceso es fundamental el montaje.

Ahora bien, una vez que hemos hecho esta rápida revisión de las teorías adoptadas para estudiar la cuestión de la narración en el cine, pasemos a definir los principales conceptos relacionados con el tema.



Acción

De acuerdo con Seymour Chatman, la acción es un suceso del cual el sujeto que protagoniza, si la acción es determinante para la trama, a dicho sujeto se le llama **personaje**. Las acciones consisten en actos físicos, comentarios, pensamientos y sentimientos, percepciones y sensaciones.



Acontecimiento

A diferencia de la **acción**, los responsables del acontecimiento son factores externos, ajenos al sujeto, pero que lo afectan, entre estos factores puede estar el azar, el clima, la acción de otros personajes, etc.

Analepsis (v. *Flashback*)

Argumento

Es la organización de los hechos principales que conforman la **historia** según principios específicos; constituye el resumen de la historia pero se opone a ella, pues es una construcción abstracta de los sucesos, el orden artístico que se ha establecido en el filme y que no necesariamente debe ser cronológico. De acuerdo con Bordwell (Cfr. 1996, p. 51), el argumento se relaciona con la historia a través de los principios de lógica narrativa, tiempo y espacio.

Una característica del argumento es el uso de la **dilación** para posponer la construcción de la historia, para ello, el **retraso** y la **redundancia** son primordiales en su composición. Guía al espectador y le proporciona indicios para generar expectativas y provocar su curiosidad, suspense o sorpresa, pero también le oculta información o la distorsiona para provocar un efecto específico. A veces puede incluso incluir material que no se relaciona directamente con la historia pero funciona como interpretación o comentario de ella. Así, para orientar la percepción del espectador, el argumento controla la cantidad de información que este recibe, la pertinencia de dicha información y la correspondencia entre su presentación y los datos de la historia.

En palabras de Bordwell, el argumento es “la dramaturgia del filme de ficción, el conjunto organizado de claves que nos disponen para inferir y ensamblar la información de la historia” (1996, p. 52).



Autoconciencia

Se refiere al reconocimiento en el filme de que el relato se está presentando para un público, puede variar en grado y función, aunque todas las películas la presentan en algún momento. En la película *Alfie* (L. Gilbert, 1966; Ch. Shyer, 2004), por ejemplo, esta autoconciencia se manifiesta cuando el protagonista se dirige varias veces directamente al público.

Comunicabilidad

El espectador va construyendo el relato con base en la información de que dispone, la cantidad de esta información determina el grado de comunicabilidad del filme, éste puede revelar información que ninguno de los personajes conoce, o aún cuando recibamos información a partir de un personaje en específico, puede esconder lo que sea conveniente para el argumento.

Conflicto

Ocurre cuando un sujeto con un objetivo específico se ve impedido para lograrlo por otro sujeto que puede ser un personaje o un obstáculo psicológico o moral, de acuerdo con esto, Pavis (Cfr. 2002, p. 91 y ss.) enlista cinco tipos de conflicto:

- a) Entre dos personajes debido a causas económicas, amorosas, políticas, etc., un ejemplo de la segunda causa es *Bridget Jones: Edge of Reason- Bridget Jones: Al borde de la razón* (B. Kidron, 2004)
- b) Entre dos concepciones del mundo totalmente opuestas, un ejemplo lo tenemos en la película *Django Unchained- Django sin cadenas* (Tarantino, 2012), donde hay un enfrentamiento entre esclavistas y quienes no están de acuerdo con este sistema (Django, un exesclavo y Schultz, el hombre que le dio su libertad).
- c) Moral del sujeto entre subjetividad y objetividad, inclinación y deber, pasión y razón, un ejemplo lo tenemos en *El crimen del padre Amaro* (C. Carrera, 2002)

- d) De intereses entre el individuo y sus motivaciones particulares y la sociedad, como sucede con Baby Houseman, protagonista de *Dirty Dancing-Baile caliente* (E. Ardolino, 1987), o Sam, protagonista de *Brazil* (T. Gilliam, 1985).
- e) Metafísico, entre el individuo y un principio o un deseo que lo supera, ya sea Dios, sus ideales, o cualquier otro, este tipo de conflicto es el que vive Abby Queen en *The Seventh Sign-La séptima profecía* (C. Schultz, 1988).



Linda Seger (2004, p. 182 ss.), por su parte, también habla de cinco tipos de conflicto, pero los categoriza de la siguiente manera:

- a) *Interno*. Ocurre cuando un personaje duda de sí mismo y busca su identidad. En la obra audiovisual, para mostrar la interioridad del personaje sin disminuir la tensión ni el ritmo del relato deben utilizarse recursos como la voz en *off* o en *over*, los diálogos explicativos, las pausas rítmico-narrativas sustentadas en imágenes más o menos simbólicas, etcétera; e incluso proyectar el conflicto interno hacia fuera “sobre una persona o un objeto”, transformándolo en un conflicto de relación. Un ejemplo de este tipo de conflicto podemos verlo en *Anything Else-Muero por ti* (W. Allen, 2003).
- b) *De relación*. Como su nombre lo indica, pone en relación a dos personajes en tensión, ya sea antagonistas (buscan un mismo objeto) o que entre los cuales hay un malentendido (de amor, amistad, etcétera), como sucede con Kathleen Kelly y Joe Fox, protagonistas de *You've Got Mail-Tienes un Email* (N. Ephron, 1998).
- c) *Social*. Se da entre el o los protagonistas y un grupo (sociedad, sistema, gobierno, institución, etc.) como el de Erin Brockovich, en la película del mismo nombre (Soderbergh, 2000), contra una compañía de gas y electricidad.
- d) *De situación*. Ocurre cuando los personajes deben enfrentarse a una situación extraordinaria para salvar sus vidas, como una catástrofe, por ejemplo, la que enfrentan los protagonistas de *Deep Impact-Impacto profundo* (M. Leder, 1998).
- e) *Cósmico*. Se da entre un personaje y alguna fuerza de carácter cósmico, metafísico o sobrenatural, así en *In the Mouth of Madness-Al borde de la locura* (Carpenter, 1994), el investigador de pólizas de seguros John Trent es contratado para localizar a Sutter Cane, un famoso escritor de novelas de

terror, mientras parece haber una epidemia de violencia y locura por toda la ciudad, al avanzar en su investigación, todos los indicios apuntan a que las novelas de Cane son las culpables, pero Trent se empeña en una causa racional.



Conocimiento

Se refiere a la información que se proporciona al espectador para construir la historia, y tiene en cuenta dos aspectos:

- a) *Amplitud*. Se refiere al grado de restricción que tiene la información que percibe el espectador. Aunque lo más común es que el espectador obtenga información a partir del conocimiento de varios personajes, ésta podría estar limitada a lo que sabe sólo un personaje, ejemplos de ello son *Lady in the Lake-La dama del lago* (R. Montgomery, 1946), *The Blair Witch Project-El proyecto de la Bruja de Blair* (D. Myrick-E. Sánchez, 1999) o *[Rec]* (Balagueró-Plaza, 2007); incluso la información puede ser más limitada si el personaje sufre de alguna discapacidad, como en el caso de Leonard, protagonista de *Memento-Amnesia* (Nolan, 2000).
- b) *Profundidad*. El conocimiento puede ser superficial, si sólo parte de lo que el espectador atestigua a partir de uno o más personajes, o profundizar, si implica un acercamiento total al subconsciente de ellos, como cuando una voz en *over* nos revela sus pensamientos, por ejemplo.

Dilación

El argumento dosifica la cantidad y la pertinencia de la información que recibe el espectador, permitiéndole construir la historia, pero no de manera inmediata, para lograrlo son claves dos recursos:

- a) *Retraso*. Consiste en posponer la revelación de información para crear anticipación, curiosidad, suspense y sorpresa.
- b) *Redundancia*. Consiste en una repetición que refuerza las hipótesis y asunciones que el espectador hace a partir de la información que se le presenta y puede darse en tres niveles: el de la historia, el del argumento y de las relaciones entre ambos. En el nivel de la historia, una redundancia sería que, por ejemplo, un personaje menciona algo sobre otro: "X es un

peleoneo” y enseguida vemos a X inmerso en una pelea; en el nivel del argumento, se repiten los comentarios narrativos sobre un suceso o personaje, al compararlo con otros hechos y personajes necesariamente formen parte de la historia pero que sean reconocidos por el espectador, finalmente, en el nivel de las relaciones entre argumento e historia un hecho puede ser representado más de una vez o puede reforzar el comentario narrativo, por ejemplo, reforzar alguna característica del personaje con elementos de la decoración (un adolescente rebelde con una habitación cubierta de pósters de bandas de rock y desordenada).



Elipsis

Ningún argumento presenta de manera explícita todos y cada uno de los hechos que conforman la historia, algunos pueden omitirse por diversas razones de manera que podemos encontrar varios tipos de elipsis:

- a) *Elipsis suprimidas*. Son las más comunes, no todas las acciones son relevantes para la historia, así para percibir el paso de los días no es necesario que veamos a los personajes dormir, despertar, afeitarse, desayunar, etc. cada día.
- b) *Elipsis causales*. Las películas de detectives son un buen ejemplo de esto: podemos encontrar que se ha cometido un crimen, pero de inicio desconocemos las razones y las circunstancias.
- c) *Elipsis espaciales*. Son las que omiten información sobre la ubicación de algún personaje o el lugar donde se desarrolla la acción.

Asimismo, las elipsis pueden ser *temporales*, cuando la información faltante se completa en un momento posterior de la narración, o *permanentes*, cuando se llega al final y nunca se da la información faltante. También pueden ser *difusas*, si es información que puede ser deducida fácilmente por el espectador, como en el ejemplo dado en las elipsis temporales, o *enfocadas*, cuando requieren una respuesta sobre algo que sucedió en algún momento específico.

Espacio

Es un elemento fundamental para la narración, pues es el marco físico donde suceden los hechos, este espacio, en la narración audiovisual, se construye a partir

del registro de la imagen, de los movimientos de cámara y del montaje, de manera que, el espacio percibido por el espectador en la pantalla no necesariamente coincide con el espacio físico real donde se filmó la historia. Por otro lado, es posible hacer una distinción entre el espacio que aparece a cuadro (*campo*) y el que queda excluido, en la zona más allá del horizonte de la cámara (*fuera de campo* o *espacio en off*), pero que es aludido constantemente por medio de la mirada de los personajes, referencias verbales, o el sonido ambiental, por ejemplo.



Rosario Neira Piñeiro propone, además, estos espacios (Cfr. Neira Piñeiro, 2003, p. 135, ss.):

- a) *Espacio escenográfico*. Está compuesto por elementos estáticos (escenografía: decorados, colores, objetos) y dinámicos (iluminación y sonido), por lo que existe antes de la filmación: está preparado específicamente para ella, aunque no es el mismo que llega al espectador, pues se ve modificado por la cámara, según el ángulo o el plano desde el que se muestre, y por el montaje que puede manipular la imagen con recursos como la sobreimpresión, alteraciones de color, añadidos digitales, etc. Los elementos del espacio escenográfico contribuyen a caracterizar el ambiente y pueden tener un valor simbólico que enfatice puntos clave de la narración: la psicología de un personaje, un momento determinado, indicios para la creación de hipótesis por parte del espectador, etc.

Espacios escenográficos: Hotel Overlook en *The Shining-El Resplandor* (Kubrick, 1980):



Lobby



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
PLANTEL NAUCALPAN
JEFATURA DE SECCIÓN
ÁREA DE TALLERES DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

27/07/2019

RECIBIDO

Laberinto



Pasillos



Baños

- b) *Espacio lúdico o gestual*. Es el que crean los actores a través de su presencia, sus acciones, y su manera de relacionarse con sus compañeros y con el escenario (Cfr. Pavis, 2002, p. 175). Así, las miradas, los gestos, la postura contribuyen también a caracterizar el espacio, ¿es un espacio que el personaje conoce o es nuevo?, ¿es confortable para él o intimidante?

Espacios lúdicos:



Rebecca (Hitchcock, 1940)



Labyrinth-Laberinto (J. Henson, 1986)



Lights Out-Cuando las luces se apagan (D. Sandberg, 2016)



Pretty Woman-Mujer bonita (G. Marshall, 1990)



Fight Club-El club de la pelea (D. Fincher, 1999)

c) *Espacio dramático*. Es el que se construye durante el desarrollo de las acciones, a través de los personajes, es decir "constituye una

espacialización del conflicto dramático de la obra" (Neira Piñeiro, 2003, p. 140).

- d) *Espacios fílmicos*. Es el espacio que construye el espectador a partir de la manipulación del espacio escenográfico por parte de la cámara, a través de las tomas y los planos, fijos o en movimiento, la angulación y el montaje. Este espacio se configura hasta la última etapa de la creación de la obra audiovisual.



Espacios fílmicos:



Ghostbusters-Los cazafantasmas (I. Reitman, 1984)



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
PLANTEL NAUCALPAN
JEFATURA DE SECCIÓN
ÁREA DE TALLERES DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
27/07/2019
RECIBIDO



Star Wars: Episode V. The Empire Strikes Back-La guerra de las galaxias: El imperio contraataca (I. Kershner, 1980)



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
PLANTEL NAUCALPAN
JEFATURA DE SECCIÓN
ÁREA DE TALLERES DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
27/07/2019
RECIBIDO



300 (Snyder, 2007)



Life of Pi-Una aventura maravillosa (Ang Lee, 2012)

Espectador

También se le denomina **observador** o **perceptor**. Se refiere a un ser hipotético encargado de construir una historia a partir del material representado en el filme y de sus propios conocimientos, es, por lo tanto, un espectador activo. Se caracteriza por tener ciertas limitaciones psicológicas que lo hacen susceptible, por ejemplo, del **fenómeno phi** (v. *infra*), gracias al cual, pueden percibir el movimiento aparente que da vida a los filmes; asimismo, lo hacen capaz de construir una historia al llenar los

huecos en ella a partir de la generación y comprobación de hipótesis con base en la información que se le presenta. El cine narrativo ofrece al espectador estructuras de información (un sistema narrativo y un sistema estilístico) que ayudan a construir la **historia**.



Exposición

Es un recurso utilizado para informar al espectador sobre los hechos ocurridos antes de la escena inicial. Si se va dando poco a poco a lo largo del filme entonces se dice que es una *exposición distribuida*, pero si se da toda la información en un punto dado se le llama *exposición concentrada*. También, dependiendo del momento en que aparece, puede ser *preliminar* (si está al inicio) o *retardada* (si aparece después).

Fábula

A diferencia del **argumento**, la fábula son los hechos que conforman la historia presentados en orden cronológico.

Fenómeno *Phi*

Es conocido también como **Movimiento estroboscópico**. Este proceso fue definido por Max Wertheimer en 1912 y se basa en la incapacidad de la retina para seguir los cambios rápidos de intensidad de la luz. Esto ocasiona que, al recibir la representación de un movimiento fragmentado en varias imágenes fijas a cierta velocidad, el cerebro rellene los huecos y las perciba como una unidad en movimiento. Para ello es necesario que los vacíos de continuidad entre una imagen y otra sean breves.

Este fenómeno ocurre cuando hay una frecuencia de más de cincuenta flashes por segundo, a lo cual se le conoce como “frecuencia de fusión crítica”, pues genera la ilusión de una luz estable y las imágenes fijas proyectadas se unen permitiendo que el cerebro las conciba como si fueran una sola en movimiento.

Este fenómeno fue aplicado a la teoría cinematográfica en 1916 por Hugo Mynsterberg en su libro *The Photoplay: A Psychological Study*. El cine aprovecha este fenómeno fisiológico para crear una ilusión y se ayuda de un contexto controlado en la sala de proyección, en la que la oscuridad ayuda a reducir los

estímulos distractores y favorece nuestra concentración ante lo que está ocurriendo en la pantalla.

Flashback

Se le llama también **Analepsis**. El *flashback* es un salto atrás en el tiempo que ocurre, en la mayoría de los casos, justificado por el punto de vista subjetivo de algún personaje y puede darse de distintas formas:

- a) *Auditivo*. La imagen está en el presente, pero el sonido está en el pasado, como en el final de *Splendor in the Grass-Esplendor en la hierba* (Kazan, 1961), cuando la protagonista sube al auto y se aleja, pero en el audio se escucha su voz recitando un poema que había leído al inicio en clase.
- b) *En relato*. La historia comunica información sobre acontecimientos previos a través de medios como cartas, cintas grabadas, etc., como sucede en *Ringu-El aro* (H. Nakata, 1998), cuando la protagonista averigua cosas de Sadako a través de periódicos antiguos.
- c) *Escenificación*. Cuando vemos representados los hechos del pasado como si estuvieran ocurriendo en el presente, así, en *Ratatouille* (B. Bird, 2007), el crítico, al probar el platillo preparado por la rata, recuerda un momento de su niñez cuando su mamá le prepara una sopa que lo conforta de un mal momento.
- d) *Escenificación relatada*. También en *El aro*, un hombre que conoció a Sadako le cuenta a la protagonista lo que él atestiguó y nosotros podemos verlo en escena.
- e) *Externo*. Representa sucesos ocurridos antes de que inicie la historia, como en el caso *Up* (P. Docter, 2009), cuando el protagonista recuerda su vida en pareja.
- f) *Interno*. Los hechos representados ocurren en un momento anterior pero dentro del periodo que abarca la historia, como sucede en *Reservoir Dogs-Perros de reserva* (Tarantino, 1992), en la cual el espectador puede reconstruir lo que sucedió antes de que los protagonistas lleguen al depósito con base en flashbacks de lo ocurrido con cada uno de los sobrevivientes desde que se planeó el asalto hasta que escaparon.



Flashforward

Conocido también como **Prolepsis**, el *flashforward* consiste en un salto al futuro en el tiempo. Básicamente podría presentar las mismas modalidades que el *flashback*, excepto la externa, pues el desenlace sería el límite temporal planteado por la historia. Podemos encontrar ejemplos de Flashforward en las películas *Minority Report-Sentencia previa* (Spielberg, 2002) y *Final Destination-Destino final* (J. Wong, 2000); en la primera, el grupo policiaco PreCrimen utiliza las habilidades precognitivas de tres hermanos videntes conocidos como precognitivos para prevenir los crímenes, ya que cuando alguno está a punto de suceder, es detectado, se activa un sistema de alarma y el presunto perpetrador es arrestado; por otra parte, en *Destino final*, uno de los protagonistas tiene una visión gracias a la cual él y sus amigos se salvan de morir en una catástrofe que cobra muchas vidas.

Historia

Una historia implica una serie de hechos relacionados por principios específicos que ocurren en un lugar determinado y son protagonizados por uno o más agentes. Así, de acuerdo con Chatman, en la historia hay dos tipos de contenidos: sucesos (**acciones y acontecimientos**) y existentes (**personajes y escenarios**).

La comprensión de la historia implica poder responder las siguientes preguntas: ¿qué sucede?, ¿a quién le sucede?, ¿dónde sucede?, ¿cuándo? y ¿por qué? De acuerdo con esto, el espectador suele recurrir a un esquema maestro que le permita hallar la respuesta y, de esta manera, no sólo comprender sino también recordar y resumir la historia, para lo cual es muy importante encontrar una conexión entre un hecho y otro. El **esquema patrón** más común es el de la historia “canónica”: introducción de escenario y personajes > explicación del estado de las cosas > complicación de la acción > desarrollo de los acontecimientos > desenlace > final; sin embargo, la exposición temprana de los objetivos del protagonista facilita al espectador encontrar las conexiones causales y temporales, de manera que el esquema sería: ubicación > personajes > objetivos > intentos > desenlace > resolución (Cfr. Bordwell, 1996, p. 36)

Movimiento estroboscópico (v. Fenómeno *Phi*)



Narrador

En la narración audiovisual, lo que más se adecua a la idea de narrador es lo que Wayne Booth llama “autor implícito” y Albert Laffay “el gran imaginador” (1996: 62) en el relato audiovisual, la narración no es producto de un narrador, sino que éste es producto de la narración, la cual es un conjunto de principios organizativos de la historia y no son muchos los casos en los que el narrador sea explicitado por la narración, por el contrario, en la mayoría de los filmes se le borra.



Observador (v. Espectador)

Percepción

De acuerdo con la teoría constructivista, percibir y pensar son procesos activos orientados a un objetivo común. No es posible percibir totalmente a partir de los estímulos sensoriales ya que estos no nos ofrecen una información completa y perfectamente definida, por ello, el organismo debe terminar de construir esa percepción con base en inferencias inconscientes que parten de la experiencia, de datos recogidos del entorno, conocimientos previos, etc. a los cuales se les conoce como “esquemas” (Cfr. Bordwell, 1996) y desempeñan un papel muy importante en la comprensión de una historia:

- a) *Esquemas prototipos*. Aluden a la imagen mental predeterminada que tenemos de ciertos conceptos, contextos o personajes, con base en referencias previas, por ejemplo el amor, el viejo oeste, o un detective.



publicdomainpictures.net



Rancho Paramount,
Malibu, Set de Película,
Viejo Oeste



John McQuade en *Charlie Wild, Private Detective*.

- b) *Esquemas plantilla o patrones*. Se refieren a la causa-efecto con base en la cual se establece la relación entre uno o más planos, de manera que por ejemplo, en la escena de la ducha de *Psycho- Psicosis*, dirigida por Alfred Hitchcock (1960), a partir de tres imágenes podemos inferir que la protagonista está en peligro: en la primera imagen, vemos una sombra detrás de la cortina de la ducha mientras la chica está de espaldas; en la segunda, la cortina se abre y la sombra, antes borrosa, ahora deja ver claramente que trae un cuchillo en la mano, e, inmediatamente después, en la tercera imagen, aparece la chica, que ya ha volteado, gritando; por lo que podemos inferir que va a ser atacada, hipótesis que se cumple de manera inmediata.



- c) *Esquemas procesales*. Son protocolos que sirven para adquirir y organizar la información de manera dinámica, así, si un esquema patrón no es adecuado para interpretar la historia, el espectador realiza ajustes para justificar el material y explicarlo de manera pertinente.
- d) *Esquemas estilísticos*. Se refieren al tipo de narrativa: un espectador no esperará lo mismo de una película de Hollywood de los 50's que de un documental o de una película francesa de la Nueva Ola, por ejemplo, cada una tiene una estructura propia que, cuando el espectador, la ha advertido, le ayuda a comprenderla de manera más clara.

Gracias a los esquemas, podemos generar hipótesis sobre lo que veremos a continuación, así, de acuerdo con Bordwell, “ver no es, pues, una absorción pasiva de estímulos. Es una actividad constructiva que implica cálculos muy rápidos, conceptos almacenados y diversos propósitos, expectativas e hipótesis” (Bordwell, 1996, p. 32). Sternberg llama “hipótesis de curiosidad” a las que se refieren a

hechos previos a la historia presentada; “hipótesis de suspense” a las que anticipan lo que podría ocurrir; pueden ser más o menos probables o más o menos exclusivas, es decir, que pueden coexistir o implicar una disyuntiva.



Perceptor (v. Espectador)

Personaje

Es el sujeto narrativo, el que lleva a cabo las acciones que conforman la historia o es afectado por ellas, de manera que podemos hablar de personajes activos y personajes pasivos.

Prolepsis (v. *Flashforward*)

Punto de vista

Se refiere al campo y profundidad de la información proporcionados por la narración e implica los aspectos de **conocimiento**, **autoconciencia** y **comunicabilidad**.

Ritmo

Es la velocidad con que el espectador debe elaborar sus hipótesis guiado por la narración; es un elemento fundamental, pues mantiene el interés del público, pero también influye en la elección de esquemas que debe hacer para interpretar la historia.

Tiempo

El tiempo es un elemento fundamental para la narración, pues permite el desarrollo propicio del relato con base en la manera en que se cuentan los hechos, es decir, el cómo se manipula ese tiempo para lograr el efecto deseado en el receptor. El tiempo en la narración existe en dos niveles, el del discurso y el de la historia, los cuales no siempre son equivalentes entre sí. Hay tres aspectos a considerar con respecto al tiempo: la duración, el orden y la frecuencia.

- a) *Duración*. En el nivel de la historia, se refiere al periodo que transcurre desde el momento en que inician los hechos narrados hasta que terminan; en el nivel del discurso, se refiere a su extensión, es decir, la duración de la

película en sí: si es un cortometraje, de 1 a 45 minutos, o un largometraje, de 45 minutos en adelante.¹¹

La duración del discurso, sin embargo, no necesariamente es equivalente a la extensión temporal de la historia, al respecto, Hitchcock afirma que “si la puesta en escena existe en el cine es, o bien para contraer el tiempo, o bien para dilatarlo, según nuestras necesidades, a voluntad” (Truffaut, 1974: 255). Así pues, hay tres posibilidades de relación durativa: *igualdad*, *reducción* o *expansión*.

- Igualdad. La duración de la historia y el tiempo en pantalla son equivalentes, un ejemplo de ello es la serie *24* (J. Surnow-R. Cochran, 2001-2010), donde cada capítulo sucedía en tiempo real; en cine sucede lo mismo en la película *Tape-La cinta* (R. Linklater, 2001)
 - Reducción. Esta es la relación más común, pues, debido a las **elipsis**, la duración en pantalla suele ser menor a la duración de la historia, otro recurso para lograr esto sería la *compresión*, al utilizar, por ejemplo, la cámara rápida.
 - Expansión. Ésta puede darse por *inserción*, como una especie de digresión visual, al introducir imágenes en un plano de una acción que está ocurriendo en otro lado, por ejemplo, en *Rear Window-La ventana indiscreta* (Hitchcock, 1954), sobre lo que ocurre en los otros departamentos que están en el edificio donde ocurrió el supuesto asesinato. Otra modalidad sería la expansión por *dilación*, cuyo ejemplo más común sería el uso de la cámara lenta.
- b) *Orden*. La narrativa implica una secuencia ordenada de acontecimientos, pero este orden no necesariamente será el cronológico, por lo en caso de no ser así, el espectador debe recurrir a sus esquemas para reorganizar los hechos y dar forma a la historia, estableciendo entre ellos un vínculo que puede ser

¹¹ Aunque algunos hablan de medimetraje, como un filme que dura entre 31 y 45 minutos, la Ley 55 sobre cinematografía, del Ministerio de Cultura español, no lo contempla. Sin embargo, hay una ambigüedad en cuanto a la definición de películas con esta extensión de tiempo como largo o cortometraje, pues, de acuerdo con dicha ley, esto depende del formato: si está realizada en 70 mm, con 8 perforaciones, se le considera largometraje; pero, si son menos perforaciones, entonces se le considerará cortometraje. (Cfr. Planas, 2008) (Ministerio de Cultura, 2009) (Ministerio de Cultura, 2009)

secuencial (cronológico), simultáneo (los hechos suceden al mismo tiempo) o consecucional (causa-efecto), por ejemplo.

A veces, el orden cronológico puede alterarse y se producen *anacronías* que pueden consistir en saltos al pasado (v. *flashback*) o al futuro (v. *flashforward*), en la narrativa audiovisual, sin embargo, dado que la narración sólo puede hacerse en tiempo presente, se debe echar mano de otros recursos para que el espectador pueda percibir claramente los cambios temporales.

c) *Frecuencia*. Se refiere a la relación entre el número de veces que ocurren acontecimientos parecidos en la historia y en el discurso, puede ser de cinco tipos:

- De singularidad o singulativa. El hecho ocurre sólo una vez en la historia y, asimismo, se representa sólo una vez. Es el tipo de frecuencia utilizado más comúnmente.
- Múltiple. Algunos momentos se representan varias veces en la historia, un ejemplo es la película *50 first dates-Como si fuera la primera vez* (Seagal, 2004), en la cual, debido a la amnesia de la protagonista, la “primera cita” se repite una y otra vez
- Repetitiva. Un hecho se representa varias veces. La repetición se puede dar como enlace (se repite una parte de una acción ya vista pero con una continuación que no se ha visto, la película *Memento-Amnesia* (Nolan, 2000) es un ejemplo); presentando la misma acción, pero desde diferente punto de vista, como en el película *Vantage Point-Justo en la mira* (P. Travis, 2008), en la que el atentado al presidente Henry Ashton se repite pero desde el punto de vista de distintos personajes; presentando diferentes líneas de acción que participan en un mismo suceso, como en *Amores perros* (Iñárritu, 2000), donde el choque es el hecho donde confluyen las historias de cada personaje; un hecho; presentado varias veces el planteamiento del mismo hecho pero con un desarrollo distinto cada vez, como en *Run Lola Run-Corre, Lola, corre* (Tom Tykwer, 1998): Manni, novio de Lola, es un criminal de poca monta ha perdido mucho dinero de su jefe y sólo tiene 20 minutos para dárselo por lo que pide ayuda a Lola; este evento se repite una y otra vez pero en cada una de ellas, Lola toma



diferentes decisiones para resolverla. Presentando los mismos hechos pero con distinto desarrollo, como en *Gone girl-Perdida* (Fincher, 2014), filme en el que el rapto de Amy es presentado desde diferentes perspectivas, a esto último también se le conoce como “efecto *Rashomon*”, por la película homónima de Kurosawa (1950).



- Iterativa. Un hecho que ocurre varias veces es presentado sólo una vez. La iteración puede ser *generalista*, si se refiere a acontecimientos generales que pueden ocurrir fuera del relato como la guerra (una imagen de la bomba atómica explotando); *externa*, si supera el periodo de tiempo que abarca la historia, como en *The Sword in the Stone-La espada en la piedra* (W. Reitherman, 1963), cuyo inicio nos habla de una espada clavada en una piedra que solo podría remover el futuro rey de Inglaterra y nos muestra a un caballero intentándolo mientras menciona a los muchos que lo intentaron hasta que la leyenda cayó en el olvido, mucho tiempo antes de que comenzara la historia del pequeño Arturo, protagonista del filme; o *normal*, cuando el hecho ocurre dentro del periodo que abarca el relato, como la fiesta de navidad en la casa familiar al principio de *Bridget Jones's Diary-El diario de Bridget Jones* (S. Maguire, 2001), en la cual, como cada año, su mamá intenta presentarle un buen partido para que se case.
- Cero. Se trata de una **elipsis**, pues los hechos no se muestran ya sea porque se trata de hechos aludidos, es decir, referidos por algún personaje, por ejemplo, en *Death Proof-A prueba de muerte* (Tarantino, 2007), cuando los policías mencionan otros “accidentes” similares que podrían implicar al asesino, pero no les dan seguimiento; supuestos por el espectador, que así puede completar el sentido del relato, como en *Train to Busan-Estación zombi* (Yeon Sang-ho, 2016), pues, con base en ciertos indicios, el espectador puede suponer que la compañía en la que trabaja Seok-woo es culpable del desastre ocurrido; o ignorados (no se necesitan para entender el discurso).

Trama

Se refiere a la serie de sucesos y situaciones que componen la historia: para que los personajes alcancen su objetivo deben resolver una serie de complicaciones que les

permitan avanzar. En un relato puede estructurarse más de una trama que, dependiendo de su extensión y tipo de relato pueden ser una principal y otras secundarias o subtramas, subordinadas a la principal, o varias equivalentes en importancia, si hay varios protagonistas, esto es común en las series de televisión.



La trama secundaria puede subordinarse en función de un motivo estructural o uno temático, o ambos simultáneamente. En el primer caso, sirve para retrasar la resolución de la trama principal hasta el clímax; en el segundo, enriquece la tesis de la trama principal, matizándola con alguna variación o enriqueciéndola a través del contraste. Un ejemplo sería la *trama de espejo*, en la que un personaje secundario enfrenta un conflicto similar al del protagonista.

Además de estos tipos de trama también existen otros como la *trama horizontal*, que podemos encontrar en las sagas o series, pues se desarrolla al menos en dos capítulos o películas; por el contrario, la *autoconclusiva* se concluye en un solo capítulo o filme.

El “mapa de tramas”, muy utilizado en las series de televisión, sirve para indicar el conjunto de tramas que la componen para evitar problemas argumentales, errores de continuidad y, si hay varios guionistas, proponer temas argumentales; además también son una valiosa herramienta para la construcción coherente de los personajes.

PUESTA EN ESCENA



El término *mise en scène* o “puesta en escena” de manera simplista podría significar todo lo que se coloca frente a la cámara. Sin embargo, el crítico André Bazin profundizó en el concepto, ya que hace referencia a la técnica de utilizar



los planos secuencia con una cámara en movimiento y la profundidad de campo, con la finalidad de unificar al personaje y su entorno, y de aportar nuevas posibilidades al corte de planos. En otros términos, también podríamos definir la puesta en escena como la composición del plano, es decir, en qué lugar del encuadre se colocan los elementos y los actores, así como los movimientos que realizarán. Las decisiones de esta composición las realiza el director, quien funge como directriz del filme. En relación con lo anterior, existen directores que han destacado por su puesta en escena como Jean Renoir y Robert Altman. En su estilo se pueden encontrar planos largos en duración, quizá planos secuencias.

Algunos teóricos denominan a las herramientas que conforman la puesta en escena elementos profílmicos debido a que se hace referencia a la escenificación ante la cámara de la acción que se filmará. Ciertos elementos de la puesta en escena son: el espacio real de la grabación, el cual será elegido según las necesidades del filme entre natural o artificial, con elementos reales o artificiales, con mucha o poca luz. Los objetos y su ubicación en el espacio también juegan un papel relevante. Los actores, su maquillaje, su vestuario, su interpretación y sus acciones son parte fundamental. Los efectos especiales del rodaje como lluvia, humo, explosiones (Sánchez, 2006, p. 26). Los decorados, el atrezzo, las comidas, la jardinería, los semovientes y vehículos, entre otros son herramientas de la puesta en escena, sin olvidar la participación del director como figura fundamental del filme. Estos elementos se emplean para generar una ilusión sobre un determinado tiempo, espacio o momento diferenciando de la vida cotidiana para generar la magia del cine.

Se ha tratado el tema de la similitud entre la puesta en escena cinematográfica y teatral, incluso se menciona que el origen de la puesta en escena del cine es el teatro, no se trata de decir que dichos lenguajes son iguales, únicamente que guardan una analogía peculiar. El teatro decimonónico, sobre herramientas al llamado Cine Primitivo, el cual fue evolucionando y experimentando diversas alternativas con el paso de los años.



Las interrelaciones entre cine y teatro, en la mayoría de las ocasiones, lejos de ser perjudiciales como ampliamente se ha argumentado, permiten ampliar las virtualidades expresivas de ambos medios dotándolos de herramientas discursivas audiovisuales nuevas y a la vez contenidas dentro de los principios que establecen la especificidad de cada uno de ellos (Iglesias, 2008, p. 3).

El teatro aporta y cimienta las bases de la puesta en escena cinematográfica. Sin embargo, cada lenguaje no pierde sus particularidades y apropiación del término.

La asimilación por analogía se produce cuando un medio adopta los resultados y principios estéticos, expresivos o narrativos pertenecientes inicialmente al otro, a través de nuevas y originales soluciones, coherentes con sus particularidades [...]. A través de una constante interacción, el teatro y el cine reformulan sus planteamientos constructivos sin renunciar en ningún momento a su especificidad" (Iglesias, 2008, p. 3).

Se reconoce que ambos lenguajes tienen características muy definidas, no obstante existe cierta analogía entre la puesta en escena del cine y el teatro, la cual se muestra a través de la capacidad expresiva de estos lenguajes. Durante el siglo XIX se realizaron importantes experimentos que, posteriormente, desembocaron en el Cine Primitivo. Dion Boucicault realizó aportaciones al representar en los escenarios teatrales riadas, incendios, erupciones volcánicas, hundimientos de barcos, entre otros. Moynet retrata un escenario versátil que buscaba asombrar al espectador con su dinamismo. El objetivo era conseguir que el teatro pareciera una imagen en movimiento además de ofrecer representaciones y decorados espectaculares.

A finales del siglo XIX los hermanos Lumière inventaron un aparato capaz de captar de manera arbitraria lo real, lo importante de ello era "la capacidad del nuevo aparato para asombrar al público al proyectarse en sentido inverso y la identificación del lugar que ocupa la cámara con la ubicación del público" (Iglesias, 2008, p. 12). Méliès vio el nuevo aparato y efectuó en una de sus fincas una mezcla entre la puesta en escena cinematográfica y teatral. El desarrollo de este experimento lo

llevó a filmar su película de mayor éxito *Le voyage dans la lune-Viaje a la luna* (1902). Al contrario de lo que algunos opinan acerca de Méliès, observamos “cómo una primera apropiación directa de recursos teatrales derivó en una enriquecedora asimilación por analogía, que provocó el desarrollo de procedimientos genuinamente cinematográficos” (Iglesias, 2008, p. 14). En el caso del uso de la cámara en posición cenital, aspecto que no se había experimentado hasta el momento. A partir de ese momento se lograron grandes avances en el terreno cinematográfico.

Años después el Cine Clásico de Hollywood (1908-1917) retomaría varios elementos de la puesta en escena teatral y la adaptaría al ámbito cinematográfico. “El Cine Clásico asimilaría de este modelo teatral, cuyo máximo representante es el director y dramaturgo David Belasco, sus finalidades y principios, resolviéndolos a través tanto de recursos apropiados directamente de los teatrales como asimilados por analogía y adaptados a los singularidades fílmicas” (Iglesias, 2008, p. 22). Uno de los objetivos del Cine Clásico fue conquistar a las grandes masas, pero con el prestigio y la calidad del teatro de aquél tiempo, apoyándose en la innovación tecnológica del momento. El filme *The Birth of a Nation-El nacimiento de una Nación* (Griffith, 1915) de resultó ser la equiparación entre el espectáculo cinematográfico y teatral. Es el primer gran éxito en taquilla recabando diez millones de dólares. Además una de las principales premisas del Cine Clásico fue distraer al público, introducir al espectador en la ficción para olvidarse de su vida y preocupaciones cotidianas.

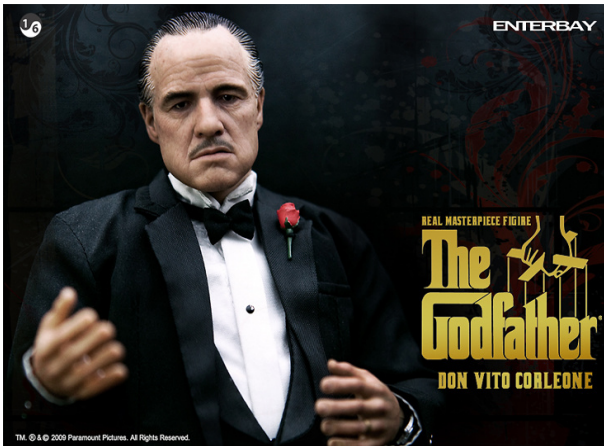
Algunas de las características del Cine Clásico que se retomaron del teatro fue la adaptación de “un modelo cinematúrgico basado en la unidad, la causalidad, el personaje central, el conflicto, la clausura y la verosimilitud” (Iglesias, 2008, p. 30). Es decir, se siguió el mismo esquema del discurso teatral y se adaptó al ámbito cinematográfico. Aunado a ello, la dirección estuvo supeditada a la claridad y transparencia de la historia y la recepción del público. En cuanto a los mecanismos artificiales y convencionales se buscó que pasaran desapercibidos, de tal suerte que se centrará la atención en la ficción, como lo señaló Arthur Hardy y R.W. Conant “La pantalla debe asemejarse a una lámina de cristal a través de la que el espectador mira la escena real” (Iglesias, 2008, p. 31). Algunos de sus procedimientos fueron hacer menos evidente la selección impuesta por el encuadre, disimular la



fragmentación derivada del montaje, la repetición de planos en una misma escena, el corte en movimiento, la motivación interna de los cambios de plano derivada del interés dramático o de la dirección de la mirada, entre otros (Iglesias, 2008, p. 42). Finalmente, se buscó que el espectador tuviera empatía con los personajes, y con las situaciones que se le presentaron en pantalla.



Actor



La actuación es un fenómeno con características peculiares que la convierten en un hecho estético y, por lo tanto, artístico. Es en el teatro donde surge esta manifestación para luego ubicarse en otros terrenos como el cine. Recordemos que el teatro es el padre del arte actoral y bajo sus principios se erigen varios lineamientos que se retoman en el arte cinematográfico. En el teatro el actor interpreta su papel sin interrupciones, en vivo, se relaciona con otros actores de manera inmediata, en un espacio dramático sin intermediarios y sin la posibilidad de repetición, sólo a lo largo de diversas funciones puede comprender la reacción y conmoción del público.

En cambio, en el cine el rodaje tiene un ritmo dislocado según las características de plano, además hay interrupciones de todo tipo. No se sigue el orden del argumento sino se eligen planos y secuencias de manera indistinta, lo cual exige que los actores entren en papel de manera inmediata. No actúan en vivo sino existe una medición de la iluminación, el encuadre, el ángulo, los movimientos de cámara, los objetivos, la sensibilidad de la película, entre otros. El actor puede juzgar su trabajo a través de diferentes tomas, en ocasiones puede repetirlas, aunque a veces eso no es posible. No hay público que reaccione a las escenas. Es difícil entrar en situación debido a las cámaras, la iluminación, las marcas de movimientos (Sánchez, 2006, p. 27). En el teatro son de suma importancia el manejo de la voz y el diálogo, en el cine el primer plano apoya al actor para que se retomen estas importantes herramientas actorales.

Por su parte, “la situación de la actuación en cine se circunscribe al momento de la toma o más precisamente, al acto mediante el cual se produce una imagen en movimiento. Es allí donde se produce la acción actoral, dado que una vez que una imagen ha sido captada e impresionada en la película, el actor deja de intervenir en su actuación” (Mauro, 2014, p. 128). La actuación está supeditada al momento de la captura de las imágenes, además intervienen dos elementos: el camarógrafo y el actor. “La focalización es producida por el propio dispositivo, por cuanto el lugar de la mirada está ocupado por un artefacto que puede manipularse mediante el rodaje (mediante el encuadre y el movimiento) como posteriormente (a través del montaje [...])” (Mauro, 2014, p. 130). El actor de cine es participe de su trabajo a través del lente de la cámara, que también es un objeto manipulable en distintos momentos del rodaje. Es decir, participan íntimamente con la labor actoral otros elementos que enriquecen el filme.



En este sentido, podríamos decir que la acción actoral son los movimientos y desempeño que captura la cámara durante el rodaje. De hecho, en algunos filmes como en las películas de acción la cámara realiza ciertas tomas que dan la ilusión de que fueron hechas por el actor, ya que la cámara en mucho puede contribuir a la labor actoral. “La toma es el acto en el que quedan físicamente implicados todos aquellos que accionan alrededor de la cámara durante la situación de actuación, y cuya huella quedará impresionada en la película” (Mauro, 2014, p. 130). Detrás de la cámara pueden estar implicados varios sujetos que colaboran a la par con el actor para que al final se presuma un excelente enlace y trabajo. Finalmente, el director será quien elija los elementos capturados por la cámara en el momento actoral y convierta estos trazos en un hecho artístico que se presentará al público.

Existen actores de cine de diversos tipos, hay actores con características muy limitadas que siempre encarnan papeles parecidos (Bette Davis, Jean Gabin). En otras ocasiones, los actores subordinan su papel a su personalidad (Dustin Hoffman). Mientras otros reproducen su personalidad en sus papeles (Humphrey Bogart, John Wayne). Encontramos algunos que basan su interpretación en la presencia y apenas actúan (Robert Mitchum) (Sánchez, 2006, p. 28). Es decir, en la gama de actores cinematográficos encontramos gran variedad y cierto tipo ya consagró su estilo, carrera artística y talento.

Atrezzo



Lo constituyen todos aquellos objetos con que interactúan los actores en los escenarios, es decir, con los que juegan o



manejan. Son fundamentales en la narración y normalmente vienen perfectamente indicados en el guión de forma directa o indirecta. Pueden ser plumas,

armas, medicinas, ceniceros, cigarrillos, etcétera. Con los elementos del atrezzo es necesario incrementar el control de la continuidad formal o *raccord* de presencia pues marcan la continuidad de la acción (Crespo, 2013).

Ayudante de dirección



Es la persona que apoya y realiza una serie de actividades de procedimiento para el director como:

elaborar el orden diario de rodaje, preparar la logística, convocar al personal en la localización donde se va a efectuar el rodaje, mantener el orden del plató, comprobar los presupuestos, ponerse en contacto con los diferentes equipos, ensayar con los intérpretes y realizar todas aquellas tareas que el director considere necesarias (Konigsberg, p. 48).

A su vez, se encarga de las escenas de masas, además si el director así lo indica tiene el atributo de dar la orden para que el equipo

de cámara y de sonido empiecen a rodar. Tiene un manejo del equipo completo puesto que les entrega, les explica el guión y les comparte los criterios de organización que seguirán. Junto con los jefes de los equipos realizará algunas visitas a las localizaciones y realizará un plan de rodaje definitivo. El ayudante deberá supervisar todas las pruebas de maquillaje, cámara, arte, vestuario, sonido, efectos, entre otros. En este sentido, los jefes de cada departamento le entregarán las correcciones realizadas, un guión y un listado de necesidades clasificadas por

localizaciones y escenas. El director le otorgará un guión técnico y con ello el ayudante de dirección realizará un plan de rodaje atendiendo a las necesidades y criterios del filme, tratando de predecir cualquier imprevisto. Junto con producción definirá las fechas de rodaje tomando en cuenta el traslado de alimentos, atrezzo y todas las circunstancias y herramientas implicadas.



El ayudante de dirección debe conocer el guión técnico mejor que el director, puesto que resolverá dudas, problemas o comentarios al respecto no así el director.

El ayudante de dirección dirige y coordina a todos los equipos en el rodaje, esa es su principal responsabilidad. Cuida que se respeten los tiempos previstos, de que no haya retrasos innecesarios ni que se desordene la planificación del plan de trabajo [...]. Todos los miembros de los equipos, incluido el director y los actores, deben seguir sus indicaciones y comunicarle cualquier incidencia sobre la que tendrá que tomar decisiones” (Proyectos audiovisuales, p.2)

Es muy importante tener un orden para que los resultados sean los esperados. Una vez que todo esté listo el ayudante llamará al director para que inicien el rodaje, en ese momento ya no se harán más ajustes. En la etapa de posproducción el ayudante debe estar pendiente del montaje, etalonaje y elaboración de la banda sonora y planificar la entrega del proyecto. El director a veces cuenta con más de un ayudante de dirección. Algunos ayudantes de dirección son Laura Goldberg en el cine nacional y, en el caso de la película *Birdman* (Iñárritu, 2014), Peter Kohn.

Decorados



Son de gran importancia para vestir la película y poder brindarle una ambientación adecuada. De esta forma, los escenarios arquitectónicos del cine han tenido gran

importancia, ya que se puede representar un paisaje histórico o de ciencia ficción, con ello familiarizan al espectador y lo inmiscuyen en la magia cinematográfica. “El cine y la arquitectura son dos disciplinas creativas que siempre han ido cogidas de la mano compartiendo diversos conceptos en común: la noción de espacio, la escenografía, la idea de recorrido, la profundidad de campo, la iluminación y el

montaje” (Villares, 2018). La arquitectura ha sido de gran apoyo para el medio cinematográfico puesto que aporta profesionalismo y un toque artístico.

Aunque Walter Benjamin percibe al decorado como un toque de diseño, reconocemos la labor de esta actividad. Por medio del decorado se crean situaciones, se habita en el espacio. En ocasiones, “la arquitectura adquiere tanto protagonismo como los actores o las acciones y se convierte en verdadera protagonista, creadora del sentido de la película y estructuradora de la narración y de la puesta en escena” (Jódar, 2013). Recordemos algunos filmes como *Oblivion* (J. Kosinski, 2013), en el cual los espacios fueron creados en tercera dimensión para que completaran a los personajes de la película ciencia ficción. En muchas ocasiones los espacios cohabitan y completan a los protagonistas.

En este sentido, el arquitecto y diseñador de decorados francés Robert Mallet Stevens escribió en 1929:

el decorado, para ser un buen decorado, debe actuar. Tanto si es realista, expresionista, moderno o histórico, debe desempeñar su función. El decorado debe presentar al personaje antes de que éste aparezca, debe indicar su posición social, sus gustos, sus hábitos, su estilo de vida, su personalidad. Los decorados, al igual que la arquitectura, pueden incluso aspirar a los ideales de otras artes, a la expresión de sentimientos de forma arquitectónica (Jódar, 2013).

El decorado se fusiona con el personaje, se inmiscuye en su psicología y sus características para, de esta forma, brindarle más opciones interpretativas al espectador que siempre busca decodificar los mensajes con todo lo que se proyecta en el filme. El mundo que se plantea debe ser ante todo verosímil guardando siempre la esencia y coherencia de la narración misma, ya que se nos presenta un fragmento de realidad no la realidad en sí.

Tres grandes maestros del decorado que fueron pioneros de este arte son George Méliès, a principios del siglo XX por medio de unas linternas mágicas formuló la idea de que el cine no funcionaba únicamente para registrar la realidad, su obra maestra fue *Le voyage dans la lune-Viaje a la Luna* (1902). Otro grande del decorado es George Albert Smith fue uno de los directores más innovadores de aquellos primeros años del cine. También encontramos a Segundo de Chomón conocido como el Méliès español, especializado en cine de atracciones del Cine Primitivo. Por su parte, Alfred Hitchcock antes de ser director trabajó en otros ámbitos del cine como la decoración, por ello no es extraño que en su trabajo ponga



especial acento a esta labor como en el caso de *Rear Window-La ventana indiscreta* (1954). Finalmente, también podemos señalar a tres grandes arquitectos del decorado Alison & Peter Smithson, Lacaton & Vassal y Philippe Rahm, quienes formaron como arquitectos retomando, posteriormente, la rama cinematográfica.



Director



Ser director o realizador de un filme cinematográfico sin duda es uno de los sitios más aclamados y atrayentes para los amantes del séptimo arte; sin embargo, lleva consigo un enorme

trabajo conjugado con visión y talento. Esto se debe a que es la cabeza del equipo y, en primer lugar, debe tomar decisiones, ya que los actores, el director de fotografía, el director de arte, sonido, entre otros, realizarán una serie de cuestionamientos que el director debe responder puesto que él tiene el concepto de la película en mente.

El trabajo del director comienza con el guión literario, el cual transformará en guión técnico (encuadre, plano, movimientos de cámara objetivo y angulación) con los planos necesarios a rodar. Posteriormente, junto con el director de fotografía y el ayudante buscará las locaciones, en las cuales ensayará con los actores. Durante el rodaje, guiará a los actores, decidirá donde se coloca la cámara en cada momento, supervisará el vestuario, el decorado y el atrezzo. A lo largo de la postproducción irá guiando al montador para contar una historia de la mejor forma posible. De igual forma al sonido, colorista y a los responsable de efectos especiales, si es el caso.

Cabe señalar que cada director tiene un estilo diferente, algunos se concentran en los actores, la parte de realización audiovisual la trabajan con el director de fotografía o el ayudante de dirección. Existen otros directores que controlan cada detalle, por lo que él mismo realiza ciertas actividades; por ejemplo, Robert

Rodríguez o Alejandro Amenábar dirigen, pero también montan y, a veces, colocan la música.

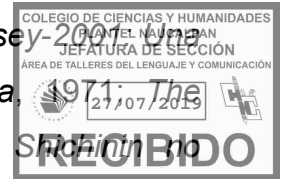
En el caso de la actuación cinematográfica el director tiene un papel determinante ya que terminará de construir la actuación a partir de la manipulación del material obtenido de la acción actoral. Aquí radica la diferencia principal entre un director teatral y uno de cine, en el teatro la acción actoral y la actuación coinciden puesto que se llevan a cabo en un momento determinado; sin embargo en el cine las decisiones del director son definitivas. “Será el director el que, utilizando las posibilidades ofrecidas por el dispositivo cinematográfico, convierta las ‘trazas’ de actuación obtenidas por la impresión filmica de la acción en situación de actuación, en una actuación como enunciado artístico a ofrecer al espectador” (Mauro, 2014: 131). Finalmente, el director manipula la acción actoral como consideré más conveniente para así obtener el resultado esperado.

La importancia que se le ha otorgado al director de cine ha ido cambiando a lo largo de la historia. Durante el Cine de Oro de Hollywood la persona más importante para la realización del filme era el productor y el personaje más relevante eran los actores. El director únicamente era un técnico que dirigía cada filmación. Sin embargo, en Europa el director fue adquiriendo un papel más importante hasta convertirse en el creador del filme, posteriormente, esta idea se expandió a Estados Unidos. De esta forma, el director se convirtió en el autor de la obra cinematográfica. Aunque el primer eslabón es el guión, no se puede nombrar al guionista como autor puesto que el director interpreta y lleva a cabo ese guión.

Algunos de los directores más importantes con sus cintas indispensables son: Alfred Hitchcock (*Vértigo*, 1958; *Psycho-Psicosis*, 1960; *The Birds-Los pájaros*, 1963), Roman Polanski (*Repulsión*, 1965; *Rosemary's Baby-El bebé de Rosemary*, 1968; *The Pianist-El pianista*, 2002), Steven Spielberg (*Jaws-Tiburón*, 1975; *E.T. the Extra-Terrestrial-E.T. el extraterrestre*, 1982; *Schindler's List-La lista de Schindler*, 1993), Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs-Perros de reserva*, 1992; *Pulp Fiction*, 1994; *Kill Bill: Vol. 1*, 2003), Ingmar Bergman (*Det sjunde inseglet-El séptimo sello*, 1957; *Smultronstället-Fresas salvajes*, 1957; *Jungfrukällan-El manantial de la doncella*, 1960), Martin Scorsese (*Taxi driver*, 1976; *Raging Bull-Toro salvaje*, 1980; *The Last Temptation of Christ-La última tentación de Cristo*, 1988), Francis Ford Coppola (*The Godfather-El padrino*, 1972; *Apocalypse Now*, 1979; *Drácula*, 1992),



David Lynch (*The Elephant Man*-El hombre elefante, 1980; *Blue Velvet*-Terciopelo azul, 1986; *Mulholland Drive*, 2001), Federico Fellini (*La strada*-La calle, 1954; *La Dolce Vita*, 1960; *Roma*, 1972), Stanley Kubrick (*2001: A Space Odyssey*-2001: una odisea del espacio, 1968; *A Clockwork Orange*-Naranja mecánica, 1971; *The Shining*-El resplandor, 1980), Akira Kurosawa (*Rashomon*, 1950; *Sepuchimono*-Los siete samuráis, 1954; *Kakushi-toride no san-akunin*-La fortaleza escondida, 1958), Andrei Tarkovsky (*Solyaris*-Solaris, 1972; *Stalker*, 1979; *Nostalghia*-Nostalgia, 1983) (Cfr. Ayala, 2018).



Existen otras figuras directivas que apoyan la coordinación del director o realizador principal, entre ellas podemos encontrar:

Director de arte

En primer lugar, se relaciona con la calidad de la escenografía y con el estilo visual de la película. Durante la preproducción el director de arte ambienta las locaciones en las que se rodará la película, también diseña un decorado y lo coloca dentro de un plató. En este sentido, tiene una gran capacidad para diseñar espacios y perspectivas, ya que coordina al equipo de construcción. El atrezzo y la utilería también son su responsabilidad. En la etapa de la producción trabaja mano a mano con el director de fotografía y operador de cámara puesto que visualiza los objetos y la composición del encuadre, así como la línea cromática del filme. Evidentemente, el equipo de arte coordinado por el director artístico deberán expresar en el filme el realismo o la época solicitada para ambientar el filme. Siempre debe estar adelante del rodaje puesto que preparan las locaciones para ello.

Director de efectos especiales

Es el coordinador de los efectos especiales, siempre estará en contacto con el director para atender sus solicitudes, además de el director de fotografía, el montador y los especialistas de efectos especiales (Magny, 1985: 34). Cabe añadir que no todas las películas incluyen efectos especiales, por lo que en algunos casos se puede prescindir de él.

Director de escena

Es el responsable de coordinar todo lo relacionado con el desarrollo de una escena, desde la locación de una escena hasta la parte técnica así como la iluminación, participación de los actores y extras, los efectos especiales, ambientación, utilería, coreografías, ubicación y movimientos de cámaras y grúas, entre otras actividades. Siempre sus decisiones estarán relacionadas con las indicaciones del director o realizador, ya que debe interpretar su concepto.



Director de fotografía u operador jefe

Es una figura muy clave en la película, puesto que es el responsable de la imagen desde el principio hasta la copia estándar. En particular, coordina la iluminación y dirige un equipo compuesto por un operador, los ayudantes y los eléctricos (Magny, 1985, p. 34).

Director de producción

Es el responsable administrativo de la producción, desde la preparación del filme (contratos, plan de trabajo, acomodación al presupuesto y a la duración del rodaje previstos) hasta el fin del rodaje, se apoya en el regidor general (Magny, 1985: 34).

Efectos especiales



Los efectos especiales empleados en los filmes son un atributo que aprecia en gran medida el público actual. A lo largo de la historia cinematográfica han tenido una enorme

evolución, hoy en día existen gran cantidad de habilidades computacionales que enriquecen y manipulan las escenas de una película para crear todo tipo de efectos. Pese a ello, se siguen produciendo variados e ingeniosos recurso de laboratorio en

el set para que la cámara los registre. Un método muy usual en el cine es “la combinación de dos imágenes captadas independientemente, o sea en distinto lugar en el tiempo y espacio, siendo fácil la resolución de una diversidad de efectos que no es posible captar con la toma directa; ellos sirven para reducir, de manera considerable, los costes de producción” (Bont, 1981, p. 126). Las escenas de películas de ciencia ficción, fantásticas o, incluso, reales emplean en gran medida las tomas independientes capturadas de maquetas, personajes o escenarios reales que se superponen por medio de transparencias para generar una ilusión de realidad.

Encontramos otros métodos que también facilitan la obtención de determinados efectos como “el método de la proyección de fondo en el que los actores actúan delante de una pantalla translúcida en la que se proyecta por detrás de ella una película con cualquier tipo de fondo: paisaje, interior, calle, escena, etcétera. La cámara en acción registra a los actores que representan ante la pantalla y simultáneamente al fondo que en ella es proyectado” (Bont, 1981: 126). Por medio de este método se pueden presentar escenas de difícil adquisición.

A veces se genera la idea de que se está moviendo un vehículo o nave por cielo, tierra o mar y estos elementos son vistos a través de una ventanilla. Un procedimiento de gran utilidad para ello es filmar “aquella vía o calle a todo lo largo de su recorrido; luego situado fijo el vehículo ante un écran o pantalla es proyectado por detrás de ésta lo filmado mientras se rueda la escena con la cámara emplazada frente a ella y la pantalla con la filmación viéndose, a través de la ventanilla, la calle o el fondo” (Bont, 1981, p. 127). Es decir, se dará la impresión de que la imagen tiene movimiento, aunque en realidad estará fijo el vehículo. Existen muchos métodos que generan una ilusión de realidad en el filme, por ejemplo la lluvia, tormenta o copos de nieve son un recurso fácil de conseguir. Sería imposible mencionar a cada uno de ellos, estos son sólo algunos ejemplos para mostrar la sensación que deben producir los efectos especiales.



Escenografía



La escenografía es uno de los elementos principales que se preparan previamente al rodaje de



una película, tiene sus orígenes en el teatro. Entre los asuntos que competen a la escenografía encontramos los lugares en los que se realizará la

filmación, los decorados artísticos o artesanales y los escenarios, el vestuario, la iluminación, el maquillaje, los semovientes, los vehículos, la jardinería y el atrezzo. Todo ello contribuye a ambientar las actuaciones y los guiones.

Los montajes y diseños de la escenografía requieren gran capacidad organizativa y conceptual, a veces la escenografía para el ojo del espectador queda únicamente como un conjunto matizado, armónico y verosímil con la trama de la película; sin embargo, detrás de ese fragmento fílmico existe un arduo trabajo realizado por un conjunto de personas, quienes:

proponen con un criterio propio los escenarios para las películas, sean de la naturaleza que sean, imponen previamente la necesidad de imaginarlos como si ya existiesen en la realidad, con sus particularidades y acabados -espacio y volumen, color y luz, elementos decorativos, etcétera- además de contemplar la acción que supuestamente se ha de desarrollar en ellos y su funcionalidad, estudiándolos como si se tratase de lugares reales, a pesar de ser, en esta primera fase de creación, todavía imaginarios. (Murcia, 1999, p. 14)

Las características de la escenografía dependerá de la destreza y habilidad de los creadores así como de su imaginación. En este sentido, se debe realizar un análisis de lo que debe aparecer o formar parte de un espacio concreto, la forma, el color y el estilo de lo que aparecerá en el boceto, en primera instancia, y posteriormente en pantalla. Este trabajo corresponde al diseñador de producción o, en su caso, al diseñador de arte, ya que ellos están relacionados con los conocimientos técnicos y presupuestarios que aterrizarán las ideas propuestas. Para imaginar estas ideas se sigue un proceso creativo común al de las demás artes, uniendo creación y técnica. El director de arte tiene la facultad y el deber de

preservar el cine como un arte a pesar de la parafernalia que pudiera atribuírsele. Wilfred Buckland es un modelo como director de arte, se le atribuyen avances pioneros en las técnicas de iluminación, en el desarrollo de arquitectónicos y en el uso de juegos miniaturas.



La escenografía es realizada por especialistas que visualizan cada detalle y elemento de ella. “La escenografía puede inscribirse dentro de la particular esfera de las artes. Tiene mucho que ver con la pintura y con la arquitectura, modeladas las influencias por las épocas históricas, por las modas y por las ideas asociadas con tales momentos históricos” (Posada, 2013). La pintura y la arquitectura son los príncipes bajo los cuales se dibuja la escenografía también es recurrente observar a algunos artistas plásticos haciendo uso de sus conocimientos en pantalla.

Una de las características principales de la escenografía es influir en el ánimo del público. De hecho, el cine debe incluir al espectador en las sensaciones, pensamientos y sentimientos de los personajes hasta el grado de transformarlo en una divinidad que puede escudriñar en sus lugares más profundos y secretos hasta convertirse en cómplice, confidente, encubridor o juez de los personajes. Es así como “los escenarios también funcionan para despertar sensaciones tales como abandono, restricción o secreto” (Murcia, 1999, p. 8). La escenografía también tiene la finalidad de aportar sensaciones psicológicas en el público, así contribuye a generar un ambiente adecuado y verosímil según las intenciones del director. En este sentido, la forma y el contenido deben ir de la mano.

Algunos ejemplos de escenografías perfectamente elaboradas y planificadas es el trabajo de Hans Richter en películas como *Rhythmus 21* (1921) o *Rhythmus 23* (1923), las cuales pasan por el impresionismo, el expresionismo, el surrealismo, el camp, el kitsch y el art nouveau. Con decorados expresionistas encontramos *Das Cabinet des Dr. Caligari-El Gabinete del doctor Caligari* (R. Wiene, 1920) y algunos decorados de carácter épico como en *Metrópolis* (F. Lang, 1927). Es posible realizar montajes increíbles con un interesante proceso de construcción como en *Les misérables-Los Miserables* (T. Hooper, 2012). El papel que juegan los diseñadores en la actualidad es un enorme reto puesto que el público es bombardeado por imágenes tanto por internet como por otros medios, aún así muchos diseñadores realizan un trabajo sorprendente como en *Avatar* (Cameron, 2009) y *Oz the Great and Powerful-Oz: un mundo de fantasía* (S. Raimi, 2013).

Sin embargo, existen escenografías que no tienden a ser espectaculares y son elaboradas con gran maestría puesto que muestran las capacidades expresivas del diseño como en *Street Angel-El ángel de la calle* (F. Borzage, 1928) en la cual muestra la complejidad psicológica de los personajes. Este es el mismo caso de *Citizen Kane-Ciudadano Kane* (O. Welles, 1941). Por su parte, el cine mudo ha mostrado la enorme importancia de la escenografía puesto que en la contemplación recae gran parte de la comprensión de la historia como el caso de la película canónica *Le voyage dans la lune-Viaje a la luna* (Méliès, 1902) y en nuestros días en *The Artist-El artista* (M. Hazanavicius, 2011).



Espacio escénico o Locación



Es parte de las tareas del ayudante de dirección el decorador, a veces también del regidor y el director de fotografía, de los decorados reales, interiores y exteriores, en vistas del rodaje. El espacio escénico o locación debe corresponder con las características del guión, aunque a veces la creatividad del director o el

guionista se hacen latentes (Magny, 2006, p. 60).

El espacio o locación ya sea natural o no se prepara para el rodaje pintando, modificando, añadiendo o suprimiendo varios elementos como plantas, señales de tráfico, carteles, entre otros. Algunos interiores como viviendas, escuelas, oficina se amueblan para la ocasión, ya que deben tener un significado fílmico distinto al real. Es importante que la iluminación vaya de acuerdo al guión y las propias necesidades del espacio. Con ello, se obtendrá un espacio dramático que, con apoyo del decorado, podrá manifestar las sensaciones de los personajes cobrando significado dentro del conjunto cinematográfico (Sánchez, 2006: 26). En este sentido, el espacio es de suma importancia para el desarrollo de la película porque sin él no podría desarrollarse la historia y no se le brindaría a esta el tono que se requiere para que el público la comprenda y la reconstruya.

Guión técnico

Ejemplo de GUIÓN TÉCNICO

EL CASTILLO EMBRUJADO						
SECUENCIA	ESCENA	PLANO	CÁMARA	DECORADO	LUZ	ACCIÓN
1	1	PG	PIC	Castillo	Noche	Llueve
1	2	PC	NOR	Portón castillo	Noche	Llega un camuaje
1	3	PE	C/PIC	Portón castillo	Noche	Bajan los pasajeros

Es la última versión del guión que se empleará durante el rodaje de la película, en inglés se le denomina *shooting script*. Está acompañado de la continuidad dialogada o guión literario, el cual consiste en fragmentar este último en planos (duración, tamaño, ángulos de toma, punto de

vista, efectos de luz) precisando movimientos de cámara, transiciones, diálogos con entonaciones, sonidos, ambiente sonoro, presencia de música. Acompañado de los dibujos se convierte en *storyboard*. Es el primer grado de la puesta en escena. Según el director o el productor se respetará completamente o, en caso contrario, se transformará durante el rodaje total o ligeramente. Por ejemplo Truffaut hablaba de “filmar contra el guión” y “montar contra el rodaje”. También se habla de una película bien planificada cuando es producto del rodaje y el montaje (Magny, 1985, p. 52).

Iluminación



En primera instancia la iluminación ayuda a crear la atmósfera del filme. Incluso las películas que son rodadas de día y en exterior se apoyan con proyectores. En el caso de las escenas nocturnas están rodadas de manera antinatural, pues suelen iluminarse con mucho

brillo aún cuando la escena no haya ninguna fuente luminosa. El objetivo de ello es grabar escenas más realistas o bien contrastadas. “La fotogenia de la luz es una fuente fecunda y legítima de prestigio artístico para una película, y en definitiva es preferible una iluminación artificial, estéticamente hablando, a una iluminación

verosímil deficiente” (Martin, 2002, p. 64). Un aspecto relevante es que sin perder la atmósfera de la película todos los elementos se muestren ante la cámara.

En este sentido, según Ernest Lindgren “la iluminación sirve para definir y modelar las siluetas y los planos de los objetos, crear la sensación de profundidad espacial y producir una atmósfera emocional y hasta algunos efectos dramáticos” (Martin, 2002, p. 64). Por medio de la iluminación se fusionan todos los elementos la filmación, generando un efecto psicológico y visual. En un inicio se filmaba al aire libre y sin luz artificial, poco a poco se fue descubriendo la importancia de la luz para crear ambientes físicos y psicológicos. Se empieza a usar aproximadamente en 1910 por Francia, Dinamarca y Estados Unidos. En la película *El fraude* (1915) se emplea por primera vez la iluminación para generar un efecto que enfatiza el dramatismo del filme. Una obra como *Sylvester-La noche de San Silvestre* (L. Pick, 1924) representa el “stimmung” del claroscuro, influencia del teatro alemán.

De esta forma, “con el uso de fuentes luminosas anormales o excepcionales se pueden crear los más diversos efectos” (Martin, 2006, p. 66). Un buen ejemplo de ello es el *Citizen Kane-Ciudadano Kane* (O. Welles, 1941), en la cual la iluminación puede denotar violencia o pesadumbre. El uso de las sombras proyectadas se usó en gran medida en el expresionismo, pues contribuye a darle un significado angustiante a la película. Sin embargo, cabe destacar la reacción antiexpresionista del neorrealismo italiano en materia de iluminación porque entre 1944-45 los filmes italianos se abocan en luces pocos contrastantes, más bien uniformes.

Es importante destacar la importancia de la luz frente a la obscuridad en materia ontológica del hombre, “la pantalla parece volver a dar vida a todos los mitos milenarios de la lucha del hombre contra las tinieblas y sus misterios, del enfrentamiento eterno entre el bien y el mal” (Martin, 2006, p. 67) Luz y sombra siempre van a acompañar la vida de la humanidad, por qué no hacer un reflejo de ello en el cine. Quizá por ello en varias ocasiones en el cine se recrea un ambiente de luces violentas y sombras violentas, acaso hay algo más intrínseco al ser humano.



Jardinería



Incluye todas las macetas, plantas y jardines que aparecen en la narración, su instalación y mantenimiento. Son fundamentales en las representaciones para dar más verosimilitud y colorido al filme. Se emplean según las necesidades de la película y los requerimientos del guión y

el director. En muchas ocasiones se filma la película en un lugar abierto y natural, sin embargo este sitios casi siempre se adaptan puesto que no cumplen con las expectativas del filme. Algunas películas en donde los jardines tienen un papel especial son la saga de *The Lord of the Rings-El señor de los anillos* (P. Jackson, 2001-2003) o *A Little Chaos-En los jardines del Rey* (A. Rickman, 2014).

Maquillaje



Es la adaptación mediante productos de estética de la piel y en particular del rostro de un actor según las características de un filme. Por ello, se dice que el interprete sufre una transformación del cuerpo y del rostro con la finalidad de acercarse a las características de su personaje (Magny,

1985, p. 62). En este sentido, el vestuario, los complementos y el maquillaje sirven para la caracterización de los personajes. “Se elijen en función de los rasgos físicos, profesionales o psicológicos que describen a los personajes, el aspecto visual general de la película, su adecuación al físico de los actores concretos y el espacio y el momento de la acción” (Sánchez, 2006: 27). Además se debe tomar en cuenta la época a la cual se alude, al género o al concepto que desea plasmar el director. La elección de un tipo de ropa (color, textura, etcétera), maquillaje y complementos (sombrero, bastón, pulseras, etcétera), deben ser verosímiles con la película.



Salvo en contadas excepciones del maquillaje siempre será necesario según las necesidades de la película ya sea dando naturalidad a la piel del actor, disimular sus defectos o hacerlo entrar en el ambiente psicológico o histórico de la película. Algunos ejemplos en los que el maquillaje interviene en gran medida en el personaje y en el filme son la edad de Marlon Brando en *The Godfather-El padrino* (Coppola, 1972), la criatura fantástica de Jean Marais en *La belle et la bête-La bella y la bestia* (J. Cocteau-R. Clément, 1946), la fealdad de Boris Karloff en *Frankenstein* (J. Whale, 1931) o Christopher Lee en *Drácula* (T. Fisher, 1958).



Peluquería



La peluquería también forma parte de la caracterización de los personajes, por medio de ella se remite al espectador a un determinado momento y emoción, hay profesionales en esta rama de la puesta en escena que en mucho aportan a las características del filme. La peluquería se centra en el peinado de los actores, así como en el empleo de pelucas que permiten cambios significativos en su imagen para adaptarla a las necesidades del guión. En resumen es muy importante la caracterización de los personajes porque: a) caracterizan una época y un lugar reconocibles y, por lo tanto, otorgan verosimilitud al filme; b) informan sobre los personajes su profesión, cultura, modo de vida, etcétera; c) sitúan la película dentro de un género como la ciencia ficción, el western, entre otros (Sánchez, 2006: 27).

Plató

Hace referencia a la parte del estudio constituida por un gran hangar de varios cientos o miles de metros cuadrados, alto puesto que mide más de 10 metros, insonorizado o aislado de la luz del día, en el que se desarrolla el rodaje propiamente dicho con sus accesorios: decorados, maquinaria diversa, proyectores sobre pasarelas, entre otros (Magny, 1985, p. 73).

Productor



Es el representante legal de la obra cinematográfica y es responsable de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de una película, funge como complemento del director. Se encarga de la contratación del personal, el

financiamiento de los trabajos, el contacto con los publicistas y difusión del filme. Principalmente, su trabajo consiste en estar al pendiente de todo desde la concepción del proyecto. Una película puede ser concebida por el productor o comprada por el productor. En algunas ocasiones el productor comisiona a alguien para escribir un guión, en otros casos el productor compra el guión y el proyecto parte de ahí. Una vez que tiene el guión el productor se encarga de encontrar y pactar al mejor equipo técnico y creativo posible, incluso a veces busca al propio director aunque pueden trabajar desde el inicio. Contrata al fotógrafo, sonidista, diseñador de producción, asistente de dirección y el post-productor. El siguiente paso es hacer el *break-down* del guión para después armar el presupuesto.

De esta forma, podríamos decir que el productor es el supervisor de todos, su labor es asegurar que cada departamento tenga lo que necesita, la buena administración del dinero y tratar de lograr las expectativas del director, el productor constantemente lidia entre lo que se tiene y lo que solicita el director. En las películas en las que existe mucho personal el productor únicamente funge como supervisor; sin embargo, si no es así el productor tendrá mayores responsabilidades y tareas pendientes (Vélez, 2013).

Hay varios tipos de productores:

- a) *Coproductor*. Está un peldaño abajo del productor, sus actividades consisten en asegurarse que todo lo solicitado por el productor se cumpla. En un filme podemos observar varios productores que ocupan el mismo nivel jerárquico y coproductores que apoyan las decisiones de los primeros (Vélez, 2013).



- b) *Productor asociado*. Es una persona que comparte las responsabilidades financieras, creativas o administrativas delegadas por el productor, aunque también puede ser un título que por cortesía se otorga a alguien que haya apoyado ocasionalmente a la producción o alguien a quien los productores deseen honrar o conmemorar por sentirlo parte de la producción (Vélez, 2013).
- c) *Productor en línea*. Supervisa diariamente el rodaje y se asegura de que el presupuesto se utilice adecuadamente. Dependiendo del tamaño del proyecto cinematográfico las responsabilidades del productor pueden variar, si la película es muy compleja al productor le resultará imposible estar en el set todo el día, entonces enviará a su representante que es el productor en línea. En producciones más pequeñas se puede prescindir del productor en línea (Vélez, 2013).
- d) *Gerente de producción*. Este personaje le reportará al productor en línea o al productor. Se encarga principalmente de dos cosas: que todo se cumpla a tiempo y de administrar el pago y contratación de personas externas que presten un servicio a la producción. Se encarga de algunas actividades como abrir la locación y recibir a los integrantes de la producción. Coloca el *catering* en un lugar donde no estorben las tomas del día, habla con el asistente de dirección para saber qué equipo necesitará ese día, coordina al staff para que bajen lo necesario del camión, entre otras actividades. Siempre tendrá que ir un paso delante de todos para tener los requerimientos necesarios, si se filma en dos locaciones debe tener todo listo en ambas en el momento en que se requiera (Vélez, 2013).
- e) *Asistente de producción*. Aunque trabajan en todas las áreas de la producción, siempre le reportarán al gerente de producción. Sus labores son extensas y variadas, desde atender las necesidades de los actores hasta resolver problemas que se presenten en las locaciones, pueden cargar cables, ir por café, siempre con la mejor disposición y rapidez (Vélez, 2013).

Puesta en cuadro

Se refiere a la organización de la realidad a filmar a partir de las particularidades del registro cinematográfico, las cuales se han ido modificando según los avances



tecnológicos. En la puesta en cuadro encontramos elementos como el encuadre, la escala de planos (relación entre figura y fondo), los movimientos de la cámara, el uso de los lentes, las frecuencias de rodaje de cuadros por segundo, las propiedades del soporte del registro (negativo, magnético y digital), así como los procesos de edición y montaje de guión y sonido. El cine ficción ha consistido en la puesta en cuadro de una puesta en escena.



A diferencia de la puesta en escena, la puesta en cuadro es bidimensional y el tiempo se maneja de manera discontinua. Desde el momento que se registra fraccionándolo en un número determinado de fases por segundo, se está fraccionando el tiempo, por lo que se están creando elipsis que sintetizan las acciones. Este control sobre el registro permite el uso del plástico para mostrar detalles alentando o acelerando la imagen. Aunque el público las perciba como reales.

En la puesta en cuadro la lectura de la acción se puede guiar por medio del encuadre en su relación con la puesta en escena, mostrando lo relevante de la composición y del montaje en el que se colocan los momentos de forma arbitraria. El punto de vista depende el ojo de la cámara, es el mismo para todos los espectadores, se matiza por el tipo de lente que se utilice. Incluso puede parecer que la escena se ve a través de los ojos de un determinado personaje.

La puesta en cuadro altera esencialmente la puesta en escena: lo tridimensional es representado bidimensionalmente, los cambios a profundidad son representados por cambios de alto y ancho de los objetos, alterados en su ritmo e intensidad, y el *continuum* espacio-temporal es fraccionado en fases fotográficas. Los objetos y sonidos son representados por íconos y fonemas; sin embargo, su impacto es más fuerte que el de la realidad. Así, abren un gran campo para la simbolización y estilización de la realidad filmada.

Históricamente se han desarrollado tres métodos de trabajo para la puesta en escena y cuadro para el cine:

1. Sistema de rodaje de *master shot* (toma maestra) con protecciones. Se basa en la repetición continua de una puesta en escena, para poder filmarla desde distintos emplazamientos de cámara y tamaños de cuadro, de tal manera que puede ser editada de distintas maneras. Privilegia el trabajo actoral como

principal forma de expresión. En este sistema se realizan los siguientes tipos de toma: Toma de establecimiento (*stablishing*), Toma maestra (*master*), *Cover shot*, Protecciones.

2. Sistema del rodaje del plano secuencia. Se basa en la filmación de la totalidad de la puesta en escena. Este hecho implica que el análisis de la puesta en escena por la puesta en cámara, que en otros sistemas se logra mediante los cortes de tomas alejadas a tomas cercanas y cambios elípticos de punto de vista, se lleva a cabo de manera continua, enfatizando el carácter espacial y temporal de la acción. Por ello, es necesario balancear las necesidades de la puesta en escena con las de la puesta en cuadro.
3. Metodología del trabajo en el set. Lo usual es iniciar el trabajo con el rodaje de la escena más abierta que, por lo tanto, requiera la iluminación más extensa, de tal manera que al avanzar el día de rodaje se vaya disminuyendo el número de luces y cerrando más los encuadres. Se trata en la medida de lo posible seguir el orden cronológico de las acciones para facilitar el desempeño de los actores, en los cuales el director y el *script* o anotador tienen un papel fundamental (Álvarez, 2013).



Semovientes y vehículos



Los semovientes son los animales que intervienen en la acción, además incluimos en este apartado los vehículos con motor o tirados por animales que tienen que aparecer en la escena. Este apartado es muy complejo ya que

tenemos que solucionar todos los problemas logísticos para el transporte y retorno a las cuadras o lugares donde guardar los animales. Además de todo lo necesario para su alimentación, los aparejos, riendas, monturas, arreos, atalajes, etc. En algunas películas es muy importante la aparición de semovientes puesto que ellos llevan el hilo conductor de la película, por ejemplo *Hachiko* (L. Hallström, 2009) o en el caso de vehículos *Back to the Future-Volver al futuro* (R. Zemeckis, 1985).

Vestuario



En el cine el traje nunca es un elemento aislado, se trabaja en conjunto con la época de la película, con las características del actor, la iluminación y el concepto del director. Según Lotte Eisner,



hay que considerarlo respecto cierto estilo de realización, para que su efecto pueda acrecentarse o disminuir. Se habrá de destacar desde el fondo de los distintos decorados para valorizar movimientos y posturas de los personajes, según el talante y la expresión de éstos. Pondrá su nota, mediante la armonía o el contraste, en el grupo de actores y en la totalidad del plano. También con tal o cual tipo de iluminación podrá ser ajustado, realizado por la luz o borrado por las sombras (Martin, p. 67)

Las cámaras tienden a aumentar el volumen de la figura corporal y captan el color de manera diferente, por ello se debe tomar en cuenta la forma, el corte y la tela del vestuario tanto en su textura como en su color y tono. La ropa transforma al actor brindándole características únicas que enaltecen su trabajo actoral. Por ello, es tan importante elegir el vestuario correcto tomando en cuenta las consideraciones anteriores. Según Jacques Manuel “la ropa es lo que está más cerca del individuo y lo que, al tomar su forma, lo embellece o por el contrario, lo distingue y confirma su personalidad” (Martin, 2002, p. 68). El vestuario confirma el desempeño de los actores o por el contrario lo demerita.

Podemos encontrar tres tipos de ropa:

1. *Realista*. El sastre se documenta acerca de una época determina y realiza una réplica de la ropa de aquél tiempo, tiene gran preocupación por la exactitud, es una reconstrucción pormenorizada. Encontramos como ejemplo la película *La kermesse héroïque-La kermesse heroica* (J. Feyder, 1935).
2. *Pararrealista*. El vestuarista se inspira en un época; sin embargo, la preocupación por el estilo y la belleza está por encima de la exactitud. Por ello, los trajes poseen una elegancia intemporal. Podríamos mencionar película como *Romeo and Juliet-Romeo y Julieta* (Cukor, 1936), *Otelo* (O. Welles, 1951), *Los siete samuráis*

(Kurosawa, 1954), *Marguerite de la nuit-Margarita de la noche* (Autant-Lara, 1955), entre otras.

3. *Simbólica*. La exactitud de una época no cobra relevancia, sino la tradición simbólica de caracteres, tipos sociales o la psicología de los personajes, ya que describen gran parte de lo que significa ese personaje en el filme. Siendo así encontramos películas como *Metrópolis* (F. Lang, 1927), *Die dreigroschenoper-La ópera de los tres centavos* (W. Pabst, 1931), *The Devil Is a Woman-El diablo es una mujer* (Sternberg, 1935), entre otras (Cfr. Martin, 2002, p. 69).



SONIDO EN EL CINE

Cuando hablamos de cine, lo primero que nos viene a la mente es el aspecto de la imagen. Tan es así, que una manera clásica de definirlo es bajo la idea de *imágenes en movimiento*. Y es justo esto lo que causó mayor revuelo en sus inicios.

Aquellos inicios en los que la fotografía, congelada y estática, cobrara de pronto *vida* gracias a una rápida sucesión de imágenes que daban la ilusión de movimiento. Y al parecer eso era todo, una *ilusión*. Las imágenes se movían, pero no hablaban. O al menos eso es lo que nos han hecho creer con la denominación histórica, genealógica, de *cine mudo*.

En primer lugar, en la época del cine “mudo” (la palabra connota una inferioridad que no tenía lugar) ya existía un rico universo sonoro en las salas. El piano, la orquesta, el fonógrafo y los órganos reproducían un volumen sonoro considerable. En estados Unidos, decenas de compañías de actores surcaban el país para “doblar”, ocultos, tras la pantalla, a los actores del filme... (Jullier, 2007, p. 8).

Puesto así, lo que tenemos es, más bien, un fenómeno que en sus orígenes – por cuestiones sobre todo técnicas y tecnológicas– se encontraba no desarticulado, sino “desincronizado” –en el sentido que posteriormente tendría esta palabra dentro del cine–, es decir, el fenómeno *audiovisual*, que encontramos en la experiencia cinematográfica y en la cual la primera parte de dicha experiencia (audio=sonido), generalmente queda relegada a un segundo plano, si no es que tiende a la nulidad.

No hace falta buscarle mucho para darnos cuenta de la aparente supremacía de la imagen sobre el sonido. “Sigue diciéndose ‘ver’ una película o una emisión, ignorando la modificación introducida por la banda sonora” (Chion, 1993, p. 5). El sonido, relegado a una jerarquía menor, se nos presenta como una dimensión inferior cuya finalidad es meramente la de resaltar, enfatizar, enmarcar o contrastar la imagen que aparece en la pantalla, siendo ésta la más importante, la única digna de toda nuestra atención.

Un factor que podría influir en esta desestimación del sonido frente a la imagen es el hecho de que nuestro cuerpo no los percibe de la misma manera. Nuestra mirada capta la luz, nuestro oído las ondas sonoras. Es cierto que las ondas luminosas viajan con más rapidez, pero también es cierto que en nuestra experiencia la luz permanece de forma más fija y tangible que el sonido. Podemos analizar de forma más precisa y minuciosa una imagen que un sonido, basta con



pausar (congelar) la imagen gracias a los avances tecnológicos -sin olvidar que el cine proviene de la fotografía, es decir, de las imágenes fijas, inmutables-. No ocurre lo mismo con lo sonoro, pues no hay forma de pausar un sonido para el único que podemos hacer es repetirlo una y otra vez.

Para coronar el asunto, con nuestro oído somos mucho menos competentes que con la visión. Todo el mundo sabe diferenciar a simple vista entre dos perros o dos coches, pero cuando se trata de hacerlo entre dos ladridos o el rugido de dos motores... Manifiestamente, no sabemos sacarle partido a las informaciones sonoras” (Jullier, 2007, p. 4).

Además, en nuestra experiencia son las cosas (imágenes) las que producen sonidos, no viceversa. En el cine pareciera que es la imagen la que cuenta la historia. Sin embargo, algunos teóricos del fenómeno audiovisual como Michel Chion o Laurent Jullier, son de la idea de que el sonido -aunque relegado y difamado por nuestra incompetencia frente a su riqueza-, no sólo es tan importante como la imagen, sino que, en palabras del sonidista español José de la Vega, “es la segunda parte de la imagen, o la imagen tiene una segunda parte que es una nueva historia, que se cuenta con otro elemento que es el sonido” (Programa escuela al cine, 2015). A este respecto, el musicólogo español Jaime Altozano (2017) en su análisis de la música de la trilogía de Peter Jackson *Lord of the rings–El señor de los anillos* (2001-2003), compuesta por Howard Shore, muestra que la música compuesta para estos filmes más que tener una función meramente decorativa, funge como fuente de información que incluso resulta más relevante e importante que la de la imagen misma.

No hay más que cerrar los ojos y “abrir” nuestros oídos para darnos cuenta de la inseparable, aunque ilusoria -como todo en el mundo cinematográfico-, realidad audiovisual que es en sí misma el cine. Un ejemplo de esto es el inicio de la película *Persona* (Bergman, 1966). Al inicio del filme, el director muestra una sucesión de imágenes brutales y caóticas que ha causado gran impacto dentro de la historia del cine. La pregunta que surge es la siguiente, ¿esta sucesión de imágenes causaría el mismo impacto si le quitáramos el sonido? Al parecer la respuesta es *no*. Michel Chion hace un análisis de esta secuencia separando la imagen del sonido y descubre que, sin el elemento sonoro “toda la secuencia ha perdido su ritmo y su unidad (...) Devolvamos ahora a Bergman sus sonidos... y todo recupera su lugar” (1993, p. 10). Así pues, podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que el sonido



juega un papel vital en la producción cinematográfica, tan importante como el de la imagen.

Ahora bien, como se dijo líneas arriba, la relación entre el sonido y la imagen en el cine, aunque inseparable, resulta ilusoria. Rick Altman lo entendió muy bien al utilizar la metáfora del ventrílocuo. “El cine sonoro ofrece una impresión audiovisual porque da a entender que los sonidos proceden de los objetos luminosos en la pantalla, como el ventrílocuo nos hace creer que la voz procede de la marioneta que anima” (Jullier, 2007, p. 4-5). Así, no es que el sonido salga de las personas u objetos que vemos en la pantalla, ni siquiera salen de ésta misma, sino que sale de altavoces que a lo largo de la historia del cine han estado en diferentes lugares y de diferentes modos.

La metáfora del ventrílocuo funciona perfectamente para nuestro propósito al señalar que no es del muñeco en sí mismo del que nos reímos. Nos reímos del muñeco que habla o, mejor dicho, que parece hablar. El espectáculo carece de sentido sin los diálogos del muñeco, y son justamente éstos los que dotan de realismo el fenómeno de la ventriloquía. De igual modo, el sonido es el que dota de realidad la imagen que se muestra en pantalla. A esto es a lo que Michel Chion (1993) se refiere cuando dice que el sonido tiene un valor expresivo e informativo que enriquece la imagen, haciendo creer que dicha expresión o información surge de manera natural y está contenida en la imagen que se ve.

Y hasta procura la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve (Chion, 1993, p. 11)

Así pues, más que una función reduplicadora o de pleonasma sobre la imagen, el sonido en el cine reclama su jerarquía en tanto valor añadido que, como ya vimos, no sólo refuerza lo visual, sino que es parte inseparable, la otra cara de la moneda audiovisual.

Sonido

Como ya vimos, el sonido es la otra cara de la moneda audiovisual y, de acuerdo con Marcel Martin (2002), sus aportes al cine son los siguientes:

- **Realismo:** el sonido dota a la imagen de realidad, de autenticidad, haciéndola más creíble ante los ojos del espectador. Esto le permite mayor



identificación, mayor inmersión en el mundo audiovisual en el que se sumerge.

- **Continuidad:** El sonido junta y amalgama el contenido visual, le da sentido y continuidad, sobre todo cuando se trata de un montaje de imágenes discontinuas (como en el ejemplo de *Persona* que se mencionó previamente). Por su naturaleza misma, la banda sonora tiene mayor unidad y es menos fragmentada que la imagen. Además, la música juega un papel muy importante tanto en la continuidad sonora como en el aspecto dramático.
- **Función explicativa:** la palabra hablada libera a la imagen de cualquier función explicativa y le ayuda a reestablecer su papel expresivo. De esta manera la imagen ya no tiene que cargar con los intertítulos del llamado cine mudo, la palabra hablada puede decir o evocar sin la necesidad de recurrir a lo visual.
- **Silencio:** es considerado con un valor positivo. Tiene relevancia en cuanto a lo dramático por desempeñar un papel simbólico (anuncia la muerte, el peligro o la soledad). Sirve como contraste y acentúa la tensión dramática de alguna escena. Cabe resaltar que el silencio no es solamente la ausencia de ruido, sino que se produce, sobre todo, por medio de un contexto y una preparación. “El silencio, dicho de otro modo, nunca es un vacío neutro... es el producto de un contraste” (Chion, 1993, p. 67).



Banda de sonido o banda sonora

Es la parte del celuloide que contiene los diálogos, los efectos de sonido y la música. En algunos casos, dicha banda sonora contiene sólo la música y los efectos de sonido, careciendo de los diálogos con la finalidad de poder posteriormente un doblaje en otro idioma, a esta banda se le conoce como *banda de sonido internacional*.



Diálogos

Los diálogos -y sus formas anexas que son el monólogo y el comentario- son, quizás, el elemento más importante en cuanto a sonido en el cine se trata. Aunque no son exclusivos del cine, sí resultan ser un elemento expresivo fundamental. Incluso en el denominado cine mudo, señala Marcel Martin (2002), los diálogos se mostraban a manera de intertítulos que iban explicando las imágenes y su interacción, que de otro modo hubieran quedado sin esclarecer. Este fenómeno de lo explicativo es lo que Michel Chion (1993) denomina *vococentrismo* o *verbocentrismo* en el cine. “Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos” (Chion, 1993, p. 12). Es la voz la que en la mezcla de sonido se aísla y se le da un lugar preeminente, dejando los demás sonidos (música y ruidos) como acompañamiento y refuerzo.

Cabe mencionar que este fenómeno del vococentrismo también se ve reflejado en la manera en la que la tecnología del cine ha ido avanzando. La invención y el mejoramiento de las técnicas de captación de sonido a través de micrófonos y de nuevos sistemas de registro se han concentrado, principalmente en la voz, en la palabra. “No se trata de la voz de los gritos y de los gemidos, sino de la voz como soporte de la expresión verbal... y lo que se persigue es... la garantía de una inteligibilidad... de las palabras pronunciadas” (Chion, 1993, p. 12). De ahí que se hable de un vococentrismo en el sentido de verbocentrismo. Es la palabra la que nombra, señala y le da sentido a la imagen que estamos viendo, de ahí la importancia del narrador como voz en *off* en muchas películas. Él es quien nos señala a qué aspectos de la imagen que sucede hay que ponerles atención, y más que redundancia, lo que hay es ventriloquía, es decir, lo que la imagen parece decirnos por sí misma no sería tan evidente sin la palabra.

Como ya se dijo, en tanto palabra hablada, el tono y la dicción son muy importantes. De ahí la necesidad de mejorar las técnicas de grabación, especialmente en cuanto a sonido directo se refiere. Muchas veces a la hora del rodaje, la expresividad vocal del actor resulta insuperable, por lo que el sonido directo es malo, dicha expresividad se ve en detrimento a la hora de la grabación del dialogo en postproducción. De ahí que Jullier (2007) distinga cuatro casos en los que la escritura de los diálogos remite a la parte del naturalismo y la improvisación durante el rodaje y la realización del filme:



- **Improvisación total:** Aquí se deja libremente a los participantes del rodaje desenvolverse dialógicamente como ellos quieran. Para esto es necesario grabar con sonido directo.
- **La improvisación a partir de un esquema:** se deja a los actores dialogar a partir de algo previamente esquematizado. También se necesita del sonido directo.
- **Escritura del diálogo “natural”:** Se escribe un guion en el que lo que se busca es la naturalidad del diálogo. Este tipo de diálogo puede ser sincronizado posteriormente en la postproducción.
- **Escritura del diálogo “antinatural”:** También requiere de un guion y su sincronización puede ser en postproducción. Esta forma de escritura es utilizada sobre todo en los estilos o modos posmodernos, donde lo que se busca no es el realismo y la identificación, sino todo lo contrario.

Efectos de sonido

Son todos aquellos sonidos creados en estudio por un *Foley Artist*, que se sincronizan en postproducción con las imágenes previamente grabadas. Este tipo de sonidos son lo que se denominará como ruidos y buscan un mayor realismo a la hora de ser grabados. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en la cinta *Monty Python and the holy grail–Los caballeros de la mesa cuadrada* (T. Gilliam, 1975), en la que, a manera de burla y enfatizando que es económicamente más barato, golpean cáscaras de cocos con las manos para emular el sonido de caballos galopando, mientras simulan ellos mismos estar cabalgando.

Música

Desde la música escrita y pensada específicamente para un filme por un compositor (Ennio Morricone, Howard Shore, Alan Silvestri, etc.), hasta la que se graba previamente y que se utiliza dentro del filme para lograr algún efecto particular (Tarantino), la música es el elemento sonoro más importante después de los diálogos -sobre todo en el llamado cine hablado.

Laurent Jullier (2007) señala que lo importante no es saber cómo o con qué se hace la música que escuchamos en el filme, sino analizar y entender lo que connota. Para ello pone el ejemplo de un acordeón. No importa con qué se haga realmente el sonido de un acordeón, lo importante es que nos remite inevitablemente a París. Esto permite ir creando referencias y connotaciones que escapan de la particularidad de una película, para convertirse en referencia universal.

En su análisis del cine, Jullier (2007) habla de tres categorías estilísticas o modos de concebir el impacto que el filme causa en el espectador, a saber, Clasicismo, Modernidad y Posmodernidad. Cada una de ellas utilizará la música según sus propias peculiaridades.

- **Clasicismo:** Su principal interés es el de atrapar al espectador y sumergirlo dentro del mundo de la narración mediante el equilibrio entre emoción y reflexión. Esto se logra usando la música de manera unilateral con el relato, en forma de énfasis o transparencia. En la película *Sunset Boulevard-El crepúsculo de los dioses* (Wilder, 1950) notamos la presencia de un lamentado violín que acompaña la tristeza del héroe ante la partida de la chica.
- **Modernidad:** Más que sumergir al espectador en la narración, prefiere mantenerlo a distancia, con la conciencia de que está frente a un relato. “La música puede impedir que se forme una ‘emoción barata” (Jullier, 2007, p. 48). Esto podemos observarlo en la sensación que nos ocasiona el fracaso del robo en *Bande a part-Banda aparte* (Godard 1964).
- **Posmodernidad:** En este modo de concebir al cine, lo que se busca con la música es la de producir vértigo utilizando un “baño de sonidos”. Eric Serra en *Le Grand blue-El gran azul* (Luc Besson, 1988), utiliza los bajos de tal



manera y con tal frecuencia que provocan en el espectador una sensación de mareo, de vértigo.

Ahora bien, los elementos más importantes de una partitura son el ritmo, la armonía y la melodía. Cada uno de ellos juega un papel dentro de la función de la música en un filme.



- **Ritmo:** sugiere regularidad o irregularidad, patrones. Puede ser utilizado de tal manera que se provoque una sensación de cotidianidad o de extrañeza. Acelera o ralentiza la narrativa, la enfatiza o la quiebra. A este respecto, David Lynch utiliza la música en sus películas para dar pauta sobre la velocidad de una escena al director de fotografía.
- **Armonía:** se encarga de regular los acordes de las notas. “El cine clásico asocia los *acordes perfectos* de la música con el *acuerdo perfecto* de los personajes o su ambiente” (Jullier, 2007, p. 49). Esto permite jugar con la tensión y la resolución, ambos aspectos de la armonía. En *Lord of the Rings–El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001-2003), la armonía pone énfasis tanto en las edades de la tierra media de las que se esté hablando, como en el ambiente o emoción con la que se esté representando el tema del anillo (melodía).
- **Melodía:** la melodía es una secuencia de notas que forman una unidad, dicha unidad es conocida en el cine como *tema melódico*, y puede evocar lugares, sentimientos o personajes en ausencia o presencia de ellos. Aquí la música puede llegar a funcionar como un fuera de campo al evocar algo que no está como tal en la imagen, sino que puede estar en la atmósfera, en la mente de un personaje, etc. Si analizamos las melodías de la saga *Star Wars – La guerra de las galaxias* (George Lucas-Disney, 1977-2019), podemos observar que cada personaje tiene su tema (Luke, Darth Vader, Yoda, Anakin, etc.), incluso la *fuera* tiene su propio tema, que se va entretejiendo con todos los demás para formar una narrativa musical propia.

Según Jullier, “la implicación más tradicional de la música en una escena se sitúa al nivel de los “sentimientos” (se supone que debe *ofrecer el quid de la escena*)” (2007, p. 50). Es la música la principal responsable de la ambientación y de la emocionalidad de un filme, tanto si se utiliza para acentuar, contrapuntar,

contradecir, identificar o separarse de lo que se muestra en la escena. Esto es, justamente, a lo que Chion (1993) se refería con el valor añadido del sonido -que ya vimos en el apartado de *SONIDO-*, y que en este caso sería el valor añadido por la música. Para él, la música recurre, específicamente, a dos efectos a través de los cuales logra crear una emoción específica en una escena o situación mostrada: el efecto empático y el anempático.



- **Efecto empático:** se basa en la capacidad de experimentar sentimientos ajenos, como propios (empatía), y busca expresar de forma directa y clara la emoción de una escena para que el espectador logre una profunda identificación. Esto se logra, como lo vimos en el estilo o modo clásico propuesto por Jullier (2007), adaptando el ritmo, la armonía y la melodía a los códigos culturales en que se fundamentan los sentimientos como la tristeza, la alegría, el amor, etc. Un ejemplo de esto es la manera en la que Alan Silvestri logra la emocionalidad, la tensión, el suspenso que provoca que el espectador se identifique con las peripecias de Marty McFly y el Doc Brown en la cinta *Back to the Future–Volver al futuro* (Zemeckis, 1985).
- **Efecto anempático:** se basa en la intensificación de una escena por el contraste de una aparente indiferencia. Indiferencia marcada por la emocionalidad de la música en contraste con lo que ocurre en la situación mostrada. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en *A Clockwork Orange–Naranja mecánica* (Kubrick, 1971), donde la música pareciera totalmente indiferente a la violencia que ocurre en la pantalla, creando con esto no un desinterés, sino una intensificación por contraste.

Además, señala Chion (1993), hay música que no necesariamente se incluye dentro de la empática o la anempática, sino que se limita a tener un sentido abstracto, o una función meramente de presencia. Está ahí pero no tiene ninguna resonancia emocional que pueda señalarse. Este es el caso de alguna *música ruido*, por ejemplo, Cuando en *Pulp Fiction–Tiempos Violentos* (Tarantino, 1994), Butch va manejando con la canción *Flowers in the Wall*, de los Statler Brothers, escuchándose en la radio antes de toparse con Marsellus Wallace.

Música de foso

También llamada *no diegética*, *explicativa* o *subjetiva*, es aquella que acompaña la imagen desde una posición *off*, es decir, se encuentra fuera del tiempo y del lugar donde acontece la acción. Se utiliza el término *foso* en referencia al lugar en el que estaba la orquesta de la ópera clásica mientras se llevaba a cabo el drama en el escenario. Así, la música de películas como la saga de *Indiana Jones* (Spilberg, 1984-2008), compuesta por John Williams, es un claro ejemplo de música de foso.



Música de pantalla

También llamada *diegética*, *actual* o *subjetiva*, es aquella que emana de la acción que estamos observando en la pantalla, del lugar y el tiempo donde ocurre la situación mostrada, puede ser producida por una fuente directa (dentro del encuadre de la pantalla) o indirecta (fuera del encuadre). Un ejemplo de este tipo de música lo encontramos en la cinta *Whiplash–Whiplash: música y obsesión* (Chazelle, 2014), en la que constantemente vemos tocar a la orquesta de jazz dentro de la pantalla, en el lugar y tiempo de la acción.

Música mixta

Es aquella que hace combinaciones entre la música de foso y la de pantalla. Puede ser que haya una transición de música de pantalla a música de foso, como en el caso de *Back to the Future–Volver al futuro* (Zemeckis, 1985), en el que Marty McFly termina de tocar la pieza *Earth Angel* con la guitarra cuando se empalma la orquesta del foso retomando el tema principal del filme. O viceversa, que la música de foso se vuelva música de pantalla, como en el caso de *Pulp Fiction – Tiempos violentos* (Tarantino, 1994) cuando la pieza de foso de los créditos iniciales (*Misirlou*, de Dick Dale), se vuelve de pantalla al haber una transición que los termina localizando en la radio el auto de Jules (Samuel L. Jackson).

Punto de escucha

Es el análogo auditivo del *punto de vista*. Es el lugar desde el cual el espectador va a escuchar algún sonido. Puede ser que lo escuche como lo harían los personajes, o de manera exterior al filme (como con la música de foso). En general, para que la experiencia audiovisual sea creíble, el punto de vista y el punto de escucha en los

personajes y en el espectador deberían coincidir. Sin embargo, puede ocurrir que el espectador oiga algo a partir del punto de escucha de un personaje en particular, es decir de manera *subjetiva* -como el caso de Danny en *The Shinnig*-*El resplandor* (Kubrick, 1980) cuando oye lo que le está diciendo Dick Hallorann *telepáticamente*- que escuche de manera *objetiva* lo que todos los personajes oyen en una determinada escena (como una explosión en una escena de guerra); o, incluso, que el punto de escucha se le manifieste *sordo*, como cuando el espectador no escucha lo que le dice Bob Harris a Charlotte al final de *Lost in Translation*-*Perdidos en Tokio* (Sofia Coppola, 2003). “También puede suceder que el espectador oiga los sonidos antes que los personajes (el clarín de la caballería en las películas del Oeste, por ejemplo)” (Martin, 2002, p. 161). De esta manera, podemos observar que el punto de escucha es una de las maneras en las que el sonido muestra su cara de la moneda audiovisual, al no someterse a la imagen y levantarse de manera igual de autónoma que ella.



Sonido diegético

Es todo sonido que forma parte del mundo y la acción que acontecen en el filme - aunque no aparezca en la pantalla-, es decir, todo aquel sonido que provenga directamente de lo que se está narrando. Lo diegético puede concernir a los ruidos, la música y los diálogos. Así, cuando Mr. Blond mutila al policía a ritmo de *Stuck in the middle with you*, de Stealers Wheel, en *Reservoir Dogs*-*Perros de reserva* (Tarantino, 1992), la canción se nos presenta de manera diegética, pues es reproducida por la radio que tienen en la mesa, siendo parte de la narración.

Sonido directo

Es el sonido que va quedando registrado a lo largo de la filmación y tiene que ver con el micrófono incorporado a la cámara, o con el micrófono ambiental. El problema de este tipo de sonido es que se registra todo lo que ocurre en el ambiente, por lo que se tiene poco control sobre el volumen, tono, y muchas veces registra sonidos que no deberían aparecer en el filme. Por lo mismo, resulta ser un tipo de registro económicamente muy caro, ya que requiere de equipo sofisticado y de mucho cuidado a la hora de grabar. De ahí que se prefiera grabar de manera postsincronizada.

Sonido extradiegético o no diegético

A diferencia del *diegético*, el sonido *extradiegético* es todo aquel que no pertenece al mundo ni a la acción que acontecen en el filme, es decir, no tiene que ver directamente con lo narrado. Esto aplica tanto a los ruidos, como a la música y a los diálogos. Así, la cinta *Vargtimmen–La hora del lobo* (Bergman, 1968), comienza con una serie de ruidos que nos remiten a la construcción y la puesta de un plató de filmación, sonidos que no tienen que ver con la narración de lo que será la trama de la película.



Sonido fuera de campo

Es aquel sonido que acontece fuera de lo narrado, pero cuya fuente de procedencia no podemos ver de manera directa en la situación mostrada en la pantalla. Por ejemplo, el sonido del disparo con el que matan al protagonista de *American Beauty–Belleza Americana* (S. Mendes, 1999), se escucha exactamente cuando el arma desaparece de la pantalla.

Sonido *in*

Es todo aquel sonido que acontece al interior de la pantalla y cuya fuente de procedencia podemos localizar y ubicar con precisión. Pueden ser ruidos, música o sonidos. Así, el tic-tac con el que empieza la cinta *The Wall–El muro* (A. Parker, 1982), es producido por un reloj con manecillas de Mickey Mouse que aparece en primer plano en la pantalla.

Sonido *off*

Es todo aquel sonido cuya fuente no sólo se encuentra ausente de la imagen de la pantalla, sino también es no diegética, es decir, se encuentra situada en un tiempo y lugar ajenos a la situación evocada en la narrativa. Este es el caso de las voces de narración, de comentario o de la música orquestal.

Sonido postsincronizado o sonido de postproducción

Es aquel sonido que se crea, se fabrica o se graba una vez realizado el rodaje, en la fase denominada *postproducción*. Es más económico que el sonido *directo* y de mejor manejo, ya que se pueden producir los sonidos exactamente como uno quiere. Es aquí donde entran los llamados *Foley Artist*, que son los que hacen los

efectos de sonido que sincronizan con las imágenes ya grabadas. Funciona también con los diálogos, cuando el sonido directo falla o no se utiliza. Sin embargo, el grabar un diálogo en postproducción puede resultar en detrimento del momento emotivo en el que el actor se encontraba a la hora del rodaje original.



Sonido testimonial

Es todo el sonido que se registra a la hora del rodaje con vistas a disponer de una referencia para una futura postsincronización, más que a sonido *directo* y definitivo.

Ruidos

Al igual que las imágenes cinematográficas, los sonidos -también llamados *efectos de sonido*- son susceptibles de un montaje. “Se fijan en porciones de banda magnética, de sonido óptico o de película, que pueden cortarse, unirse y desplazarse a voluntad” (Chion, 1993, p. 47). Este montaje lleva una preparación previa, donde ha de decidirse qué se va a grabar, cuáles son los sonidos que habrá y qué ambientación sonora tendrá el filme. Cada uno de los sonidos que aparecen en el montaje debe servir para algo, ya sea ayudar a la narración, aportar información, sorprender, crear suspenso, etc.

Tomando en cuenta todos los elementos sonoros que pueden aparecer en un filme, podemos distinguir tres grandes categorías: los ruidos, la música y los diálogos. “Los ruidos, y especialmente los ruidos ambientales, se vieron relegados durante mucho tiempo al último plano del relato cinematográfico... Sólo se los toleraba por su facultad de aportar ‘color local’” (Jullier, 2007, p. 44).

De las tres categorías sonoras son los ruidos los más difíciles de grabar, pues resultan ser económicamente muy costosos por sonido directo, de ahí que se haya desarrollado el arte de la fabricación de sonidos, apareciendo la figura del *Foley Artist*, quien se encarga de *crear* todos los ruidos en postproducción gracias a distintas técnicas. Un ejemplo de esto es el sonido de la cuchillada en la escena de la bañera de *Psycho – Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock, que fue realizada con el sonido de un melón cortado por un cuchillo.

Es ruido todo aquel sonido que no sea palabra ni música articuladas de manera simbólica, es decir, con la intención expresa de transmitir algún mensaje

mediante el lenguaje oral (palabra) o el lenguaje musical (música). De aquí que Marcel Martin (2002) haga una distinción entre tres tipos de ruido:

- **Naturales:** todos aquellos que percibimos de la naturaleza en este mundo (viento, truenos, lluvia, pájaros, animales, ríos, olas del mar, etc.)
- **Humanos:** todos aquellos producidos por el ser humano o alguna de sus creaciones tecnológicas, de ahí que se subdividan en
 - **Mecánicos:** máquinas, autos, trenes, aviones, ruido de calles, ruido de fábricas, etc.)
 - **Palabras ruido:** todas aquellas palabras que constituyen un fondo sonoro ininteligible, como gritos, jadeos, bullicio, murmullos, ruido de multitudes, etc.
- **Música ruido:** es aquella que aparece como mero fondo sonoro sin valor simbólico, como la de las películas musicales o aquella que produce algún aparato de radio.



FUENTES DE CONSULTA

Estilos

Bergan, R. (2015). *...isms. Understanding film*. New York: Apple.

Cousins, M. (2010). *Historia del cine*. México: Blume.

Cousins, M. (2018). *Historia y arte de la mirada*. España: Pasado & Presente.

Gompertz, W. (2013). *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. México: Taurus.

Hockney, D. (2017). *Una historia de las imágenes*. España: Siruela.

Magny, J. (2014). *Vocabularios del cine*. México: Paidós.

Parkinson, D. (2012). *100 ideas que cambiaron el cine*. Barcelona: Blume.

Sánchez, J. (2004). *Diccionario temático del cine*. Madrid: Cátedra.

Zaczek, I. (2018). *Una cronología del arte*. México: Numen.

Géneros

Arroyo, D. (2016). *Entre la ficción y lo real: Relatos salvajes y la justicia por mano propia*. *Escuela de Comunicación Social*. Recuperado de <https://rephip.unr.edu.ar/.../TESIS%20LICENCIATURA%20DAVID%20ARROYO%20>, el 11 de mayo de 2019.

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*, Madrid: Paidós

Bazin, A. (2018). *¿Qué es el cine?* Barcelona: Rialp

Bernal, J. (2016). El western: notas sobre un género difunto. *Jot Down*. Recuperado de <https://www.jotdown.es/2016/01/el-western-notas-sobre-un-genero-difunto/> el 12 de junio de 2019.

Burguera, J.J. (2018). Cine de fantasía y cine fantástico, el destinador como fundamento de la dicotomía entre géneros. *Universidad Camilo José Cela*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6860225.pdf> el 2 de noviembre de 2018.



Campo-Redondo, M. (2010) Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3194481.pdf> el 2 de junio de 2019

Correa, J. (2006) El road movie: elementos para la definición de un género cinematográfico. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*. Vol. 2, núm. 2. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/mento/articulo.oa?id=297023492005> el 14 de marzo de 2019.

Cuéllar, M. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. Recuperado de

www.scielo.org.co/pdf/recs/n2/n2a10.pdf el 11 de marzo de 2019

Iglesias, P. (2008). Del teatro al cine. *ADE Teatro*. Recuperado de [www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del teatro al cine.pdf](http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del%20teatro%20al%20cine.pdf) el 1 de octubre de 2018.

García, M. (2016) Animación en Latinoamérica: la fábrica silenciosa. *LatAmcinema.com*. Recuperado de

González, R. (2008) La animación en el mundo. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2152.33022 el 30 de mayo de 2019

González Zarandona, J.A. (2012) *Breve historia del cine experimental*. Madrid: Editorial Académica Española.

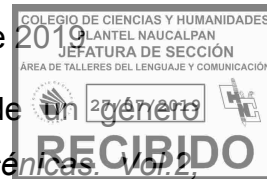
Herrera, E. (28, IV, 2013). Thriller no es suspenso. *Cinéfagos*. R. Recuperado de <https://www.elcolombiano.com/blogs/cinefagos/thriller-no-es-suspenso/2677> el 23 de mayo de 2019

Koval, S. (2008) *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*. Buenos Aires: Cinema

(2011) La animación europea. *Universidad de La Coruña*. Recuperado de <https://www.studocu.com/es/u/376181> el 1 de junio de 2019

Maestro, J. G. (2013). Tragedia, comedia y canon desde la teoría literaria moderna. El personaje nihilista de la Celestina. *Centro Cervantes Virtual*. Recuperado de www.biblioteca.org.ar/libros/156722.pdf, el 7 de abril de 2019.

Magny, J. (2014). *Vocabularios del cine*. Barcelona: Paidós



Morales, J. (2013). Los géneros cinematográficos. Recuperado el 13 de septiembre de 2018 de <https://jesusvisual.files.wordpress.com/2013/02/guia-4-cine.pdf> el 10 de noviembre de 2018

Nogueira, L. (2010) *Manuais de cinema II: Géneros cinematográficos*. Covilhã, 2010. Recuperado el 10 de octubre de 2018 de www.labcom-ifp.ubi.pt/~lnogueira/manual_II_generos_cinemat...



Norris, C. (2008) Manga, anime and visual art culture. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/298047415 Manga anime and visual art culture](https://www.researchgate.net/publication/298047415_Manga_anime_and_visual_art_culture) el 30 de mayo de 2019

Padilla, L. (2002). “El melodrama como género cinematográfico”, Núm. 9. Noviembre. Año VI. Recuperado de [https://www.researchgate.net/.../286254698 El melodrama como genero cinematogra..](https://www.researchgate.net/.../286254698_El_melodrama_como_genero_cinematogra..)

Palenzuela, T. (2017) La evolución del cine musical. *Universidad de La Laguna*. Recuperado de <https://riull.ull.es/.../%22El%20cine%20musical%20contextualizacion%20historica%2...> ... el 12 de febrero, 2019

Ramírez López, A. (2016) El cine de terror psicológico. Arquitectura de un falso género. *Escribanía*. Año 19, Vol.14, Núm. 1. Recuperado de revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/download/.../1893/ el 12 de marzo de 2019.

Rodríguez, I. (4, XI, 2016). El cine experimental mexicano de los 1960 en 10 filmes. *Revista Icónica*. Recuperado de <http://revistaiconica.com/cine-experimental/> el 3 de julio de 2019.

Reina, A. (2018) Breve historia de la animación. *E-Innova BUCM*. Recuperado de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/209/art3056.pdf> el 1 de junio de 2019

Ribas, J. y Martín, T. (2015). Alienígenas y ciencia. Exobiología en el cine. *Revista Latente: Revista de Historia y Estética del Audiovisual*. Núm. 13. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5>, el 21 de enero de 2019

Roas, David. (2009). Lo fantástico como desestabilizador de lo real. *Universitat Autònoma de Barcelona*. Recuperado de

<https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/.../roas-lo-fantastico-como-desestabiliza...> el 21 de octubre de 2018.



Rodríguez, C.F. (2012) *El cine de terror en Argentina. Producción, distribución, exhibición y mercado*. Quilmes: Universidad Nacional. Recuperado de <https://ridaa.unq.edu.ar/.../Tesis%20maestria%202013%20%28Carina%20Rodriguez%29> el 29 de abril de 2019.

Salgado, D. (2011). Torture porn. *Miradas de cine*. Recuperado de <http://archivo.miradasdecine.es/estudios/2011/06/torture-porn.html> el 11 de marzo de 2019.

Schatz, T. (1997). Cine de detectives. Hardboiled. Film noir, Citizen Kane y el nacimiento del expresionismo norteamericano. *Panorama del arte*. Recuperado de www.panoramadelarte.com.ar/.../cine%20de%20detectives%20Thomas%20Schatz.pdf el 19 de noviembre de 2018.

Schrader, P. (1981) El género negro. *Primer plano*. Núm.1

Vargas, J.C. (2016) "Breve panorama del cine fantástico mexicano del nuevo milenio. 2000-2014. Tendencias y rutas temáticas." Universidad de Guadalajara. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5839914.pdf>

Uris, P. (1999) 360° en torno al cine político., *Badajoz, Departamento de publicaciones. (Cine, núm. 1)*. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/360-en-torno-al-cine-politico--0/> el 12 de mayo de 2019

Imagen

Poloniato, A. (1998). *Cine y comunicación*. México: Trillas.

Posada, P.H. y NAIME A.(1997). *Apreciación del cine*. México: Alhambra.

Scott R. G. (1995). *Fundamentos del Diseño*. México: Limusa.

Wong W. (1990). *Principios del diseño a color*. México: Gustavo Gili.

Martin, Maracel. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisha.

Montaje

Aumont, J. (1993). *Análisis del film*, Barcelona: Paidós.

Canet, F., & Prosper, J. (2009). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Síntesis.

Dayo script Post Script. ¿Para qué sirve el montaje? *Youtube*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pb-GDaLNf40> el 20 de abril de 2019.

Edgar, Robert y otros. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. China: Parramont Paidotribo, China.

Escueladecine.com. 10 lecciones de montaje. *Youtube* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OmXbWGV-o3k> el 15 de abril de 2019.

Martín, M. (2002). *El Lenguaje del Cine*. Madrid: Gedisa.

Mazuecos, A. ¿Qué es el montaje cinematográfico? *Youtube*, Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jgcvlCRtQ18> el 29 de mayo de 2019.

Reiz, K. (1960). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Ediciones Taurus.

Sánchez Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Madrid: Ed. Textos Fílmoteca 6.

Russo, A. E. (1998). *Diccionario de cine: estética, crítica, técnica*. Buenos Aires: Paidós.

Thompson, R. (2001). *Manual del montaje, gramática del montaje*. Madrid: Plot ediciones.

Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra/Universidad del País Vasco.

Narración

Belizón, S. (2015, 03 05). ¿Cómo son las películas realmente antes de la postproducción? Estas imágenes te lo desvelan. *Alfabetajuega*. Recuperado de <https://www.alfabetajuega.com/cine/como-son-las-peliculas-realmente-antes-de-la-post-produccion-estas-imagenes-te-lo-desvelan-n-52188> el 20 de mayo de 2019.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós, 1996.

Canet, F., & Prosper, J. (2009). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Síntesis.



Carrillo Canán, Alberto J. L. (2016). Bordwell, Bazin y la ilusión cinematográfica. El sueño de Zavattini como la pesadilla de Bordwell. *Nuevo Itinerario Revista Digital de Filosofía* (Septiembre). México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Recuperado de

<http://hum.unne.edu.ar/revistas/itinerario/revista11/articulo02.pdf> el 20 de mayo de 2019



Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Madrid: Taurus.

Eslava, C. (2013, 07 11). Antes y después del croma de Hollywood. *Ceslava*. Recuperado de <https://ceslava.com/blog/antes-y-despues-del-croma-de-hollywood/> el 05 de junio de 2019.

Ministerio de Cultura. (2009, 12 01). Real Decreto. Cinematografía. *Ministerio de Cultura*. Recuperado de : <http://www.mcu.es/organizacion/docs/RealDecretoCine.pdf> el 01 de junio de 2019

Neira Piñeiro, R. (2003). *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid: Arco Libros.

Pavis, P. (2002). *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.

Planas, J. (2008, 01 12). *Ley del cine*. Recuperado el 20 de mayo de 2019 de *Joan Planas* [en línea]: <https://joanplanas.com/2008/01/12/ley-del-cine-definicion-de-largometraje-y-cortometraje/>

Segar, L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.

Puesta en escena

Álvarez, V. (2013). “La puesta en escena y la puesta en cámara”. Recuperado de <http://massivemexicancontrol.over-blog.com/la-puesta-en-escena-y-la-puesta-en-camara> el día 3 de julio de 2019.

Ayala, R. (2018). “Los 12 directores de cine más famosos de la historia”. Recuperado de <https://culturacolectiva.com/cine/directores-de-cine-mas-famosos-de-la-historia> el día 19 de junio de 2019.

Bont, D. (1981). *Escenotécnicas en teatro, cine y tv*. Barcelona: L.E.D.A.-Las ediciones de Arte.

Crespo, M.A. (2013). *AMR Producciones*. Recuperado de <http://amrproducciones.blogspot.com/2013/04/la-puesta-en-escena.html> el día 11 de junio de 2019.



Iglesias, P. (2008). "Del teatro al cine". *Revista Ade-Teatro*. v. 122,126-145.

Jódar, C. (2013). El decorado. "Cine, magia y arquitectura". *Revista Amanece Metrópolis*. Recuperado de <https://amanecemetropolis.net/el-decorado-cine-magia-y-arquitectura/> el día 28 de junio de 2019.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=DbykrkBqrS4C&oi=fnd&pg=PA21&dq=ayudante+de+direcci%C3%B3n+en+cine&ots=Hw_xYlrUPk&sig=CZGAAof54-ONZ0qvl6OW5k_6mLA#v=onepage&q=ayudante%20de%20direcci%C3%B3n%20e el día 13 de junio de 2019.

Magny, J. (1985). *Vocabularios de cine*. Barcelona: Paidós.

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Mauro, K. (2014). "La actuación teatral y la actuación cinematográfica: un campo de investigación específico". Recuperado de https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/57714/CONICET_Digital_Nro.2577b3d0-f2b7-4350-8326-a21dffce7b89_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y el día 15 de junio de 2019.

Murcia, F. (1999). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Recuperado de https://drive.google.com/drive/folders/0B62CTUluA53TR2tnbG9tdVILQTA?fbclid=IwAR08Aw6050vDZOFezEN1vORNluxeqq8vm7XGzPyd7en_57nPRRIHfZcKZIs el día 20 de junio de 2019.

Posada, E. (2013). "La escenografía como arte en el cine". *El espectador imaginario*. Recuperado de <http://www.elespectadorimaginario.com/la-escenografia-como-arte-en-el-cine/> el día 21 de junio de 2019.

Proyectos audiovisuales. Recuperado de http://www.proa.es/documentos/BASIC_TRAINING_Ayudante_de_direccion.pdf el día 15 de junio de 2019.

Sánchez, J. L. (2006). *Historia del cine*. Madrid: Alianza Editorial.

Vélez, J. (2013). "El productor". *Revista Cine Premiere*. Recuperada de <https://www.cinepremiere.com.mx/26904-el-productor.html> el día 23 de junio de 2019.

Villares, J. A. (2018). *Los arquitectos en el cine*. Recuperado de <https://www.arquitecturayempresa.es/noticia/los-arquitectos-del-cine> el día 18 de junio de 2019.



Sonido

Altozano, J. (2017). *El señor de los anillos: análisis de la banda sonora (comunidad)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=y5LLHZf9ebU>

Benjamón Arroyo, P. (2012). *Apuntes de cine: Sonido*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=StsD6g7g-l4>

Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós.

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

Programa escuela al cine. (2015). *Oficios del cine: música y sonido*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YvaXT6eb58c>

Julio | 19



TRABAJO COLEGIADO DE SEMINARIO DE CINE

Producto: Estrategias didácticas

Coordinadores

Miguel Ángel Galván Panzi
Rita Lilia García Cerezo

Integrantes:

Alejandro Javier César Rivero
Isaac Hernán Hernández Hernández
Édgar Roberto Mena López
Nancy Mora Canchola
Guillermo Solís Mendoza
Reyna Iztlalzitlali Valencia López
Rodolfo Sánchez Rovirosa

Naucalpan, Méx., julio de 2019.

Tabla de contenido

300	
<i>Black Mirror: Odio Nacional</i>	
César Chávez	17
<i>Desde el Jardín</i>	22
<i>El espinazo del diablo</i>	27
Los guerreros	35
<i>El Origen</i>	39
<i>Indiferencia</i>	43
<i>La mujer que cantaba</i>	47
<i>El ojo</i>	55
<i>Perdidos en Tokio</i>	62
<i>La provocación</i>	68
Ready Player One: comienza el juego	74
<i>Rojo como el cielo</i>	82
El Señor de las Moscas	86
<i>Sing Street: este es tu momento</i>	90
Voraz	97



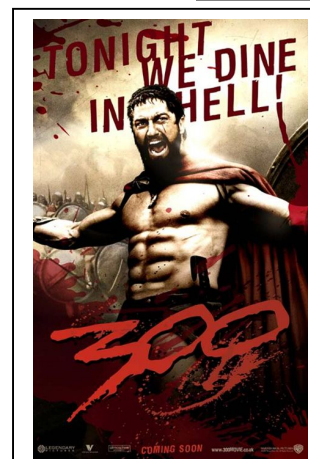
300

Temática: Guerras Médicas, Esparta, Atenas, Termópilas, Areté, Solidaridad, Perseverancia.



Ficha Técnica

Dirección: Zack Snyder.
País: Estados Unidos.
Año: 2006.
Duración: 117 min.
Guión: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael B. Gordon;
basado en la novela gráfica de Frank Miller y
Lynn Varley.



Producción: Marc Canton, Gianni Nunnari. Bernie Goldmann

Música: Tyler Bates.

Fotografía: Larry Fong.

Edición: William Hoy.

Intérpretes: Jared Leto, Sarah Polley, Diane Kruger,

Gerard Butler, Lena Heady, Dominic West, David Wenham, Vincent Regan, Michael Fassbender, Tom Wisdom, Andrew Pleavin, Andrew Tiernan, Rodrigo Santoro, Giovanni Cimmino.

Sinopsis

300 es una adaptación cinematográfica de la novela gráfica de Frank Miller, narra el enfrentamiento entre los espartanos y los persas en la batalla de Termópilas, donde, a pesar de tener todo en contra, los soldados del rey Leónidas luchan con valor hasta el final.

Propuesta de trabajo

GRIEGO I

La novela gráfica en que está basada la película, *300*, se publicó en Estados Unidos en 1998, dibujado por Frank Miller y coloreado por Lynn Varley. En la novela, la historia se divide en cinco capítulos: ‘Honor’, ‘Deber’, ‘Gloria’, ‘Combate’ (primer día y primera noche) y ‘Victoria’ (segundo día, segunda noche y tercer día). En palabras de Miller: “*300* fue un maravilloso ejercicio de síntesis. Hay que tener en cuenta la exigencias de la historia, y además tampoco se puede hacer una historia de espartanos locuaces. Eran gente de pocas palabras”.¹



En este sentido, la película de Snyder, es una forma muy adecuada de introducir a los alumnos en la geografía griega, pues a partir del tema de las Guerras Médicas se puede hacer una revisión de las polis que participaron en dichas guerras, además de Esparta y Atenas, y ubicarlas geográficamente.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Materia: Griego I

Unidad I: Introducción al estudio de la lengua griega.

Objetivo: El alumno ubicará, en un mapa, la situación geográfica de Grecia Antigua, con el propósito de reconocer sus principales regiones y ciudades.

Temática: El ámbito geográfico: principales regiones y ciudades de Grecia antigua.

Actividades

Previas a la proyección de la película:

1. Lectura del inicio del texto “Una historia épica: las Guerras Médicas”, de Antonio Aguilar Barajas, pp. 2 a 4.

Proyección de la película:

3. Visionado de la película *300*.

Posterior a la proyección de la película:

¹ U, *el hijo de Urich* #15 (La Factoría de Ideas, marzo 1999), citado por José A. Serrano, “300, de Frank Miller” en *Guía del cómic*, [en línea] <http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/300.htm>

4. Lectura del final del texto “Una historia épica: las Guerras Médicas”, de Antonio Aguilar Barajas, pp. 5 a 15.

5. Con base en la lectura, enlistar en el cuaderno, las ciudades que intervinieron en las guerras contra Persia. Una vez que terminen, confrontar dicha lista con otra que les entregará el profesor con los nombres de las polis en griego, para que los alumnos la confronten con su propia lista.



6. Asignar un color a cada polis y ubicarla en un mapa de Grecia antigua.

7. En equipos, responder la siguientes preguntas, con base en la lectura y el visionado de la película:

- a) ¿Cuáles son las dos polis más importantes en Grecia Antigua? (En el mapa, ponles un distintivo para que se destaquen del resto).
- b) Aunque estas dos ciudades se aliaron para luchar contra los persas, siempre existió una rivalidad entre ellas, pues su cultura era diferente, investigar las principales diferencias y hacer un cuadro comparativo, tomando en cuenta los siguientes puntos: Gobierno, Instituciones, Cultura, Sociedad, Educación, Familia. No olvides anotar tus fuentes al final.

Polis
Forma de gobierno
Instituciones
Cultura
Sociedad
Educación
Familia
Fuentes de información

- c) ¿Después de las Guerras Médicas, estas ciudades siguieron siendo aliadas?

8. Al azahar, cada equipo expondrá sus respuestas al cuestionario y alguno de los puntos del cuadro comparativo.

Evaluación

1. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
- Asistencia al visionado de la película.
 - Ubicación geográfica de las principales ciudades griegas que participaron en las Guerras Médicas (individual)
 - Entrega del cuestionario resuelto en su totalidad por equipos (equipo)
 - Exposición.



Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
Lista de ciudades y mapa (50%) <ul style="list-style-type: none">Lista de las principales ciudades griegas que participaron en las Guerras Médicas.Ubicación de las ciudades enlistadas en un mapa de Grecia Antigua.		
Cuestionario resuelto (30%): <ul style="list-style-type: none">Todas las preguntas respondidas.Cuadro comparativo con los 6 puntos contemplados<ul style="list-style-type: none">Forma de gobierno.Instituciones.Cultura.Sociedad.Educación.Familia.Fuentes de información:		
- Exposición (20%)		

HABILIDADES PARA LA VIDA

Aunque la historia de los 300 espartanos termina con la derrota de éstos, la batalla de las Termópilas es una de las más significativas en la historia de Grecia y Leónidas es un ejemplo de liderazgo y motivación, tanto que aún actualmente podemos encontrar en las Termópilas un monumento dedicado a él y a sus hombres con una inscripción en la que se lee: “Extranjero, ve a decir a Esparta que aquí yacemos por obedecer sus leyes”.



La forma de lucha de los espartanos es un ejemplo del trabajo en equipo, pues más que la lucha individual, la formación de falange, era lo que los hacía fuertes: en esta formación todos los elementos eran sumamente importantes e indispensables, si uno solo se descuidaba o intentaba destacar sobre los otros, las consecuencias serían catastróficas para todos. Así pues, la disciplina y la responsabilidad grupal era lo primordial. Así, gracias al liderazgo de Leónidas, a la inteligencia de elegir un lugar estratégico para la batalla y al trabajo en equipo, los espartanos pudieron enfrentarse a un ejército mucho más numeroso y con incontables recursos; sin embargo, fue, de hecho, por la traición de uno solo, que estos valientes griegos fueron vencidos, pues tal vez hubiesen podido resistir más, quizá lo suficiente para que el ejército persa se retirara. Aún así, su labor fue sumamente trascendental, pues dio tiempo a los demás pueblos griegos de prepararse y su ejemplo fue inspirador para que los persas finalmente fueran vencidos.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Habilidades para la vida

- Externas:
 - Relaciones interpersonales.

- Internas
 - Resolución de problemas
 - Autoconocimiento

Objetivo: El alumno reflexionará sobre la importancia de todos los integrantes de un equipo, con la finalidad de establecer roles y definir metas en futuros grupos de trabajo.

Temática: El ámbito geográfico: principales regiones y ciudades de Grecia antigua.



Actividades

Proyección de la película:



3. Visionado de la película *300*.

Posterior a la proyección de la película:

4. Visionado del video “Funcionamiento de la Falange Hoplítica” de Javier Funes Jiménez en *YouTube*: <https://www.youtube.com/watch?v=Du4J9hyRlvU>

5. En equipos, responder la siguientes preguntas:

- ¿Por qué los espartanos se quedaron a pelear a pesar de su muerte era segura?
- ¿Por qué los soldados eran leales a Leónidas?
- ¿Por qué, a pesar de ser muy pocos con respecto al número de los persas, los espartanos fueron un enemigo muy difícil de vencer?
- ¿Cuál era el secreto del éxito de la falange?
- Cuenta una experiencia de éxito y una en la que los resultados no hayan sido los esperados.

Experiencias de trabajo en equipo	
	

- ¿Cuál fue la diferencia entre ambas experiencias? Para contestar esta pregunta, completa el siguiente cuadro.

	Experiencias de trabajo en equipo	
	😊	😐
Planeación		
¿Había un líder?		
¿Cuál era su actitud con el resto del equipo?		
División del trabajo: ¿cómo asignaron cada parte del trabajo?		
¿Qué problemas se presentaron?		
¿Cómo los resolvieron?		
¿Qué aportó cada integrante para llevar a buen término el trabajo en equipo?		
¿Te sentiste satisfecho con tu participación? ¿Por qué?		
¿Qué habrías hecho diferente?		



8. En plenaria, cada equipo expondrá sus respuestas al cuestionario.
9. Escribe, en tu cuaderno, una reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo y los compromisos que debe establecer cada integrante para lograr el éxito.

Evaluación



2. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
- Asistencia al visionado de la película.
 - Entrega de cuestionario sobre la experiencia de trabajo en equipo.
 - Participación en plenaria.
 - Conclusión por escrito.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
<p>Cuestionario sobre la experiencia de trabajo en equipo (40%)</p> <ul style="list-style-type: none"> Las respuestas sobre los videos que retoman tanto lo observado como una reflexión personal. El llenado de los cuadros incluye ejemplos de sus experiencias y reflexiones personales sobre ellas. 		
<p>Participación en plenaria (30%):</p> <ul style="list-style-type: none"> Sus participaciones incluyen argumentos pertinentes y fundamentados. Escucha con atención las participaciones de sus compañeros. Refuta las cosas en las que no está de acuerdo con respeto. Se muestra receptivo a las opiniones de los demás. Contesta las preguntas del profesor y sus compañeros. 		

Conclusión por escrito 30%

- Hay al menos una afirmación clara con respecto al tema del trabajo en equipo.
- Sustenta dicha afirmación en argumentos pertinentes.
- Incluye ejemplos.
- Muestra comprensión del tema.



Fuentes de información

Aguilar Barajas, Antonio. (2009). “Una historia épica: Las Guerras Médicas”, *Revista de Claseshistoria. Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales*. Granada: Universidad de Granada. [en línea] <http://www.claseshistoria.com/revista/2009/articulos/aguilar-querrasmedicas.html>

Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

La película *300* puede utilizarse también en materias como:

- Expresión Gráfica.
- Historia.

Black Mirror: Odio Nacional

(Black Mirror: Hated in the Nation)

Temáticas: Ética aplicada y bioética. Biopolítica. Reflexiones filosóficas en torno a problemáticas locales y/o globales en la sociedad actual: El uso de la ciencia y la tecnología. Medio ambiente y animales no humanos.



Ficha Técnica

Dirección: James Hawes.
País: Gran Bretaña.
Año: 2016.
Duración: 90 min.
Guión: Charlie Brooker.
Producción: Charlie Brooker, Ian Hogan, Annabel Jones
Mary McCarthy, Sanne Wohlenberg.
Música: Martin Phipps.
Fotografía: Lukas Strebel.
Edición: Mark Eckersley.
Reparto: Kelly Macdonald, Faye Marsay, Benedict Wong.



Sinopsis

Hated in the Nation es el sexto capítulo de la tercera temporada de la controvertida serie británica *Black Mirror*. Con una duración de 90 minutos (por lo que podría considerarse un largometraje) y ambientado en un mundo donde las abejas se han extinguido, siendo sustituidas por androides robotizados, este capítulo presenta un *thriller*, en el que la detective Karin Parke, junto con su nueva compañera Blue Coulson, quien es experta en informática, intentan desentrañar un misterioso homicidio relacionado con un aparente odio nacional, donde internet y las redes sociales juegan un papel de vital importancia.

Propuesta de trabajo

FILOSOFÍA II

Black Mirror es una serie británica que ha causado gran controversia por su planteamiento y crítica sobre posibles distopías a las que nos puede conducir el uso irrestricto e irreflexivo de la tecnología. Con alto contenido filosófico, específicamente en lo que concierne a la Ética, *Hated in the Nation*, plantea problemáticas y dilemas ético-morales referentes a la tecnología, la tecnociencia y su impacto tanto ambiental, como social y político, es decir, su impacto en lo que respecta al ser humano, su constitución y su entorno. De ahí que este capítulo-largometraje se preste a la reflexión filosófica sobre la tecnología y la bioética, específicamente en dos ejes: la tecnología robótica y las tecnologías de transmisión electrónica de la información. ¿Es posible hablar, como algunos argumentan, de una imparcialidad ética en el uso de la tecnología? ¿De qué manera la tecnología y la tecnociencia absorben, condicionan y modelan las estructuras sociales, políticas y económicas? ¿Podemos y/o debemos establecer límites y regulaciones éticas en lo que respecta a la tecnología?



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad I: Ética.

Aprendizaje: Comprende los conflictos éticos o bioéticos derivados de la investigación y de las prácticas científicas, tecnológicas, morales, políticas o religiosas.

Temática: Ética aplicada y bioética.

- Reflexiones filosóficas en torno a problemáticas locales y/o globales de la sociedad actual: Uso de la ciencia y la tecnología.

Objetivos

- Que el alumno conozca, interprete y aplique conceptos y principios provenientes de diversas tradiciones éticas.
- Que el alumno construya posturas razonables y sensibles frente a problemas y dilemas morales.

- Que el alumno pueda realizar una valoración de las acciones para que contribuyan a la deliberación práctica, que incluye una toma de decisiones reflexivas, autónomas y responsables.
- Que el alumno analice, reflexione y delibere sobre el concepto de Tecnología y su relación con la Ética.



Actividades

Previas a la proyección de la película:

1. Lectura por parte del alumno del texto *Ética y Tecnociencia*, de Raúl Garcés Noblecía.
2. Resolución, por parte del profesor, de las dudas que los alumnos tengan sobre la lectura, así como una breve explicación sobre los puntos más importantes que atañen al concepto de tecnología y tecnociencia, y la relación que tienen con la ética y la moralidad.

Proyección de la película:

3. Visionado de *Hated in the Nation*.

Posterior a la proyección del largometraje:

4. Una vez visto el largometraje, a la siguiente clase, los alumnos responden de manera individual las siguientes preguntas:
 - a) ¿Dónde observas el concepto de tecnología? Justifica tu respuesta
 - b) ¿Dónde observas el concepto de tecnociencia? Justifica tu respuesta
 - c) ¿Cómo relacionas la tecnología robótica y sus implicaciones tanto ambientales como políticas y sociales en el episodio?
 - d) ¿Cómo relacionas las tecnologías de transmisión electrónica de la información y sus consecuencias éticas en el episodio?
 - e) ¿Qué opinas de la postura de Garrett Scholes acerca de la responsabilidad? Justifica tu respuesta.

- f) ¿Qué opinas de la actitud *hater* y su repercusión social? Justifica tu respuesta
- g) ¿Qué tiene que ver el problema de la robótica con respecto al cuidado del medio ambiente?
- h) ¿Cuál es el papel de Internet en todo este asunto? ¿Cómo lo vinculas con tu vida cotidiana?



5. Una vez terminado el cuestionario, por equipos comparten sus respuestas y las comparan con las respuestas de los demás.
6. La primera mitad de la siguiente clase se juntan por equipos y discuten las ideas generales sobre la tecnología, la responsabilidad, la ética y el capítulo *Hated in the Nation*, tratando de relacionarlo con su realidad.
8. En la segunda mitad cada equipo elige un representante para llevar a cabo una mesa de discusión sobre las ideas a las que llegaron en consenso por equipo.
7. Se concluye la actividad con una reflexión en plenaria.

Evaluación

1. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
- a) Asistencia al visionado de la película.
 - b) Entrega del cuestionario resuelto en su totalidad.
 - c) Discusión por equipos, debate y plenaria.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
- Asistencia al visionado de la película		
- Entrega del cuestionario resuelto		
- Discusión y debate (por equipos)		
- Participación en plenaria		

Fuentes de información

Garcés Noblecía, Raúl. Ética y Tecnociencia. En Rosario Herrera Guido (coord.). (2006). *Hacia una Nueva Ética*. México: Siglo XXI.

Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

El capítulo *Hated in the Nation* puede utilizarse también en materias como:

- Filosofía.
- Antropología.



César Chávez

Temática: La comunicación en los movimientos sociales.

Ficha Técnica

Dirección: Diego Luna
País: México, EUA
Año: 2014.
Duración: 101 min.
Guión: Keir Pearson, Timothy J. Sexton
Producción: Mario Cecchi Gori, Vittorio Cecchi Gori.
Música: Michael Brook.
Fotografía: Enrique Chediak.
Edición: Douglas Crise y Miguel Schverdfinger.
Reparto: Michael Peña, América Ferrara, Rosario Dawson, John Malkovich, Wes Bentley, Gabriel Mann, Kerry Adra, Héctor Suárez, Lorana McGregor.



Sinopsis

Esta película es un referente realista del movimiento campesino –no violento- en EUA encabezado por el activista mexicano César Chávez, para validar constitucionalmente los derechos humanos básicos de los trabajadores agrícolas en California, en los años 60. Narra los intentos del movimiento por lograr sus objetivos, es decir, que los productores de uva accedan a mejores salarios y condiciones laborales. La lucha inicia con la fundación de la Unión de Trabajadores Campesinos (UFW Unit Farma Workers), luego se fusionan dos grupos, la AWOC dirigida por el filipino Larry Ltliong y la NFWA, liderada por Chávez que en un continuo utiliza diferentes tácticas como el boicot de uva para el cambio social esperado en contra de la compañía Vitorre, durante los años 60's.

Propuesta de trabajo

TALLER DE COMUNICACIÓN I

La historia de César Chávez es la de un héroe desconocido, la de un mexicano en EUA que emprende una lucha por la dignidad, la libertad y el reconocimiento de los derechos humanos de los campesinos, en los campos de uva. Es una acción de fuerza moral, un hecho histórico relevante, adecuado para que los alumnos se adentren al tema de los Movimientos Sociales en este caso -No violentos-, y desarrollen sus capacidades de análisis y reflexión identificando sus elementos y características, sobre estas organizaciones grupales destinadas a propiciar un cambio social dentro de la sociedad.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Materia: Taller de Comunicación I

Unidad III: La comunicación grupal en los procesos sociales

Aprendizaje: el alumno reconoce la comunicación grupal, tipos de grupo y formas de organización en los movimientos sociales.

Temática: Tipos de movimientos sociales, organización, identidad, comunicación.

Actividades

El alumno realizará una serie de actividades a fin de comprender y analizar el movimiento campesino del mexicano César Chávez en EUA. En primer lugar, un acercamiento teórico a esta temática, que le permita definir el concepto de movimiento social, cómo surge y se constituye como grupo-organización: propósito, identidad, actores, líder, organización, cohesión, comunicación y el proceso de desarrollo, sobre el cual se pueden identificar etapas: inicio, conflictos, fracaso o éxito. En segundo lugar, un análisis de este movimiento social, identificando dichos aspectos en la Película *César Chávez* del director Diego Luna (2014).

Previas a la proyección:

1. Los alumnos leerán los dos textos y elaboran un resumen o mapa conceptual:



a) Rosales, F. y Sánchez R., *Taller de Comunicación I* Infocab, CCHN, pp 100-106.

b) Martí i Puig, Salvador *Los movimientos sociales*, Universidad de Girona, España, en

<https://campus.usal.es/~dpublico/areacp/materiales/Losmovimientossociales.pdf>



2. Los alumnos en equipos contestan las siguientes preguntas sobre las lecturas

- Redacta con tus palabras ¿qué es un movimiento social?
- ¿Cómo surge un movimiento social?
- Un movimiento social como grupo está constituido por... (Explica brevemente cada uno de ellos)
- En una breve clasificación ¿cuántos tipos de movimientos sociales

Proyección de la película:

3. Visionado de la película completa *César Chávez* (Dir. Diego Luna, 2014)

Posterior a la proyección de la Película:

4. Cuestionario: Contestan en equipos las siguientes preguntas:

- ¿Cómo inicia y termina la película? (explica brevemente)
- ¿Cómo surge la lucha del líder César Chávez?

A favor del movimiento	Papel dentro de la historia	En contra movimiento	Papel dentro de la historia

- Ubica en la tabla los personajes o actores políticos que están a favor o en contra del movimiento:

- Señala, ¿cuál es el propósito del movimiento social de César Chávez?

- ¿Qué tipo de líder es César Chávez? (menciona tres de sus características)

- ¿De qué manera construyen la identidad de su organización?

- En la siguiente tabla, menciona tipos de comunicación y propósito



Tipos de comunicación del movimiento	Propósitos

- Explica brevemente, las siguientes formas de comunicación qué propósitos buscaban lograr:

- a) masiva para llegar a la opinión pública:
- b) huelga de hambre
- c) tirar las uvas al río Támesis (Londres, Inglaterra)
- d) carta a su hijo Fernando

- Redacta un comentario analítico sobre el movimiento social César Chávez, a partir de película (destacando sus características, su impacto y relevancia histórica y socio-cultural).

5.- Participación en el *Cine Forum*: cada equipo expone al grupo algunas de sus respuestas del cuestionario.

Evaluación

Se tomará en cuenta, los siguiente: control de lectura, asistencia y visionado de la película, cuestionario contestado, participación en *Cine Forum*.

Fuentes de Información

1.- Martí i Puig, Salvador *Los movimientos sociales*, Universidad de Girona, España, en

<https://campus.usal.es/~dpublico/areacp/materiales/Losmovimientossociales.pdf>

2.- Rosales, F. y Sánchez R., *Taller de Comunicación I* Infocab, CCHN, pp 100-106.



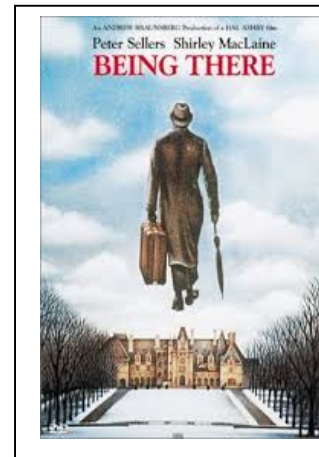
Desde el Jardín

(Being there)

Temática: Rumor, Opinión Pública.

Ficha Técnica

Dirección: Hal Ashby.
País: Estados Unidos.
Año: 1979.
Duración: 130 min.
Guión: Jerzy Kosinski (basado en su novela).
Producción: Warner Bros..
Música: Johnny Mandel.
Fotografía: Cabel Deschanel.
Edición: Danny Pang, Oxide Chun Pang.
Intérpretes: Peter Sellers, Shirley MacLaine, Melvyn Douglas, Jack Warden.



Sinopsis

Esta película gira en torno al personaje Chance (Peter Sellers), el cual va a protagonizar una historia inusitada de alguien que de la nada, un ser aislado y solitario que solo tiene contacto con el mundo a través de la televisión, se convierte en posible candidato a la presidencia de los EUA. Este proceso de construcción de la imagen de Chance es involuntaria, aunque a ello contribuirá su pulcra presencia y moderada forma de expresión sobre sus conocimientos del Jardín como Jardinero, su verdadera profesión.

Propuesta de trabajo

TALLER DE COMUNICACIÓN II

La historia de Chance Gardiner es una crítica a la sociedad y a los medios de comunicación; un ejemplo claro de cómo se genera la imagen de una persona mediante rumores que los medios extienden a la opinión pública. Así Desde el

Jardín resulta ser una película idónea para el alumno aprecie en esta ficción el impacto que los mensajes falsos pueden tener en la sociedad. Una comedia llena de críticas y simbolismos que si duda generan reflexión sobre las ~~sociedad~~ actuales.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Materia: Taller de Comunicación II

Unidad I: Comunicación Masiva y Sociedad Contemporánea .

Aprendizaje: El alumno comprende el proveso de la opinión pública, mediante el análisis de sus etapas y funciones dentro de la sociedad. .

Temática: El proceso de la opinión pública y el fenómeno del rumor. .

Actividades

Previas a la proyección de la película:

Los alumnos destacan conceptos, características y el proceso del rumor y la opinión pública mediante las siguientes lecturas:

1. Sánchez R. (2012) *Taller de Comunicación II* Infocab, CCH Naucalpan, México. pp. 45-59.
2. Sartori, Giovanni (1998), *Homo Videns*, Taurus, Argentina, pp 23-104.
3. Zires, M. (1995) “La dimensión Cultural del rumor de los Pitufos”, en *Comunicación y Sociedad* N° 24, Universidad de Guadalajara, mayo-agosto 1995, pp 155-176,
http://www.cucsh1.udg.mx/publicacionesite/ppperiod/comsoc/pdf/24_1995/155-176.pdf

Proyección de la película:

Visionado de la película completa *Desde el Jardín*.

Posterior a la proyección de la película:

1. **Cuadro:** Los alumnos llenan el siguiente cuadro comparativo sobre Chance:

	Antes de ser atropellado	Después de ser atropellado
¿Quién es Chance?		
¿Cómo se creó esa imagen falsa?		
¿Qué papel juegan los medios y la TV en la vida de Chance?		
¿Qué impacto tiene su imagen en la opinión pública?		



2. Cuestionario: resuelve las siguientes preguntas:

- Define con tus palabras rumor y opinión pública según la historia *Desde el Jardín*.
- En un esquema señala las etapas de formación del rumor y su impacto en la opinión pública:
- Explica cómo esa imagen falsa de Chance logra el amor de Eve y la herencia de Ben
- Explica de qué manera el ejemplo de Chance es una crítica a la sociedad y a los medios masivos de comunicación?
- ¿Qué simboliza, la escena final de la película cuando el personaje Chance, posible candidato a la presidencia de EUA, puede caminar sobre el agua?
- Reflexiona, si esta historia es una sátira política ¿qué similitud habría con la política mexicana, las campañas y las elecciones presidenciales en México?

3. Redacta una reseña crítica:

El alumno redacta una reseña crítica con los elementos adquiridos con anterioridad, tomando en cuenta una estructura adecuada de este tipo de escrito: encabezado, inicio (contexto al lector), desarrollo (análisis temático) y cierre (síntesis o valoración global de la película).



Evaluación

Para la evaluación se tomará en cuenta los aspectos según la siguiente lista de cotejo:

Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo	Sí	No
Reporte de Lecturas		
Visionado de la película completa		
Cuadro y cuestionario resueltos.		
Participación en plenaria: <ul style="list-style-type: none"> • Participación fundamentada. • Manejo de ejemplos con escenas de la película. • Respeto a las opiniones de sus compañeros. 		
Reseña crítica por escrito, en equipo (máximo 2 cuartillas): <ul style="list-style-type: none"> • Centra su crítica en el tema rumor y opinión pública • Sustenta sus críticas con argumentos y ejemplos pertinentes. • Retoma las lecturas para sustentar sus argumentos. 		

Fuentes de información

1. Sánchez R. (2012) *Taller de Comunicación II* Infocab, CCH Naucalpan, México. pp. 45-59.
2. Sartori, Giovanni (1998), *Homo Videns*, Taurus, Argentina, pp 23-104.

3. Zires, M. (1995) “La dimensión Cultural del rumor de los Pitufos”, en *Comunicación y Sociedad* N° 24, Universidad de Guadalajara, mayo-agosto 1995, pp 155-176,

http://www.cucsh1.udg.mx/publicacionesite/ppperiod/comsoc/pdf/24_1995/155-176.pdf



Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

La película *Desde el Jardín* puede utilizarse también en materias como:

- Filosofía.
- Ciencias políticas
- Psicología.

El espinazo del diablo

Temática: Ficción, verosimilitud, pacto de ficción

Ficha técnica

Dirección: Guillermo del Toro
País: España
Año: 2001
Duración: 110 min.
Guión: Guillermo del Toro, Antonio Trashorras,
David Muñoz
Producción: El Deseo
Música: Javier Navarrete
Fotografía: Guillermo Navarro
Edición: Luis de la Madrid
Efectos especiales: Emilio Ruiz del Río
Intérpretes: Marisa Paredes, Eduardo Noriega, Federico Luppi, Irene Visedo,
Fernando Tielve, Íñigo Garcés, José Manuel Lorenzo, Paco Maestre,
Martín Hernández



Sinopsis

Durante los años de la Guerra Civil española, Carlos, un niño de 12 años, es abandonado por su tutor en el orfanato de Santa Lucía, un refugio controlado por republicanos. Carlos será víctima en un principio de los abusos de Jaime, un adolescente atormentado por la culpa. Por otro lado, Jacinto, el portero del lugar, se convertirá en su custodio y enemigo. Carmen, la directora del orfanato, es amante de Jacinto quien, a su vez, sostiene relaciones con la joven Conchita. Casares, un transterrado argentino que ama platónicamente a Carmen, se convierte en mentor de Carlos. La historia adquiere una dimensión fantástica, ya que Carlos puede ver el fantasma de Santi, un huérfano asesinado tiempo atrás por Jacinto. Los acontecimientos tomarán un rumbo trágico cuando los falangistas se acerquen al orfanato y Jacinto intente apoderarse del oro que Carmen ha conservado para la causa republicana.

Propuesta de trabajo

TALLER DE LECTURA, REDACCIÓN E INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL I

La película posee elementos propios del relato gótico: la aparición del fantasma de Santi, el paisaje que rodea al orfanato, el confinamiento de los personajes, así como el carácter un tanto decadente de las relaciones entre los adultos, entre otros. El carácter que asume el filme, dentro del género del terror fantástico, permite que los alumnos distingan aspectos particulares de la ficción y la verosimilitud. Estos dos aspectos resultan fundamentales para la comprensión del pacto narrativo.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad II: Cuento y novela. Variación creativa

Temática: Ficción, verosimilitud, pacto narrativo

Objetivo: El alumno, a partir del visionado de la película *El espinazo del diablo* (Del Toro, 2001), distinguirá la función del pacto narrativo para comprender los alcances de la ficción, así como su posible verosimilitud.

Actividades

Proyección de la película completa

1. Los alumnos investigarán los conceptos de ficción y verosimilitud. Redactarán, con sus propias palabras, lo que han entendido de ambos conceptos.

Posteriores a la proyección de la película

2. Después del visionado de la película habrá una discusión grupal sobre la valoración del filme. La discusión se centrará en las consideraciones hechas en relación con la verosimilitud del relato. Se proponen una serie de preguntas que deberán ser respondidas por escrito.

- a) ¿Por qué la película se titula *El espinazo del diablo*?
- b) Describe las características del orfanato, así como del paisaje que lo rodea.
- c) ¿Cuáles son las razones que explican el resentimiento de Jacinto?

- d) ¿Quién es Santi, por qué se convierte en fantasma?
- e) ¿Qué es -según la película- un fantasma?
- f) Desde tu punto de vista: ¿consideras verosímil la historia que cuenta la película? Argumenta tu respuesta.

3. Los alumnos realizarán, por equipos, una investigación acerca del sentido del Pacto narrativo. En plenaria, el grupo expondrá sus características y, con la ayuda del profesor, se establecerán las conclusiones pertinentes.

4. Los alumnos escribirán, de manera individual, una continuación posible de la película.

Evaluación

- a. Todas las actividades propuestas estarán sujetas a evaluación; la variación creativa, como producto final, tendrá una calificación numérica.
- b. Entrega de cuestionarios y participación en clase.
- c. Evidencia.

Rúbrica de continuación de *El espinazo del diablo* (variación creativa)



Criterios	3	2	1	Puntaje
Narración en tercera persona	Todo el relato está narrado en tercera	La mayor parte del relato respeta la convención	Se alternan indiscriminadamente primera y tercera	
Estructura	Situación inicial, ruptura del equilibrio, desarrollo y desenlace (final cerrado)	Aparecen dos de los tres elementos	Menos de dos elementos	
Situación inicial	Se plantea una historia a partir del desenlace de la película (coinciden personajes, lugar y hay descripciones de ambos)	Se plantea una historia a partir del desenlace de la película (coinciden personajes y lugar)	Se plantea una historia a partir del desenlace de la película (sólo coinciden los personajes)	
Ruptura del equilibrio	Está planteada con claridad	No está claramente planteado	No se distingue ningún conflicto	
Desarrollo	Es coherente en relación con la ruptura del equilibrio y con el carácter original de los personajes	Es coherente en relación con la ruptura del equilibrio	Es confuso e incoherente	
Desenlace	Se soluciona el conflicto y los personajes evolucionan	Se soluciona el conflicto	No hay solución del conflicto ni evolución de los personajes	
Uso de lenguaje	Es adecuado, muestra dominio y variedad en el vocabulario	Es limitado, escaso dominio y variedad del vocabulario	Es pobre, resulta repetitivo e inadecuado	
Redacción y ortografía	No hay errores	Errores mínimos	Errores múltiples	



HABILIDADES PARA LA VIDA

El espinazo del diablo es una película que, como lo hemos mencionado, se inscribe en el género del terror fantástico. Las temáticas que aborda van desde la mezquindad y la ambición, representadas por el personaje de Jacinto, hasta el valor y la solidaridad mostrados por los muchachos del orfanato quienes, venciendo sus temores, enfrentan a Jacinto y logran aliarse con el fantasma de Santi. No se trata de una película con *mensaje*, pero los alumnos podrán percibir la manera en que los personajes se ven afectados por la guerra.

Existen dos aspectos que deben subrayarse relacionados con las habilidades para la vida: por un lado, el manejo de conflictos ante situaciones límite; por el otro, la toma de decisiones. En este sentido, es de suma importancia que los alumnos distingan el por qué los niños del orfanato han decidido actuar en la dirección marcada por el filme.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temas:

Habilidades para la vida

- **Externas**
 - Relaciones interpersonales
- **Internas**
 - Toma de decisiones
 - Manejo de emociones
 - Resolución de problemas

Objetivo: El alumno considerará el carácter que adquiere la toma de decisiones dentro de situaciones límite, con la finalidad de establecer un punto de vista crítico al respecto.



Actividades

Proyección de la película completa.

Posteriores a la proyección de la película

1. Organizados en equipos, los alumnos responden las siguientes preguntas, las cuales se agregan al cuestionario ya mencionado.

- a) Si en un principio el fantasma de Santi le había provocado terror a Carlos, ¿qué le permite a este último relacionarse con el primero?
- b) ¿Qué factores externos e internos influyen para que la relación entre Carlos y Jaime se modifique?
- c) ¿Qué diferencias y qué semejanzas existen entre el mundo de los adultos y el mundo de los niños que habitan el orfanato?
- d) ¿Puede considerarse la muerte de Jacinto como un acto de justicia? Argumenta tu respuesta.

2. Elige uno de los siguientes temas y redacta un texto breve (tres párrafos: inicio, desarrollo y cierre)

- Toma de decisiones en situaciones extremas
- Límites entre la justicia y la venganza

Evaluación

- a. Se consideran los mismos criterios que en el apartado anterior.
- b. Se hará una lectura en clase de algunos de los textos

LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

La película posee una estructura lineal: la historia se cuenta en orden cronológico, aunque esta estructura se rompe en el momento en que Jaime narra, mediante un flash back, los sucesos que propiciaron la muerte de Santi. Fotografiada en color, la película muestra los contrastes entre la luminosidad del exterior y la oscuridad ominosa del orfanato, especialmente del cuarto en el que se halla el foso donde Jacinto arrojó el cadáver de Santi. El fantasma tiene semejanzas con los aparecidos en *La cumbre escarlata*: figuras sombrías que parecen disolverse en manchas rojizas que parecen ser sangre. La ubicación de las acciones durante el



final de la Guerra Civil, así como el carácter fantástico que adquiere la narración prefigura, de algún modo, a *El laberinto del fauno*, que aparecerá en 2006. La película obtuvo dos nominaciones, por mejor vestuario y mejores efectos especiales.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temática: El relato gótico en el cine

Objetivo: El alumno identificará los elementos que permiten caracterizar la película como un relato gótico.

¿Qué secuencias se pueden destacar?

- ¿Qué es un fantasma? (00:30-1:44)
- La llegada (3:36-5:59)
- Primera aparición (17:18-29:06)
- El espinazo del diablo (40:14-42:23)
- La falsa historia de Santi (47:51-48:54)
- Sin vencer el miedo (55:42-58:39)
- Los crímenes de Jacinto (1:06.54-1:10.09)
- La verdadera historia de Santi (1:17.31-1:23.11)
- Actos de justicia (1:30:02-1:43.31)

Actividades

Previas a la proyección de la película

1. Los alumnos, organizados en equipos, realizarán una consulta acerca de las características del relato gótico.

Posteriores a la proyección de la película

2. Cada equipo establece, a partir de la consulta de sus materiales, las características que hacen de la película un relato gótico.

3. En plenaria, el grupo establece conclusiones sobre el tema.

Evaluación

- a. Participación en plenaria.

b. Revisión de la consulta y del análisis propuesto.

Fuentes de información

Cuéllar Alejandro, Carlos (2014) “El Molino como espacio gótico del cine fantástico”. Valencia: Universitat de Valencia. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4557896.pdf>



Roma, Sara (2009) “Terror vs miedo”. Veracruz: La palabra y el hombre.

Recuperado de

<https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/33442/192009p44-48.pdf?>

Sánchez-Verdejo, Francisco J. (s.a.) “Fundamentos teórico formales del gótico literario”. Madrid: Universidad Nacional de Educación a distancia. Recuperado de

<https://www.apsu.edu/polifonia/volume2/e1.pdf>

Los guerreros

(*The Warriors*)



Temática: Identificar los diferentes momentos de El viaje del héroe en la película The warriors.

Ficha Técnica

Año: 1979

País: EE.UU.

Dirección: Walter Hill

Intérpretes: Michael Beck, James Remar, Dorsey Wright, Brian Tyler, David Harris, Tom McKitterick, Marcelino Sánchez, Deborah Van Valkenburgh, David Patrick Kelly, Mercedes Ruehl

Argumento: Sol Yurick (Novela)

Guión: David Shaber, Walter Hill

Música: Barry De Vorzon

Fotografía: Andrew Laszlo

Sinopsis

En los bajos fondos neoyorquinos se fragua la gran batalla nocturna. Y es que a la banda de The Warriors la acusan injustamente de matar al cabecilla de un grupo rival, un gran líder llamado Cyrus. La cosa está que arde, y la policía se encuentra

en franca desventaja a la hora de contener los encendidos ánimos. Durante una noche los componentes de The Warriors tendrán que luchar para sobrevivir, en un viaje que les lleva desde el Bronx hasta Coney Island, atravesando toda Nueva York.



Propuesta de trabajo

TALLER DE ANÁLISIS DE TEXTOS LITERARIOS I

El viaje del héroe es un patrón común en varias películas. En el ámbito del análisis cinematográfico es útil para los estudiantes conocer estas facetas, con miras a analizar de forma eficiente una película o, comprender de diferente manera la narración. Es por ello que en esta estrategia se propone que los alumnos identifiquen cada uno de los elementos que debe atravesar el héroe antes de regresar a casa o, de cumplir su misión, en el caso de la película “The Warriors”, se trata de que los alumnos conozcan, mediante una exposición, de qué se trata, para luego analizarla en algunos fragmentos de película, con miras a que, una vez que tengan mayor experiencia, puedan ubicarlos perfectamente en la película mencionada.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad II: Textos narrativos

Aprendizaje: Elementos formales del acontecimiento narrado (Historia)

Temática: El viaje del héroe

Objetivos

- a) El alumno conocerá los diferentes momentos que integran El viaje del héroe.
- b) El alumno reconocerá este patrón narrativo en algunas películas o fragmentos de película.
- c) El alumnos podrá ubicar en la película The Warriors, los momentos de El viaje del héroe.

Actividades

Previas a la proyección de la película.

Exposición, por parte del profesor, respecto al tema El viaje del héroe. Se describirá el círculo propuesto por Joseph Campbell en su libro El héroe de las mil caras. Se describirá con detalle cada una de las facetas que debe transitar el héroe: 1, el mundo ordinario; 2, la llamada a la aventura; 3, el rechazo a la llamada; 4, el encuentro con el mentor; 5, cruzando el umbral; 6, pruebas, aliados y enemigos; 7, acercamiento; 8, la gran prueba; 9, recompensa; 10, el camino de vuelta; 11, resurrección del héroe; 12, regreso con el elixir.



EL VIAJE DEL HÉROE



Los alumnos verán el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=fJR1Km7vcM0>

Posteriormente, los alumnos ubicarán las películas a las que se hace referencia en el clip y reconocerán cada uno de los 12 pasos en la estructura de El viaje del héroe.

Durante la película: los alumnos verán la película The Warriors y harán anotaciones para ubicar los pasos de El viaje del héroe.

Posteriores a la proyección. Los alumnos se reunirán en grupo para discutir sus conclusiones y presentarán su informe escrito; el cual estará basado en el siguiente esquema.



Etapa	Secuencia		Anotaciones
1. El mundo ordinario			
2. Llamada a la aventura.			
3. Rechazo a la llamada.			
4. Encuentro con el mentor.			
5. Cruzando el umbral.			
6. Pruebas, aliados y enemigos.			
7. Acercamiento.			
8. La gran prueba			
9. Recompensa.			
10. El camino de vuelta.			
11. Resurrección del héroe.			
12. Regreso con el elixir.			

El Origen ***(Inception)***



Temática: Ámbito y Entorno.

Ficha Técnica

Dirección: Christopher Nolan

País: Estados Unidos, Japón

Año: 2010

Duración: 148 minutos

Guión: Christopher Nolan

Producción: Christopher Nolan y Emma Thomas

Música: Hans Zimmer

Fotografía: Wally Pfister

Reparto: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Ken Watanabe, Marion Cotillard, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine, Dileep Rao, Lukas Haas, Pete Postlethwaite, Talulah Riley, Miranda Nolan.

Sinopsis

Dom Cobb es un ladrón con una extraña habilidad para entrar a los sueños de la gente y robarles los secretos de sus subconscientes. Su habilidad lo ha vuelto muy popular en el mundo del espionaje corporativo, pero ha tenido un gran costo en la gente que ama. Cobb obtiene la oportunidad de redimirse cuando recibe una tarea imposible: plantar una idea en la mente de una persona. Si tiene éxito, será el crimen perfecto, pero un enemigo se anticipa a sus movimientos.



Propuesta de trabajo

Taller de Diseño Ambiental 2

En la cinta dirigida por Christopher Nolan encontramos conceptos que le pueden ser útiles de la materia de Diseño Ambiental 2, específicamente los relacionados con el tema del ámbito y el entorno.

Estrategia didáctica

Materia: Taller de Diseño Ambiental 2

Unidad II: Análisis formal del diseño: organización y representación

Aprendizaje 3: Describe la forma de los objetos a partir de su percepción e implicación en el ambiente.

Objetivos

- Los alumnos reconocerán las características de la planeación estructurada de los espacios y las formas en el Diseño ambiental.
- Los alumnos abordarán los conceptos de espacio y tiempo en el diseño de espacios habitables.

Actividades

Previas a la proyección de la película

1. Se realizará una discusión en clase respecto de los entornos naturales y artificiales.

2. Los alumnos discutirán la pertinencia de modificar los entornos para volverlos más confortables y menos invasivos con la naturaleza.

Proyección de la película

1. Visionado de la película *Inception*.
2. Al finalizar la película los alumnos se llevarán el cuestionario anexo a esta estrategia.



Posterior a la proyección de la película

1. Los alumnos resolverán el cuestionario.
2. Los alumnos formarán equipos de 3 integrantes y discutirán los videos que el profesor les presentará.
3. Los alumnos discutirán sobre el tema de la urbanización.

A continuación se muestran los enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=ucJlwJ0Od8o>

<https://www.youtube.com/watch?v=E9458bxA718>

<https://www.youtube.com/watch?v=vCsaXmD1iNQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=NPdx0wftmyM>

<https://www.youtube.com/watch?v=G7ei6EMHE5I>

<https://www.youtube.com/watch?v=vqrbKuDQnTo>

Cuestionario

¿Cómo cree usted que el ser humano transforma el entorno para aprovecharlo en su beneficio?

¿Cómo el entorno hace que cambie la manera en el que el ser humano vive y se desarrolla socialmente?

¿Cómo cree que la intervención del ser humano ha modificado el entorno natural en beneficio del entorno artificial?

¿Qué hacer para coexistir con lo que el entorno natural ofrece?

¿Cómo logra el ser humano crear “realidades” artificiales a partir del desarrollo urbano?

¿Puede modificar el entorno, natural o artificial, el comportamiento humano?

Evaluación

Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

1. Asistencia y participación en clase, sesión 1.
2. Solución del cuestionario.
3. Asistencia y participación en clase, sesión 2.

El instrumento para la evaluación será una lista de cotejo:

Lista de cotejo	Sí	No
Asistencia y participación en clase. Sesión 1.		
Respondió el cuestionario		
Asistencia y participación en clase. Sesión 2.		

Aspecto Interdisciplinar o Intertextual

Puede emplearse en otras asignaturas como:

- Filosofía
- Taller de Comunicación
- Psicología
- Análisis de Textos Literarios.



Indiferencia

(Detachment)



Temática: Ensayo, papel de la literatura, expresión, imaginación.

Ficha Técnica

Año: 2011

País: EE.UU.

Dirección: Tony Kaye

Intérpretes: Adrien Brody, Christina Hendricks, Sami Gayle, Marcia Gay Harden, James Caan, Lucy Liu, Tim Blake Nelson, Bryan Cranston, Blythe Danner, William Petersen, Betty Kaye, Louis Zorich, Reagan Leonard, Isiah Whitlock Jr., Doug E. Doug

Guión: Carl Lund

Música: The Newton Brothers

Fotografía: Tony Kaye

Sinopsis

A un instituto lleno de alumnos problemáticos y con unos resultados académicos muy bajos, llega Henry Bathes, un profesor sustituto que posee un auténtico don para conectar con los alumnos. Pero Henry prefiere ignorar su talento. Al trabajar sólo sustituciones, nunca permanece bastante tiempo en un instituto como para mantener una relación afectiva con sus alumnos o sus compañeros..

Propuesta de trabajo.

TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN E INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL III

Esta película permite trabajar los siguientes aspectos con los adolescentes:



- ¿La violencia tiene cabida en los centros escolares?
- ¿Cómo te parece la reacción del profesor ante la agresión de los alumnos?
- ¿Qué crees que motiva la violencia en estos alumnos?
- ¿Cómo resuelves las situaciones de violencia incipiente en la escuela?
- ¿Explica tres ideas para argumentar por qué la literatura y el arte tienen cabida en la educación y la formación de los alumnos?
- ¿Por qué la imaginación se debe preservar, según las palabras del profesor Barthes?
- Consideras que la indiferencia es de los estudiantes, de los profesores o de los padres;

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad IV: Ensayo

Aprendizaje: Elabora un ensayo académico

Temática: Propósito, premisas, tesis, argumentos, conclusión, aparato crítico

Objetivos

- d) Descubrir, comprender y analizar algunas de las características del ensayo como género literario, con el apoyo de recurso digitales disponibles en la Web 2.0, y con algunos fragmentos de la película *Detachment* (Tony Caye, 2011), con miras a que los alumnos puedan redactar un ensayo en diferentes faces

Actividades

Durante la película: Primera sesión, los alumnos verán algunos fragmentos de la película *Detachment*.

Posteriores a la proyección. Al terminar la película se hará un breve cierre para que los alumnos compartan sus anotaciones y su experiencia.

Cine fórum: Los alumnos opinarán sobre los aspectos mencionados (antes de la Propuesta de trabajo).

Los alumnos deberán pensar, en su casa, en una temática que les gustaría exponer mediante un ensayo creativo.

En su casa, los alumnos buscarán en los buscadores **Skynet** y **Dialnet** la definición de Ensayo y sus principales características. Buscarán, además, otros trabajos del director Tony Kaye.

Estos resultados deben compartírselos a través de un grupo de trabajo de **Facebook**; el profesor abrirá un *post* en el que los alumnos deberán anotar algunas citas, frases o textos que resulten interesantes para complementar su actividad.

En una segunda sesión el profesor explicará brevemente las características del ensayo y su papel como género literario. Además, el profesor hará un breve compendio de las citas coleccionadas por los alumnos para comentarlas o discutir las en plenaria y al interior de los equipos.

Los alumnos tomarán algunos temas expuestos en la película, medios de comunicación, indiferencia de la sociedad, violencia, etc., con miras a redactar un ensayo de tres párrafos bajo la premisa: “yo, aquí, ahora”.

Definirán su tema y su enunciado, según un tema que les apasione, que les signifique alguna emoción, para ello tomarán en cuenta las anotaciones que hicieron en su cuestionario.

Escribirán la introducción el desarrollo y el cierre de su tema, todas estas partes del texto tendrán características argumentativas y expositivas.

En la película hay diversas escenas que tienen una vasta carga emotiva, estas deben funcionar como un detonante de emociones, en tanto que se trata de jóvenes que sufren la indiferencia de la sociedad y de sus padres; se trata de que



se sientan identificados o, al menos, relacionados, con los conflictos expuestos por el director.

El profesor comentará a los alumnos la importancia de la corrección de un trabajo escrito con miras a entregar un trabajo en óptimas condiciones.

Los alumnos realizarán la corrección de ideas y en equipos realizarán la corrección de estilo de la totalidad de los trabajos.

Actividad extra clase de la segunda sesión:

Los alumnos subirán su ensayo al grupo de **Facebook**, en donde sus compañeros deberán comentarles, ellos mismos deberán comentar dos ensayos de sus compañeros.

El profesor revisará los comentarios vertidos por sus alumnos en el grupo de **Facebook**, con miras a retroalimentar, anotar observaciones y demás.

El profesor deberá revisar y realizar comentarios en torno al mapa mental de sus alumnos, además de revisar lo que estos postean respecto al trabajo de sus compañeros y además de escribir observaciones y comentarios.

Evaluación

Valoración de habilidades: Participación y organización; observación y análisis de la película; es decir, los alumnos leen, analizan e interpretan la información coleccionada para organizarla en un ensayo; analizarla para lograr paráfrasis o comentarios argumentados en un grupo de trabajo de **Facebook**.

Evidencia: Cuestionario respecto a la película *Indiferencia*. Ensayo de cada uno de los alumnos con sus correcciones.



La mujer que cantaba

(Incendies)



Temática: Subgéneros dramáticos (pieza)

Ficha técnica

Dirección: Denis Villeneuve.

País: Canadá.

Año: 2010.

Duración: 133 min.

Guión: Denis Villeneuve y Wajdi Mouawad.

Producción: Luc Déry

Música: Gregoire Hetzel

Fotografía: André Turpin

Edición: Monique Dartonne

Intérpretes: Lubna Azabal, Mélissa Desormeaux-Poulin, Maxime Gaudette, Rémy Girard, Abdelghafour Elaazis, Allen Altman



Sinopsis

Durante la lectura del testamento de su madre, los mellizos Jean y Simon Marwan reciben dos cartas, las cuales deberán ser entregadas a su padre (al que daban por muerto) y a su hermano (de quien ignoraban su existencia). La indagación llevará a los hermanos a descubrir los dolorosos secretos de su madre, así como a descubrir la verdad acerca de su origen.

Propuesta de trabajo

TALLER DE LECTURA Y ANÁLISIS DE TEXTOS LITERARIOS II

La película plantea el descubrimiento de las terribles situaciones vividas por Nawal, una mujer que se exilia en Canadá, debido a la guerra civil vivida en el Líbano, su país natal. Al morir Nawal, quien ha dejado de hablar durante los últimos años de su vida, sus hijos, al intentar cumplir con la misión encargada por su madre, desvelan los secretos que la condujeron al silencio; al mismo tiempo, toman consciencia de la verdad que les ha revelado su origen.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad II: Textos dramáticos

Temática: subgéneros dramáticos (pieza)

Objetivo: El alumno, a partir del visionado de la película *La mujer que cantaba* (Vileneuve, 2010) reafirmará sus conocimientos sobre el subgénero teatral pieza, con la finalidad de distinguir las características particulares del subgénero mencionado.



Actividades

Proyección de la película completa

1. Los alumnos harán anotaciones sobre el efecto que produce en los hermanos el descubrimiento de los secretos de su madre.

Posteriores a la proyección de la película

2. Después de proyectada la película se propone una valoración de la misma, a partir del intercambio de notas entre los integrantes del grupo y de la discusión motivada sobre los diversos puntos de vista existentes. El grupo se organizará en equipos de trabajo; Se sugieren las siguientes preguntas, las cuales deberán contestarse por escrito dentro del siguiente cuestionario, para ello deberán realizar una breve investigación sobre la Guerra Civil libanesa (1975).

- a) ¿Cuáles son las razones que explican la Guerra Civil en el Líbano?
- b) ¿Qué consecuencias tuvo el conflicto armado en dicho país?
- c) ¿Qué situación vive Nawal durante la guerra y por qué es rechazada por la comunidad a la que pertenece?
- d) ¿Por qué es encarcelada Nawal?
- e) Describe la situación que vive en la cárcel durante el tiempo de su condena.
- f) ¿Cuál es la reacción de sus hijos cuándo les es encomendada la misión que deben cumplir?
- g) ¿Cuáles son los *secretos* que descubren y qué es lo que hacen con las cartas que dejó su madre?

h) Explica las características que hacen de esta obra una pieza.

3. Se proponen los siguientes temas para la elaboración de un ensayo (dos cuartillas).

- El carácter de la guerra civil en el Líbano.
- *La mujer que cantaba*: de pieza teatral a discurso cinematográfico.



Indicadores	Sí	No	Observaciones
-------------	----	----	---------------

Aspectos formales

Portada

Arial, TNR 12 puntos

Interlineado 1.5

Justificado

Título

**Contenido,
propiedades
textuales y de
género**

El texto tiene una presentación del problema

La tesis del ensayo está explícita

Los argumentos (tres) se sustentan adecuadamente

Se presentan conclusiones

Aspectos de

redacción y ortografía

- Violencia de género

Evaluación

- d. Todas las actividades propuestas estarán sujetas a evaluación; como producto final, tendrá una calificación numérica.
- e. Entrega de cuestionarios y participación en clase.
- f. Evidencia.



ANEXO: Lista de cotejo para Ensayo:

HABILIDADES PARA LA VIDA

La película propone un viaje iniciático, de descubrimiento. La indagación de los mellizos supone el encuentro, no sólo con la realidad atroz que vivió su madre, sino también consigo mismos. Se ha dicho, con razón, que la pieza es la tragedia moderna, la que vivimos en nuestros días. El carácter de los acontecimientos vividos - y sufridos - por los personajes del filme tienen el trasfondo de la guerra y de los trastornos, por decir lo menos, que ocasiona. Nawal, la mujer que cantaba, es una sobreviviente quien, a pesar de las vejaciones y los abusos padecidos, logra reestablecer su vida y criar a sus hijos, aunque al paso del tiempo, todas las situaciones experimentadas durante su encarcelamiento, le impondrán un, en apariencia, inexplicable silencio.

En relación con los hijos resulta fundamental el manejo de sentimientos y emociones, así como la empatía y el reconocimiento que sentirán ante la vida de su madre. No puede hablarse de una visión idealizada sobre Nawal, pero es necesario considerar y entender su situación como mujer, que la coloca en situaciones extremas, que van del odio y la venganza hasta la compasión y el amor.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temas

Habilidades para la vida

- Externas
 - Relaciones interpersonales
 - Manejo de conflictos (tensión)
 - Empatía
- Internas
 - Manejo de emociones y sentimientos
 - Toma de decisiones
 - Resolución de problemas



Objetivo: El alumno reflexionará sobre el carácter de determinadas situaciones que suponen el manejo de sentimientos y emociones para tomar decisiones fundamentales en nuestras vidas.

Actividades

Proyección de la película completa.

Posteriores a la proyección de la película

1. Organizados en equipos, los alumnos responden las siguientes preguntas, las cuales se agregan al cuestionario ya mencionado.
 - a) Argumenta tu respuesta: ¿qué justificación moral tienen las sucesivas decisiones tomadas por Nawal?
 - b) ¿De qué manera evolucionan los personajes de los mellizos a lo largo de la película? Describe el proceso.
 - c) ¿Qué deben hacer para manejar sus emociones y sentimientos los hijos de Nawal después de entregar las cartas y estar conscientes de la realidad de su origen?
 - d) ¿Cuál puede ser la reacción del personaje de Abou Tarek al enterarse de la verdad?
2. Se proponen los siguientes temas para ensayo:

- Toma de decisiones
- Manejo de sentimientos y emociones
- Empatía

Evaluación

- c. Se consideran los mismos criterios que en el apartado anterior.
- d. Se utiliza la lista de cotejo del apartado anterior.



LENGUAJE CINEMATográfico

La película está basada en la obra de teatro *Incendios*, que forma parte de la tetralogía *La sangre de las promesas*, del autor libanés-canadiense Wajdi Mouawad. El filme, contado episódicamente, está construido a través de flash backs que se intercalan con acciones que ocurren en el presente. Sin llegar a ser una tragedia, desde la perspectiva griega, la historia recurre a giros que si bien podrían ser considerados efectistas, conducen al espectador a una necesaria conmoción semejante a la catarsis. Secuencias extensas, personajes que se ven envueltos en una especie de thriller existencial y un soundtrack que incluye a Radiohead, *La mujer que cantaba*, a pesar de la mala elección del título para su distribución en el mercado hispanoamericano, termina por conmover al espectador y por ofrecernos una visión cruda y realista sobre la guerra, la opresión de las mujeres, el amor y la compasión. El filme fue nominado al Óscar como mejor película extranjera, en 2011; fue ganadora, como mejor película canadiense, de los premios Genie y ganadora en el Festival de Toronto, entre otros galardones.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temática: Lenguaje teatral, lenguaje cinematográfico

Objetivo: El alumno identificará las diferencias entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje teatral a través de la reflexión de su propia experiencia, con el fin de distinguir y valorar los alcances de cada uno de estos discursos.

¿Qué secuencias se pueden destacar?

- Testamento y misión (3:45-10:29)
- Dishonor y castigo (19:54-22:14)

- Daresh (28:47-33:04)
- La guerra (46:40-52:48)
- La venganza (1.06:40-1.09:01)
- La mujer que cantaba (1.18:01:1.19:10)
- Apou Tarek (1.23:02-1.26:33)
- La verdad (1.49:52-1.53:55)
- Las cartas (1.59:40-2.02:33)



Actividades

Previas a la proyección de la película

1. En equipos de trabajo, los alumnos realizarán una consulta, en fuentes de Internet, sobre las características generales del discurso cinematográfico y de la representación teatral.

Posteriores a la proyección de la película

2. Cada equipo intercambia sus materiales y los somete a revisión por sus pares.
3. En plenaria, el grupo establece conclusiones sobre el tema.

Evaluación

- c. Participación en plenaria.
- d. Revisión de la consulta.

Fuentes de información

Halliday, Fred (2007) "Todas las guerras son distintas: el Líbano, Israel y la maduración de la crisis de la gran Asia occidental" Londres: Anuario 8-halliday. Recuperado de

www.ceipaz.org/images/contenido/8-halliday.pdf

García-Ramos, Tania (2013) "La violencia simbólica en la película *Incendios: ¿Inces-ties o Incen-dios?* San Juan: Universidad de Puerto Rico. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4685434.pdf>

Mouawad, Wajdi (2017) *Incendios*. Recuperado de https://kupdf.net/.../mouawad-wajdi-incendios_59d4f46608bbc5ff73686ed7_pdf

Pérez Bowie, José Antonio (2004) "Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial". Madrid: Arbor. Recuperado de

arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewFile/596/598

Ríos Carratalá, Juan (1999) "Las mil y una relaciones entre el teatro y el cine"

Alicante: Universidad de Alicante. Recuperado de

www.cervantesvirtual.com/...cine...teatro.../01c67b6a-82b2-11df-acc7-002185ce6064



El ojo **(*Gin gwai*)**

Temática: Mitología, Tragedia, Casandra.

Ficha Técnica

Dirección: Danny Pang, Oxide Chun Pang.
País: Hong Kong, Singapore.
Año: 2002.
Duración: 99 min.
Guión: Yuet-Jan Hui, Danny Pang, Oxide Chun Pang
Producción: Peter Ho-Sun Chan, Lawrence Cheng.
Música: Orange Music.
Fotografía: Decha Srimantra.
Edición: Danny Pang, Oxide Chun Pang.
Intérpretes: Angelica Lee, Chutcha Rujinanon, Lawrence Chou.



Sinopsis

Mann, pierde la vista a los dos años de edad, pero, dieciocho años después, la recupera gracias a un trasplante de córnea; sin embargo, casi de inmediato, empieza a notar sucesos extraños que van aumentando en intensidad, por lo que decide investigar quién fue su donadora y descubre que ésta, Ling, tenía la capacidad de adivinar el futuro y ver a los muertos, un don que se volvió su maldición y que ahora empieza a atormentar a Mann.

Propuesta de trabajo

GRIEGO II

La historia de Mann guarda interesantes paralelismos con el mito de la princesa troyana Casandra, por lo que a través de *El ojo* es posible propiciar en el alumno una reflexión sobre la trascendencia del teatro griego en la cultura occidental a partir de los temas mitológicos y del género trágico.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Materia: Griego II

Unidad III: Gramática textual de la secuencia dialogal.

Aprendizaje: Comprende la importancia del teatro griego antiguo en la obra seleccionada, con el fin de reconocer su trascendencia en la cultura occidental.

Temática: La tragedia y la comedia: estructura y personajes básicos-
La persistencia del teatro en la cultura occidental.



Actividades

Previas a la proyección de la película:

1. Lectura del apartado “Casandra”, en el *Diccionario de mitología griega y romana*, de Pierre Grimal, pp. 89-90.

Proyección de la película:

3. Visionado de la película *El ojo*.

Posterior a la proyección de la película:

4. Una vez vista la película, llenar el siguiente cuadro comparativo sobre Casandra y Mann:

	Casandra	Mann
¿Quién es?		
¿Cómo obtuvo su don?		
¿Por qué ese don se volvió una maldición?		
¿Cómo enfrenta la protagonista su problema?		

5. Lee la tragedia “Agamenón”, de Esquilo y responde:

a) ¿Qué visiones ha tenido Casandra?

b) ¿Por qué no puede cambiar su propio futuro a pesar de saber lo que va a suceder?

c) ¿Qué opciones tenía Casandra?



6. Realiza la lectura del artículo “Evolución de un personaje mítico: Casandra, de los textos clásicos a la novela histórica contemporánea”, de Pilar Hualde Pascual.

7. Tomando como modelo el análisis que hace la autora acerca de la figura de Casandra presentada por diferentes autores, completa el siguiente cuadro sobre Mann, la protagonista de *El ojo*:

Mann antes del transplante	
La locura: vista y visiones	
La razón: búsqueda de un porqué	
Epifanía: la visión final	
Desenlace	

9. En plenaria, se comentará acerca de la relación entre el mito de Casandra y la historia de Mann.

10. En equipo, redacten un comentario crítico sobre la trascendencia de los héroes griegos y sus tragedias en la cultura actual e incluyan el ejemplo de algún otro personaje de la mitología griega.

Evaluación

3. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Asistencia al visionado de la película. (requisito indispensable para entregar los trabajos escritos)
- b) Entrega de los cuadros y cuestionarios resuelto en su totalidad.
- c) Discusión por equipos y plenaria.
- d) Entrega del comentario crítico por equipos.



Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
<p>Cuadros y cuestionarios resueltos en su totalidad. Entrega individual (50%)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadro comparativo. • Cuestionario y cuadro de análisis a partir de las lecturas de “Agamenón” y “Evolución de un personaje mítico: Casandra, de los textos clásicos a la novela histórica contemporánea”. 		
<p>Participación en plenaria (20%):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sus participaciones incluyen argumentos pertinentes y fundamentados. • Escucha con atención las participaciones de sus compañeros. • Refuta las cosas en las que no está de acuerdo con respeto. • Se muestra receptivo a las opiniones de los demás. • Contesta las preguntas del profesor y sus compañeros. <p>Comentario crítico por escrito, en equipo 30%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay al menos una afirmación clara con respecto al tema. • Sustenta dicha afirmación en argumentos pertinentes. • Retoma las lecturas para sustentar sus argumentos. • Incluye al menos otro personaje de la mitología griega y da ejemplos de su trascendencia en nuestra cultura. 		

HABILIDADES PARA LA VIDA

Mann la protagonista de la historia, debe enfrentarse a un problema con poco apoyo, sin embargo, no se rinde y llega hasta las últimas consecuencias para buscar la solución. Aunque se trata de una historia de ficción, el caso puede retomarse para que los alumnos se pongan en el lugar de Mann y propongan sus propias soluciones a un problema difícil.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Habilidades para la vida

- Externas:
 - Empatía.

- Internas
 - Toma de decisión
 - Pensamiento creativo

Objetivo: El alumno considerará el carácter que adquiere la toma de decisiones y el pensamiento creativo en situaciones límite, con la finalidad de establecer un punto de vista crítico al respecto.

Temática: El ámbito geográfico: principales regiones y ciudades de Grecia antigua.

Actividades

Proyección de la película:

1. Visionado de la película *El ojo*.

Posterior a la proyección de la película:

2. En equipos, respondan la siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el conflicto que debe enfrentar Mann?
- Establece cuáles son las ventajas y desventajas que tiene para enfrentar su problema

Ventajas 😊	Desventajas ☹️



- ¿Qué diferencias hay entre ella y su antecesora, la chica que le donó sus ojos?

Mann	Ling

- ¿Qué hubieran hecho ustedes para resolver la situación que enfrenta Mann? Hagan un plan de acción paso por paso.
- Expongan su propuesta ante el grupo y comenten las que expongan sus compañeros.

Evaluación

- Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
 - Análisis del problema (preguntas y cuadros comparativos).
 - Propuesta de solución.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
Análisis del problema (50%) <ul style="list-style-type: none"> El llenado de los cuadros incluye ejemplos. 		
Propuesta de solución (50%): <ul style="list-style-type: none"> Sus participaciones incluyen argumentos pertinentes y fundamentados. Escucha con atención las participaciones de sus 		

compañeros.

- Refuta las cosas en las que no está de acuerdo con respeto.
- Se muestra receptivo a las opiniones de los demás.
- Contesta las preguntas del profesor y sus compañeros.



Fuentes de información

Grimal, Pierre. (1989). "Casandra" en *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós, pp. 89-90.

Hualde Pascual, Pilar. (2002). "Evolución de un personaje mítico: Casandra, de los textos clásicos a la novela histórica contemporánea" en *Epos: Revista de filología*, no. 18, pp. 105-124.

Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

La película *El ojo* puede utilizarse también en materias como:

- Taller de Comunicación II.
- Psicología.

Perdidos en Tokio

(Lost in Translation)

Temática: Personajes, espacio.



Ficha Técnica

Dirección: Sofia Coppola
País: Estados Unidos, Japón
Año: 2003
Duración: 105 minutos
Guión: Sofia Coppola
Producción: Sofia Coppola, Ross Katz
Música: Kevin Shields, Air, Brian Reitzell, Roge Manning Jr.
Fotografía: Lance Accord
Reparto: Bill Murray, Scarlett Johanson, Anna Faris, Giovanni Ribisi.



Sinopsis

Charlotte es una joven que llega con su esposo a Japón debido a que éste último es fotógrafo y tiene asuntos laborales en ese lugar. Por su parte, Bob es un actor sin expectativas que viaja a Japón para rodar un anuncio sobre una marca de whisky, además de participar en comerciales, entrevistas y publicidad japonesa. Ambos personajes reciben de sus parejas frialdad e indiferencia. Un día Charlotte y Bob se conocen en el bar del hotel en el que se hospedan, desde ese momento comienzan a salir, asisten al karaoke, fiestas japonesas y un hospital. Comienzan a tener una conexión emocional de la que carecen con sus respectivas parejas hasta que se enamoran. Finalmente Bob parte hacia Estados Unidos, tienen una despedida dulce y emotiva.

Propuesta de trabajo

Lectura y Análisis de Textos Literarios I

En la narración literaria encontramos ciertos elementos estructurales que se comparten con la cinematografía. Algunos de estos elementos son los personajes y el espacio. Los personajes son muy importantes en la narración puesto que realizan las acciones tanto en el filme como en la obra literaria, además de poseer ciertas características que ayudan al desarrollo y comprensión de la historia. Por su parte, los espacios también juegan un papel muy relevante en el relato, ya que enfatizan varios aspectos que, incluso, contribuyen al análisis interpretativo. Ambos elementos poseen un papel significativo en la película *Perdidos en Tokio*. Se espera que los alumnos a partir del filme comprendan estos elementos en una obra literaria.



Estrategia didáctica

Materia: Taller de Lectura y Análisis de Textos Literarios I

Unidad II: Textos narrativos

Aprendizaje 3: Reconoce los elementos formales del acontecimiento narrado (Historia).

Tema: Personajes y espacio.

Objetivos

- Los alumnos reconocerán las características de los personajes para después comprender su desempeño en el filme y en una obra literaria narrativa.
- Los alumnos reconocerán el concepto de espacio así como su tipología para advertir el papel que desempeña tanto en el filme como en una obra literaria narrativa.

Actividades

Previas a la proyección de la película

1. El profesor preguntará en plenaria el concepto de personajes y espacio narrativo, así como la tipología de ambos elementos.

2. Los alumnos realizarán un cuadro de doble entrada en el que exponerán las respuestas de la clase.



Proyección de la película

1. Visionado de la película *Perdidos en Tokio*.

2. Los alumnos investigarán los temas comentados en clase: personajes y espacio narrativos.

Posterior a la proyección de la película

1. Los alumnos se reunirán en equipos de 4 integrantes, completarán el cuadro de doble entrada con la investigación que realizaron sobre las características, tipología de los personajes y el espacio.

2. Algunos equipos expondrán sus resultados oralmente.

3. El profesor presentará a los alumnos un video que aborda el tema de los personajes. También mostrará la liga para descargar un artículo que aborda el tema del espacio. A continuación se muestran los enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=Px685qanq0o>

<http://www.revistauniversidad.uson.mx/revistas/21-El%20tiempo-espacio%20en%20la%20literatura.pdf>

4. En plenaria el profesor realizará una retroalimentación con apoyo de los materiales y su bagaje, los alumnos completarán su cuadro.

5. El profesor solicitará que llenen los siguientes cuadros sobre la película *Perdidos en Tokio*.

Personajes	
Rol protagonismo	Protagonistas
	Secundarios
	Incidentales
Evolución	Estáticos
	Dinámicos
Psicología	Planos
	Redondos
Características sociales	
Características culturales	



Espacio	
Espacio físico	
Espacio psicológico	
Espacio cultural	

6. En plenaria los alumnos y el profesor expondrán sus resultados.

7. Se leerá en clase el cuento “Casa tomada” de Julio Cortázar.

8. Los alumnos responderán los cuadros anteriores sobre el cuento “Casa tomada” de Julio Cortázar. Cabe señalar que en este cuento el análisis de los personajes y el espacio es rico en contenido.

9. En plenaria los alumnos y el profesor expondrán sus resultados.



Evaluación

Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

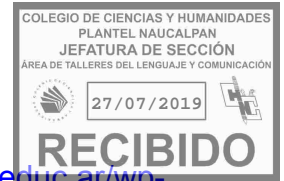
1. Asistencia y participación en clase.
2. Búsqueda de los conceptos que se dejaron de tarea.
3. Cuadro de doble entrada con los conceptos que se analizaron con los materiales.
4. Cuadro sobre los personajes y el espacio de *Perdidos en Tokio*.
5. Cuadro sobre los personajes y el espacio de “Casa tomada” de Julio Cortázar.

El instrumento para la evaluación será una lista de cotejo:

Lista de cotejo	Sí	No
Asistencia y participación en clase.		
Búsqueda de los conceptos que se dejaron de tarea.		
Cuadro de doble entrada sobre los conceptos que se analizaron con los materiales.		
Cuadro con el análisis de los personajes y el espacio de la película <i>Perdidos en Tokio</i> .		
Cuadro con el análisis de los personajes y el espacio del cuento “Casa tomada” de Julio Cortázar.		

Fuentes de consulta

Leal, Pilar. *Tras la huella del cuento*. México: Édere, 2005.



Cortázar, Julio. "Casa tomada". Recuperado de <http://planlectura.educ.ar/wp-content/uploads/2016/01/Casta-tomada-en-Bestiario-Julio-Cort%C3%A1zar.pdf> el día 11 de junio de 2019.

Paquete didáctico para la asignatura de Análisis de Textos Literarios I. Coord. Benjamín Barajas Sánchez. México: UNAM, 2011.

Aspecto Interdisciplinar o Intertextual

Puede emplearse en otras asignaturas como:

- Filosofía
- Taller de Comunicación
- TLRIID
- Psicología

La provocación ***(Match Point)***

Temática: Secuencias básicas de la historia: inicio, desarrollo y final. Conflicto

Ficha Técnica

Dirección: Woody Allen

País: Estados Unidos

Año: 2005

Duración: 124 minutos

Guión: Woody Allen

Producción: Letty Aronson, Lucy Darwin, Stephen Tenenbaum, Gareth Wiley.

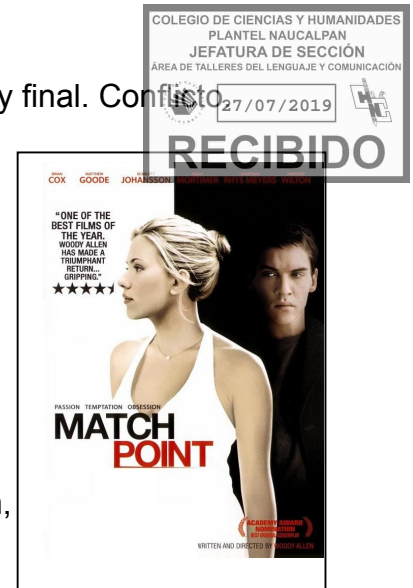
Música: Georges Bizet, Gaetano Donizetti, Carlos Gomes, Andrew Lloyd Webber, Gioacchino Rossini, Giuseppe Verdi.

Fotografía: Remi Adefarasin

Reparto: Scarlett Johansson, Jonathan Rhys-Meyers, Emily Mortimer, Matthew Goode, Brian Cox, Penelope Wilton.

Sinopsis

Un joven tenista profesional retirado llamado Chris Wilton encuentra trabajo en un club deportivo de familias ricas. En ese lugar conoce a Tom Hewett con quien inicia una amistad, Chris conoce a la hermana de Tom llamada Chloe Hewett. De igual manera, conoce a Nola Rice una joven actriz estadounidense ex novia de Tom Hewett, rechazada por la familia de éste debido a que no pertenece a las familias adineradas londinenses. Chris inicia una relación de noviazgo con Chloe debido a la aceptación que logra de su familia; finalmente, logra casarse con ella. Sin embargo, también comienza un amorío apasionado y furtivo con Nola Rice. La historia se complica cuando Nola confiesa estar embarazada de Chris. Preocupado por perder a la poderosa y adinerada familia de Chloe pide a Nola que aborte al niño, pero ella se rehusa a hacerlo. Nola exige a Chris divorciarse de Chloe pero él se niega. Chloe comienza a sospechar la infidelidad de su esposo y



lo presiona al respecto. La historia tiene un giro cuando Chris toma un arma de fuego de la casa de su suegro y va en busca de Nola, en el camino mata a la vecina de esta última, además le roba joyas y narcóticos. Nola lo intercepta y Chris también la asesina con el arma de fuego. Chris arroja todos los objetos robados a un río, pero por descuido un anillo no cae al río. La policía comienza a estudiar el caso, leen el diario de Nola y ven que lo menciona en múltiples ocasiones, Chris confiesa su amorío pero niega el asesinato. Finalmente, la policía no condena a Chris debido a que la suerte lo acompaña, un drogadicto es hallado en las calles de Londres con un anillo de la vecina asesinada. Chloe no es informada al respecto y tiene un hijo de Chris.



Propuesta de trabajo

Lectura y Análisis de Textos Literarios I

La narración tanto cinematográfica como literaria aún se desarrollan de manera aristotélica, es decir, encontramos un inicio, un desarrollo y un final. Aunque en ocasiones el orden de los factores se modifica, la mayor parte de las veces se mantiene esta estructura. Se puede partir de la estructura de la narrativa cinematográfica para trasladarnos posteriormente a la literatura. En este sentido, ambas expresiones artísticas comparten las secuencias básicas de la historia. Aunado a ello, estas manifestaciones también tienen un conflicto que resolver. Se parte de la idea de que por medio de un filme se pueden ejemplificar estos conceptos que serán trasladados al ámbito literario.

Estrategia didáctica

Materia: Lectura y Análisis de Textos Literarios I

Unidad I: Cuento

Aprendizaje 3: Reconoce los elementos formales del acontecimiento narrado (Historia).

Temática: Secuencias básicas de la historia: Inicio, desarrollo y final. Conflicto.

Objetivos

- El estudiante reconocerá el concepto de secuencias básicas y podrá ubicar cada uno de estos elementos en la narración tanto cinematográfica como literaria.
- El alumno comprenderá el concepto de conflicto y podrá ubicarlo tanto en la narración cinematográfica como literaria.
- El alumno reconocerá las similitudes y diferencias de la narración cinematográfica y literaria.



Actividades

Previas a la proyección de la película

1. Los estudiantes se reunirán en equipos de 4 integrantes y comentarán qué significan los términos secuencias básicas (inicio, desarrollo y final) y conflicto en el ámbito de la narrativa. Escribirán en su cuaderno sus impresiones.
2. Los alumnos expresarán por medio de una lluvia de ideas lo que comentaron acerca de las secuencias básicas y el conflicto de la narrativa. El profesor escribirá en el pizarrón las ideas principales.



Proyección de la película

1. Visionado de la película *Match Point*.
2. Se pedirá a los estudiantes que de tarea investiguen los conceptos vistos de manera intuitiva en clase: secuencias básicas y conflicto.

Posterior a la proyección de la película

1. Se pedirá a los estudiantes que en equipos de 4 integrantes comenten su investigación sobre los conceptos secuencias básicas y conflicto. Retomarán los puntos principales por medio de un mapa mental que elaborarán en su cuaderno.
2. El profesor realizará una presentación en prezi o power point en la que retomará las características principales de estos conceptos.
3. Los alumnos realizarán una retroalimentación a la presentación del profesor con el mapa mental que elaboraron.

4. Se pedirá a los alumnos que analicen cuáles son las secuencias básicas y el conflicto de la película *Match Point* en el siguiente cuadro:

<i>Match Point</i> de Woody Allen		<small>COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES PLANTEL NAUÇALPÁN JEFATURA DE SECCIÓN ÁREA DE TALLERES DEL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</small>  27/07/2019  RECIBIDO
Inicio		
Desarrollo		
Final		
Conflicto		

5. En plenaria llegarán a una conclusión conjunta sobre los resultados del cuadro anterior, para ello deben considerar la presentación del profesor y la investigación previa de los estudiantes.

6. El profesor seleccionará un cuento de la antología *Infieles y adulterados: cuentos de adulterio* de Juan José Millás, se leerá el cuento en clase.

7. Se pedirá a los alumnos que nuevamente completen el siguiente cuadro pero ahora con el cuento de Juan José Millás:

Cuento de Juan José Millás	
Inicio	
Desarrollo	
Cierre	
Conflicto	

8. Se pedirá a los alumnos que describan oralmente las similitudes y diferencias entre las secuencias básicas y el conflicto en una narración cinematográfica y literaria.

9. Los alumnos realizarán en su cuaderno una breve reflexión acerca de las similitudes y diferencias de la narración cinematográfica y literaria. Opcionalmente publicarán sus reflexiones en un blog.



Evaluación

Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

1. Asistencia y participación en clase.
2. Búsqueda de los conceptos que se dejaron de tarea.
3. Mapa mental de los conceptos que se dejaron de tarea.
4. Cuadro sobre las secuencias básicas y el conflicto de la película *Match Point*.
5. Cuadro sobre las secuencias básicas y el conflicto del cuento de Juan José Millás.
6. Reflexión acerca de las similitudes y diferencias entre la narración cinematográfica y literaria.

El instrumento para la evaluación será una lista de cotejo:

Lista de cotejo	Sí	No
Asistencia y participación en clase.		
Búsqueda de los conceptos que se dejaron de tarea.		
Mapa mental de los conceptos secuencias básicas y conflicto.		
Cuadro con el análisis de las secuencias básicas y el conflicto de la película <i>Match Point</i> .		
Cuadro con el análisis de las secuencias básicas y el conflicto del cuento de Juan José Millás.		
Reflexión sobre las similitudes y diferencias entre la narrativa cinematográfica y literaria.		

Fuentes de consulta

Leal, Pilar. *Tras la huella del cuento*. México: Édere, 2005.

Millás, Juan José. *Infieles y adulterados: cuentos de adulterio*. Madrid: Nordica, 2006.

Paquete didáctico para la asignatura de Análisis de Textos Literarios I. Coord. Benjamín Barajas Sánchez. México: UNAM, 2011.



Aspecto Interdisciplinar o Intertextual

Puede emplearse en otras asignaturas como:

- Filosofía
- Taller de Comunicación
- TLRIID
- Psicología

Ready Player One: comienza el juego

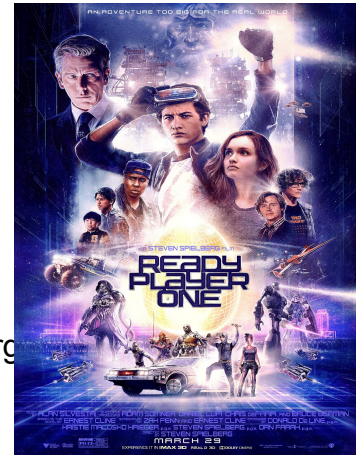
(*Ready Player One*)

Temática: Comunicación masiva, Tipología de mensajes, redes sociales, realidad virtual.



Ficha Técnica

Dirección: Steven Spielberg.
País: Estados Unidos.
Año: 2018.
Duración: 140 min.
Guión: Zak Penn y Ernest Cline.
Producción: Bruce Berman, Rick Carter y Steven Spielberg.
Música: Alan Silvestri.
Fotografía: Janusz Kaminski.
Edición: Michael Kahn y Sarah Broshar.
Intérpretes: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn,
Lena Waithe, T.J. Miller y Simon Pegg.



Sinopsis

En el año 2045, el mundo real es un lugar hostil. Wade Watts sólo se siente vivo de verdad cuando escapa al OASIS, un universo virtual inmersivo al que la humanidad dedica gran parte de su tiempo. En el OASIS puedes ir a cualquier parte, hacer cualquier cosa, convertirte en quién quieras: los únicos límites son tu propia imaginación. El brillante y excéntrico James Halliday creó el OASIS y dejó su inmensa fortuna y el control total del Oasis al ganador de un concurso de tres partes que diseñó con el fin de encontrar un digno heredero. Cuando Wade supera la primera prueba de la búsqueda del tesoro que transforma la realidad, él y sus amigos, también conocidos como los High Five, se internan en un universo de fantasía repleto de revelaciones y peligros para salvar el OASIS.

Propuesta de trabajo

TALLER DE COMUNICACIÓN II

Ready Player One: comienza el juego está ambientada en 2045, cuando las personas tendrán la posibilidad de acceder a un universo digital llamado OASIS donde puedes ir a donde quieras, hacer lo que quieras, ser quien seas o lo que elijas ser. Con la sociedad sumida en el desempleo, la pobreza, la superpoblación y la total desesperanza, este nuevo mecanismo de control, interacción y comunicación funciona como un motor viable para escapar a un mundo virtual donde se puede vivir una vida extraordinaria pero artificial. La película funciona de forma pertinente para abordar las características de los mensajes digitales: la interactividad, simultaneidad, conectividad, multimedia, diversidad de propósitos, colaboración, realidad aumentada y gamigrafía.

A su vez, la película hace una crítica social del costo que tiene el ser cuando se despoja del contacto real humano.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad II: Elementos para el análisis de mensajes.

Aprendizaje: Caracteriza los mensajes de los medios de comunicación de masas y

redes digitales, a partir de su propósito y lenguaje.

Temática: Características de los mensajes en las redes sociales:

- Interactividad.
- Simultaneidad.
- Conectividad.
- Multimedia.
- Diversidad de propósitos.
- Colaboración.
- Realidad aumentada.
- Gamigrafía.



Objetivos

- El alumno identifica las características de los mensajes en las redes sociales y de la realidad virtual para asimilar las nuevas formas de interacción humana.

Actividades

Previas a la proyección de la película:


1. El profesor entrega el artículo de Ben Bagdikian “Los señores de la aldea global” publicado en la revista *Intermedio* para que los alumnos realicen su lectura previa a la proyección.
2. El profesor explica una clase anterior las características de los mensajes en las redes sociales y de la realidad virtual.

Proyección de la película:

3. Visionado atento de la película *Ready Player One* de Steven Spielberg.

Posterior a la proyección de la película:

4. El profesor entrega una hoja de trabajo para que los alumnos la resuelvan organizados en equipos de 5 integrantes:

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES PLANTEL NAUCALPAN ÁREA DE TALLERES DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN TALLER DE COMUNICACIÓN II PROF. GUILLERMO SOLÍS MENDOZA	
--	---

GRUPO:	FECHA:
NOMBRE:	LUGAR:



Unidad 2. Aprendizaje: Características de los mensajes en las redes sociales y en la realidad virtual.

Instrucciones. Después de realizar el visionado de la secuencia inicial de la película *Ready Player One* de Steven Spielberg y apoyándote en la lectura de Ben Bagdikian *Los señores de la aldea global*, completa el siguiente cuadro escribiendo la definición, la función y el ejemplo detectado sobre las siguientes características de los mensajes en las redes sociales y en la realidad virtual.



Características	DEFINICIÓN	FUNCIÓN	EJEMPLO (De acuerdo a la secuencia "Presentando Oasis" en la película Ready Player One)
Interactividad			
Simultaneidad			
Conectividad			
Multimedia			
Diversidad de propósitos			
Colaboración			
Realidad Aumentada			
Gamigrafía			

5. Los alumnos, integrados en equipos de 5 personas, trabajan el cuadro entregado por el profesor en el que identifican las características de los mensajes en las redes sociales y de la realidad virtual para asimilar las nuevas formas de interacción humana, apoyándose con el texto “Los señores de la aldea global” de Ben Bagdikian, abordado en la clase anterior.



6. En plenaria los alumnos compartirán las conclusiones de cada equipo respecto al llenado del cuadro. El profesor moderará la intervención entre equipos.

7. Como tarea el profesor entrega al grupo el cuestionario *Ready Player One, una reflexión crítica sobre la realidad virtual*, para realizarse de manera individual y abordarse en plenaria para la siguiente clase.

<p>UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES PLANTELE NAUCALPAN ÁREA DE TALLERES DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN TALLER DE COMUNICACIÓN II PROF. GUILLERMO SOLÍS MENDOZA</p>	
---	--

GRUPO:	FECHA:
NOMBRE:	

Cuestionario *Ready Player One, una reflexión crítica sobre la realidad virtual*

1. ¿Has participado en alguna comunidad virtual? ¿Cómo fue tu experiencia?
2. Si no has participado en una comunidad virtual y simulando que tienes la oportunidad para tener acceso a *Oasis* ¿qué identidad adoptarías? ¿por qué?
3. ¿Crees que los contenidos de los medios masivos de comunicación y las nuevas formas de interacción direccionadas por la realidad virtual pueden

conducirnos a un mundo distópico como el representado por Steven Spielberg en *Ready Player One*? ¿Por qué?

4. Con base a la historia de *Ready Player One* y al texto de Ben Agostinian abordado en clase ¿cómo puedes definir lo que es la aldea global?
5. Desde la visión de Spielberg explica ¿cómo los medios son una extensión de nuestro cuerpo?
6. ¿Cómo se representan los conceptos de la *ciberdemocracia* y la *división digital* de Bagdikian en la película de *Ready Player One*?
7. ¿La realidad virtual qué efectos tiene en el periodismo? Al respecto, brinda un ejemplo visto en la película de *Ready Player One*:
8. En una comunidad virtual como la representada en *Ready Player One* cómo se pueden trabajar las siguientes habilidades para la vida:
 - Manejo de emociones y sentimientos
 - Manejo de tensiones y estrés
 - Relaciones interpersonales
 - Comunicación asertiva

Nota: para responder la última pregunta realiza la lectura *Habilidades para la vida, talleres de orientación educativa* de la DGOAE anexa a este cuestionario.

Evaluación

1. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:
 - a) Entrega de la hoja de trabajo resuelta por equipo.
 - b) Discusión por equipos y en plenaria sobre conclusiones de la hoja de trabajo.
 - c) Entrega del cuestionario *Ready Player One*

Instrumento de evaluación: Rúbrica.



CRITERIO	BAJO (60%)	MEDIO (80%)	ALTO (100%)
Definición de cada uno de los conceptos	Los conceptos de: interactividad, simultaneidad, conectividad, multimedia, diversidad de propósitos, colaboración, realidad aumentada y gamigrafía no son definidos con precisión con base a la lectura de Ben Bagdikian.	Al menos cinco de los conceptos son definidos con base a la lectura de Ben Bagdikian.	Los conceptos interactividad, simultaneidad, conectividad, multimedia, diversidad de propósitos, colaboración, realidad aumentada y gamigrafía son definidos con precisión con base a la lectura de Ben Bagdikian.
Identificación de las funciones	No se logra identificar ninguna función de cada uno de los conceptos solicitados.	Se identifican las funciones de al menos la mitad de los conceptos solicitados.	Se identifican las funciones, en su totalidad, de cada uno de los conceptos solicitados.
Identificación de los ejemplos	No se identifica ningún ejemplo que relacione los conceptos con lo observado en la secuencia inicial de Ready Player One.	Se identifican algunos de los ejemplos mostrados en la secuencia inicial de Ready Player One vinculándose con al menos cinco conceptos solicitados.	Existe una asociación clara y pertinente entre los conceptos solicitados y los ejemplos seleccionados a partir del visionado de la secuencia inicial de Ready Player One. Se logra establecer la definición del concepto, su función y su ejemplificación con lo observado en la película.



Fuentes de información

Bagdikian, B. (2012). *Los señores de la aldea global*. Revista Intermedios. No. 4, octubre-noviembre. Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía. México.

Corral, M. J. (2012). *Comunicación y vida 2*. México: Edere.

Zama, M. (2014). *Habilidades para la vida, talleres de orientación educativa*. México: UNAM-DGOAE.



Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

La película *Ready Player One* puede utilizarse también en materias como:

- Taller de Comunicación I.
- Psicología.
- Filosofía.
- Taller de lectura, redacción e iniciación a la investigación documental I-IV.
- Taller de expresión gráfica.

Rojo como el cielo
(Rosso come il cielo)



Temática: color y pensamiento creativo.

Ficha Técnica

Dirección: Cristiano Bortone

País: Italia

Año: 2006

Duración: 96 minutos

Guión: Cristiano Bortone, Paolo Sassanelli, Mónica Zapelli

Producción: Christopher Nolan y Emma Thomas

Música: Ezio Bosso

Fotografía: Vladan Radovic

Reparto: Paolo Sassanelli, Luca Capriotti, Marco Cocci, Simone Colombari, Patrizia La Fonte, Francesco Campobasso, Alessandro Fiori.

Sinopsis

En la Toscana de los años 70, el pequeño Mirco de 10 años es un gran aficionado al cine, pero a causa de un desafortunado accidente pierde la vista y la ley le considera un incapacitado para acceder a la escuela pública, por lo que sus padres se ven obligados a enviarlo a una institución. Allí, el niño encuentra un viejo grabador de bobina abierta y descubre que sólo con la utilización de los sonidos puede crear cuentos de hadas. A pesar de que la gente en el Instituto intenta hacerle desistir de su afición, Mirco irá convenciendo a otros niños ciegos para descubrir sus propios talentos.



Propuesta de trabajo

Taller de Expresión Gráfica 2

La cinta italiana puede ayudar a los alumnos a entender que los colores pueden aportarnos sensaciones, mismas que podrán ser utilizadas en la comunicación visual, tal como en la expresión gráfica.

Estrategia didáctica

Materia: Taller de Expresión Gráfica 2

Unidad I: El color y las técnicas de pintura.

Aprendizaje 3: Identifica los efectos psicológicos del color en la comunicación gráfica.

Objetivos

- Los alumnos reconocerán las características de la planeación estructurada de los espacios y las formas en el Diseño ambiental.
- Los alumnos abordarán los conceptos de espacio y tiempo en el diseño de espacios habitables.

Actividades

Previas a la proyección de la película

1. El alumno investigará sobre:
 - a. Círculo cromático
 - b. Colores primarios.
 - c. Colores secundarios.
 - d. Colores complementarios.
 - e. Colores fríos.
 - f. Colores cálidos.



Proyección de la película

3. Visionado de la película *Rojo como el cielo*.

Posterior a la proyección de la película

4. Los alumnos buscarán y archivarán sonidos que les haga evocar ciertos colores.
5. Los alumnos compartirán en clase los sonidos y comentarán con sus compañeros la relación que pudieran guardar ciertos sonidos con colores.
6. Los alumnos realizarán una lámina el tema principal será “los sonidos”, que serán interpretados por colores con la técnica de acrílico.

Evaluación

Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

4. Asistencia y participación en clase.
5. Recopilación y presentación de sonidos-colores.
6. Discusión del tema en clase.
7. Lámina del tema utilizando alguna técnica de representación.

El instrumento para la evaluación será una lista de cotejo:

Lista de cotejo	Sí	No
Asistencia y participación en clase.		
Recopiló y presentó sus sonidos - colores		
Socializó el tema con sus compañeros		
Realizó la lámina con el tema correspondiente		
Aplicó correctamente la técnica de representación		



Aspecto Interdisciplinar o Intertextual

Puede emplearse en otras asignaturas como:

- Filosofía
- Taller de Comunicación
- Psicología
- Análisis de Textos Literarios.

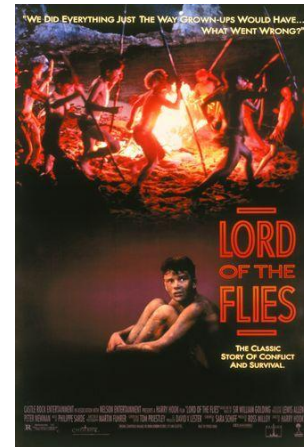
El Señor de las Moscas (*Lord of the Flies*)

Temáticas: El ser de la praxis política. Diferentes concepciones filosóficas sobre el poder político y su legitimación. Concepciones sobre la ciudadanía: derechos y obligaciones. Valoración moral de las acciones individuales y colectivas.



Ficha Técnica

Dirección: Harry Hook.
País: Estados Unidos.
Año: 1990.
Duración: 90 min.
Guión: Jay Presson Allen (Novela: William Golding).
Producción: Coproducción Bélgica-Francia-Canadá;
Christal Films / Integral Films / Lago Film /
Toto, Co Films / Pan Européenne.
Música: Philippe Sarde.
Fotografía: Martin Fuhrer.
Edición: Harry Hook.
Intérpretes: Balthazar Getty, Chris Furrh, Danuel Pipoly,
James Badge Dale, Andrew Taft, Brian Matthews, Edward Taft, Gary
Rule, Terry Wells, Michael Greene.



Sinopsis

Tras un accidente aéreo en el océano, un grupo de niños queda varado en una isla desierta. Sin provisiones y, sobre todo, sin supervisión adulta, los pronto adolescentes se las verán con la urgente necesidad de conformar una sociedad con pleno derecho, si es que quieren sobrevivir. La pregunta es ¿podrán sobrevivir a la conformación y organización de una sociedad? *El señor de las moscas* es una reflexión acerca del hombre mismo y su relación con el poder, es decir, de la política.

Propuesta de trabajo

FILOSOFÍA II

Lord of the Flies, es una cinta con alto contenido filosófico. Desde la pregunta por la praxis de la política en el ser humano, hasta las consideraciones éticas y morales de la misma. ¿En qué consiste ser un sujeto político? ¿El poder conforma al hombre? ¿Cómo es que surgen las relaciones sociales para la conformación de un Estado? ¿Es posible dejar de lado los instintos y elevarse a las alturas de la razón para conformar una sociedad basada en el bien común? En esta cinta pueden verse con claridad tres tipos de ética y cómo se relacionan entre sí: la ética individual, la ética de las relaciones humanas y la ética política (bien común), y es un pretexto perfecto para reflexionar sobre estos temas con los estudiantes.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Unidad I: Ética.

Aprendizaje: Comprende los conflictos éticos o bioéticos derivados de la investigación y de las prácticas científicas, tecnológicas, morales, políticas o religiosas.

Temática: Valoración moral de las acciones individuales y colectivas

Objetivos

- Que el alumno conozca, interprete y aplique conceptos y principios provenientes de diversas tradiciones éticas.
- Que el alumno construya posturas razonables y sensibles frente a problemas y dilemas morales.
- Que el alumno pueda realizar una valoración de las acciones para que contribuyan a la deliberación práctica, que incluye una toma de decisiones reflexivas, autónomas y responsables.
- Que el alumno analice, reflexione y delibere sobre el concepto de Política y su relación con la Ética.

Actividades

Previas a la proyección de la película:

1. Lectura por parte del alumno del texto *Reflexiones sobre Ética y Política* de Francisco García Olvera.
2. Resolución, por parte del profesor, de las dudas que los alumnos tengan sobre la lectura, así como una breve explicación sobre los puntos más importantes que atañen al concepto de las tres éticas, y la relación que tienen éstas con la práctica política y la constitución de un Estado.



Proyección de la película:

3. Visionado de la película *Lord of the flies*.

Posterior a la proyección de la película:

4. Una vez vista la película, a la siguiente clase, los alumnos responden de manera individual las siguientes preguntas:

- a) ¿A cuál de las tres éticas representa Ralph? Justifica tu respuesta
- b) ¿A cuál de las tres éticas representa Jack? Justifica tu respuesta
- c) Desde la perspectiva ética, ¿qué tipo de bien busca Ralph?
- d) Desde la perspectiva ética, ¿qué tipo de bien busca Jack?
- e) ¿Qué crees que es lo que impide que se de el bien común en la isla?
- f) Si estuvieras en la isla, ¿de parte de quién estarías? Justifica tu respuesta
- g) Si estuvieras en la isla, ¿de qué manera lograrías establecer el bien común?

5. Una vez terminado el cuestionario, por equipos comparten sus respuestas y las comparan con las respuestas de los demás.

6. La siguiente clase se dividen en dos equipos, los que están de acuerdo con la postura ética de Ralph, y los que están de acuerdo con la de Jack, para realizar un pequeño debate

7. Se concluye la actividad con un reflexión en plenaria.

Evaluación

1. Para la evaluación se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Asistencia al visionado de la película.
- b) Entrega del cuestionario resuelto en su totalidad.
- c) Discusión por equipos, debate y plenaria.



Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Lista de cotejo		
	Sí	No
- Asistencia al visionado de la película		
- Entrega del cuestionario resuelto		
- Discusión y debate (por equipos)		
- Participación en plenaria		

Fuentes de información

García Olvera, Francisco, *Reflexiones sobre Ética y Política*. (Fotocopias).

Aspecto Interdisciplinar y/o Intertextual

La película *Lord of the flies* puede utilizarse también en materias como:

- Taller de Comunicación II.
- Psicología.
- Filosofía.
- Ciencias Políticas.
- Derecho.
- Antropología.

Sing Street: este es tu momento

Temas: Familia, valores, amistad, ética, creatividad.

Ficha técnica:

País: Irlanda, Reino Unido

Año: 2016

Duración: 1: 46 min.

Dirección: John Carney

Guión: John Carney

Producción: John Carney, Anthony Bregman, Kevin Scott Frakes, Christian Grass, Martina Niland, Raj Brinder Sign, Paul Trijbits.

Música: Becky Bentham

Fotografía: Yaron Orbach

Montaje: Andrew Marcus, Julian Ulrichs.

Intérpretes: Lucy Boynton, Maria Doyle Kennedy, Aidan Gillen, Jack Reynor, Kelly Thornton, Ferdia Walsh-Peelo, Mark McKenna.



Sinopsis

Conor (Ferdia Walsh-Peelo) es un chico que está creciendo en Dublin en la década de los 80's, en medio de una revolución musical traída desde los Estados Unidos y una familia disfuncional, decide formar su propia banda con el propósito inicial de conquistar a Raphina (Lucy Boyton). Su hermano Brendan (Jack Reynor) lo motiva a formar una banda con canciones originales, y es así que con ayuda del prodigio musical Eamon (Mark McKenna) logran realizar un par de sencillos que los coloca en el ojo de la preparatoria católica Synge Street, tomando como referencia el nombre de su instituto para el nombre de su banda: Sing Street.



Lenguaje cinematográfico

¿Cómo se estructura la historia?: secuencias, escenas, puesta en escena, puesta en cuadro, puesta en serie.

El desarrollo de la historia se centra en la década de los 80, la estética de la película obedece al tradicional material de Reino Unido con paletas de colores frías e iluminación contrastante. El estilo del vestuario y la fotografía recuerda los videos de los icónicos grupos como *The Cure*, *Duran Duran*, *Talking Heads*, entre otros. La finalidad narrativa de la historia se refuerza cuando la banda Sing Street realiza su primer video, en donde los colores se vuelven más vivos y contrastantes, y culmina en la fantasía del desenlace de la historia en la que Conor fantasea en el concierto de fin de año, con colores pastel y una bruma idílica. El resto de la historia mantiene una cromática cruda, como el contexto de los protagonistas, que luchan por salir de la recesión económica de Dublín y cuya esperanza se encuentra al otro lado de la isla, en la tierra de oportunidades llamada Inglaterra.

Propuesta de trabajo

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

- Los protagonistas integrantes de la banda luchan por determinar una identidad, tanto para ellos como para el grupo musical, búsqueda

que se desarrolla a lo largo de la película, los alumnos deberán identificarse y observar dicha identidad para generar un cartel promocional de la banda, basándose en su afinidad como **personajes** y como banda.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temas

Unidad I: El color y las técnicas de pintura

Temática: Manejo y uso del color (Relaciones de color, Psicología del color)

Unidad II: El proceso gráfico de los medios impresos

Temática: Cartel, características y funciones.

Objetivo

Con base en el estilo musical de *Sing Street*, así como el de las bandas que sirven como influencia para los chicos de la película, el alumno determinará el estilo que deberá plasmar en el cartel, poniendo en práctica lo aprendido en Taller de Expresión Gráfica I; Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura, para identificar un estilo artístico que le sirva de referencia. De igual forma plasmará los aprendizajes del curso de Taller de Expresión Gráfica II; Unidad I: El color y las técnicas de pintura; para determinar los colores que mejor se adapten a la psicología del color y lenguaje cinematográfico de la película y aplicarlo al medio de comunicación masiva, el cartel, correspondiente a la Unidad II: El proceso gráfico de los medios impresos.

Actividades

1. Previas al visionado:

Se hará una breve charla introductoria sobre el contexto del largometraje y se recordará lo aprendido en cuanto a la temática de Psicología del Color para que los alumnos determinen las relaciones cromáticas necesarias que tendrán que aplicar para reforzar la imagen de la banda aplicadas en la composición de un cartel promocional.

Proyección de la película completa

2. Posterior al visionado

1. Los alumnos observarán con detenimiento la estética de la película, así como el estilo visual que la banda *Sing Street* elige en la fotografía de sus videos musicales, y con base en ello elegirán una técnica de pintura, una paleta cromática y un estilo pictórico para ser aplicado en el cartel promocional.



2. Posteriormente se llevará a cabo un *cinedebate* para discutir las expresiones más representativas y que pueden plasmar la intención del estilo visual de la banda.

- ¿Qué representan las canciones de los protagonistas con respecto a su estado de ánimo y la búsqueda de una identidad en la escena contemporánea de los años ochenta?
- ¿Estéticamente cómo resolverías el cartel promocional de la banda para representar los conceptos de la pregunta anterior?
- Se hará énfasis en que tendrá que ser una composición original y no utilizar copias de carteles promocionales de la película ya existentes en internet.

ACTIVIDADES PARA TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

Secuencias relevantes: Nombre de la secuencia, ubicación en tiempo.

00: 26:50- El acertijo de la modelo

La grabación del primer video de la banda se logra con un poco de creatividad y convicción de trabajo en equipo. **Ejercicio:** Observar la manera en la que la banda resuelve de forma gráfica su primer video para comenzar a boceta el estilo del cartel.

00:48:11- Feliz, triste

Conor encuentra el estilo de la música de la banda y lo define como “feliz triste” teniendo influencia de *The Cure*. **Ejercicio:** Prestar atención en el estilo de dicha

banda y de Conor para tomar como referencia estética para la elaboración del cartel.

00:50:09-Un hermoso mar

Para el segundo video, la banda decide viajar a la costa. **Ejercicio:** Los alumnos deberán prestar atención al manejo visual que tienen los integrantes de la banda, así como alguna de las secuencias del video para poder usarlo en el desarrollo de la composición del cartel.



01:09:16- El concierto de final de semestre

Conor, Eamon y la banda parecen haber encontrado un estilo que identifica la música que interpretan y se proponen para dar un concierto para el cierre del semestre, sin embargo, la vida de Conor comienza a desmoronarse y se refugia en la fantasía. **Ejercicio:** Prestar atención al manejo de la cromática en la fantasía de Conor y en la realidad, para realizar una interpretación creativa en la elaboración del cartel.

Evaluación

Los alumnos tomarán como referencia las escenas anteriores para determinar el estilo estético del cartel, con base en lo anterior, elegirán una técnica de pintura (acuarela, acrílico o lápices de color) y realizarán una composición en 1/8 de papel ilustración blanco en formato vertical.

ANEXOS: Rúbrica de evaluación de la lámina

3 puntos	1.5 puntos	0 puntos
La lámina contiene dibujos proporcionados y detallados	La lámina contiene dibujos poco proporcionados y escasamente detallados	En la lámina no se lograron dibujos proporcionados ni detallados
La técnica empleada	La técnica empleada	La técnica empleada

para hacer la lámina fue aplicada de manera correcta (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)	para hacer el cartel fue aplicada de manera imprecisa (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)	para hacer el cartel fue no fue aplicada de manera correcta (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)
La presentación del cartel se hizo con un cuidado previo del soporte de papel	La presentación del cartel se hizo con poco cuidado del soporte de papel	La presentación del cartel se hizo con sin cuidado del soporte de papel
La presentación estética del cartel es acorde con el lenguaje visual de la película y el enfoque gráfico para promocionar a la banda.	La presentación estética del cartel tiene algunos elementos del lenguaje visual de la película y el enfoque gráfico para promocionar a la banda.	La presentación estética del cartel no contiene elementos del lenguaje visual de la película y el enfoque gráfico para promocionar a la banda.



ACTIVIDADES HABILIDADES PARA LA VIDA

Temática adolescente:

- Primer amor
- Amistad
- Integración social
- Auto descubrimiento.
- Relaciones familiares

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Los alumnos elegirán una escena anterior y se abrirá un debate con la Temática de Comunicación Asertiva (Habilidades para la Vida), se discutirá sobre los siguientes ejes:

- Primer amor. Analizar la manera en la que Conor se acerca a Rachel y cómo la confianza en sí mismo y en su proyecto causó interés en ella para salir con él.
- Amistad. Debatir sobre la relación que Conor desarrolló con Eamon en comparación con el resto de los integrantes de Sing Street, determinar los factores que lo convirtieron en uno de sus mejores amigos.
- Integración social. Debatir sobre la música como acercamiento en el grupo de amigos y porqué es un elemento que amalgama a grupos sociales, particularmente en los adolescentes.
- Auto descubrimiento. Analizar la evolución de los protagonistas a lo largo de la película en cuanto a su personalidad y la manera en la que ven el mundo y el contexto social que los rodea.
- Familia. Deliberar sobre los lazos familiares, las complicaciones de los mismos, la importancia del apoyo de nuestros padres, particularmente la relación entre hermanos y la influencia de los mismos en nuestros actos.
- Cerrar con un análisis general de la película.

Películas relacionadas recomendadas:

Almost famous (Cameron Crowe, 2000)

Breakfast club (John Hughes, 1985)

Interdisciplina: ¿Desde de qué disciplinas se puede estudiar el tema de la película?

- Psicología, Comunicación, Filosofía,
- Taller de música y composición.



Voraz

(Raw)



Temas: sexualidad, amistad, valores, autodescubrimiento, feminismo, familia.

Ficha técnica:

País: Francia, Bélgica

Año: 2016

Duración: 99 min.

Dirección: Julia Ducournau

Guión: Julia Ducournau

Producción: Jean des Forêts

Música: Jim Williams

Fotografía: Ruben Impens

Montaje: Jean-Christophe Bouzy

Intérpretes: Garance Marillier, Ella Rumpf,
Laurent Lucas



Sinopsis

Justine es una joven que se ha criado en una familia donde todos son vegetarianos y veterinarios. Al ingresar en la facultad de veterinaria, la joven ve como todo su mundo se rompe y descubre otra realidad decadente y seductora. Obsesionada por encajar entre sus compañeros, se aleja de sus principios y come carne cruda por primera vez. Las consecuencias de este acto llegan pronto, y la joven descubrirá su verdadera naturaleza: carnívora y caníbal.

(www.filmaffinity.com/mx/)

Lenguaje cinematográfico

¿Cómo se estructura la historia?: secuencias, escenas, puesta en escena, puesta en cuadro, puesta en serie.



La historia está estructurada y centrada en el gusto de Justine por la carne desde el primer momento que la prueba, tiene referencias marcadas a otras películas clásicas de gore como *Carrie* (Brian de Palma, 1977), y *Emanuelle y los últimos caníbales* (Joe D'Amato, 1977). La fotografía del belga Impens juega un papel importante en la presentación de las escenas, pues la estética de la película muestra tonalidades frías y neutras que contrastan en los momentos claves de la transformación de la protagonista, como la sangre en las batas blancas cuando prueba el primer bocado de carne o los tonos cálidos de su despertar sexual mientras hace un baile frente al espejo en su habitación.

Propuesta de trabajo:

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

- El lenguaje corporal es un factor determinante en la representación de la personalidad de los modelos, los detalles de las partes del cuerpo de los individuos son particularmente difícil de representar en el dibujo artístico. En la película, la mirada de los personajes juega un papel importante en la representación de sus emociones, así como sus expresiones faciales, particularmente los labios, al ser la boca el elemento clave del canibalismo de la protagonista.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Temas

Unidad I: Unidad I: Iniciación al dibujo artístico

Temática: Dibujo de detalle (cuerpo humano)

Objetivo

Identificar las expresiones faciales más representativas de los protagonistas y elegir un detalle de su rostro en alguna escena. Representar el detalle con la técnica de lápices de grafito y dar volumen con la técnica de claroscuro, realizando un dibujo de imitación. El alumno se ayudará de una fotografía en escala de grises para realizar la representación.



Actividades

1. Previas al visionado:

Se hará una breve charla introductoria de la proporción del cuerpo humano en el esquema de 7 y 8 cabezas. Se explicará al grupo el concepto de cánon para determinar las proporciones ideales del dibujo de la figura humana. Se hará un ejercicio de dibujo con claro oscuro de la fotografía de un detalle de el rostro (enfocados principalmente en ojos y boca), para practicar el dibujo de imitación.

2. Proyección de la película completa

3. Posterior al visionado

1. Seleccionarán una secuencia, escena o cuadro (ya sea de los sugeridos o escogerán otro de su interés) y harán un análisis y posteriormente una exposición oral breve con base en lo aprendido con anterioridad en La Unidad I de la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I (Iniciación al dibujo artístico).

2. Posteriormente se llevará a cabo un *cinedebate* para discutir las expresiones más representativas y que pueden plasmar la intención de la esencia de la película.

- ¿Qué representan las expresiones de los protagonistas con respecto a lo que están sintiendo?
- ¿Estéticamente cómo darías realismo al detalle que vas a representar con lápices de color y monocromía?

Taller de expresión gráfica I

Secuencias relevantes: Nombre de la secuencia, ubicación en tiempo.

00: 09:10- La fiesta

Justine tiene un primer contacto con la libertad y los deseos carnales de sus compañeros en la facultad, se pueden apreciar varios cuerpos desnudos bailando a su alrededor. **Ejercicio:** elegir una escena para el dibujo del cuerpo humano con lápices de grafito y gradación tonal para volumen.



00:36:36- Apetito

Después de probar la carne animal, Justine comienza un gusto incontrolable e impulsivo por ella, mientras su profesor le pregunta si hizo trampa, sus valores, al igual que su control mental, comienzan a quebrarse. **Ejercicio:** Observar los ademanes de Justine y su impulso de chuparse un mechón de cabello, elegir un cuadro para el dibujo de imitación con lápices de grafito y gradación tonal para volumen.

00:46:31- Irreversible

Justine prueba finalmente la carne humana, mientras come el dedo de su hermana, la gesticulación de la protagonista cambia radicalmente, comienza a comportarse como una bestia. **Ejercicio:** observar la boca de la protagonista y elegir un detalle mientras come para representarlo posteriormente en un dibujo a lápiz de imitación con lápices de grafito y gradación tonal para volumen.

00:56:50- El deseo

Mientras Adrien juega un partido de fútbol con el torso desnudo, Justine comienza a mirarlo de una manera particular, como un cazador a su presa, analogía de su deseo y despertar sexual. **Ejercicio:** Observar la mirada de Justine y hacer un dibujo de detalle enfocado en los ojos y la mirada, la inclinación y posición de los mismos. Realizarlo con lápices de grafito y gradación tonal para volumen.

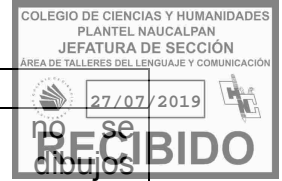
Evaluación

Los alumnos elegirán una escena anterior y elaborarán un dibujo en papel marquilla en formato de 33.5 x 24 cm con lápices de dibujo de distintas

densidades y utilizarán los conocimientos adquiridos para dar volumen por medio del claro oscuro y la difuminación de la técnica.

ANEXOS: Rúbrica de evaluación de la lámina

3 puntos	1.5 puntos	0 puntos
La lámina contiene dibujos proporcionados y detallados	La lámina contiene dibujos poco proporcionados y escasamente detallados	En la lámina no se dibujaron ni proporcionados ni detallados
La técnica empleada para hacer la lámina fue aplicada de manera correcta (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)	La técnica empleada para hacer el cartel fue aplicada de manera imprecisa (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)	La técnica empleada para hacer el cartel fue no fue aplicada de manera correcta (uniformidad del trazo, mezcla adecuada de colores uso de profundidad y perspectiva)
Limpieza y orden en la aplicación de la técnica	Poca limpieza y orden en la aplicación de la técnica	Sin limpieza y orden en la aplicación de la técnica
La presentación del cartel se hizo con un cuidado previo del soporte de papel	La presentación del cartel se hizo con poco cuidado del soporte de papel	La presentación del cartel se hizo con sin cuidado del soporte de papel



HABILIDADES PARA LA VIDA

Temática adolescente:

- Desarrollo sexual
- Feminismo
- Integración social
- Auto descubrimiento.
- Relaciones familiares

Secuencias relevantes: Nombre de la secuencia, ubicación en tiempo.

00:17:36- La iniciación

Justine es rociada con sangre y vísceras de animales, luego es obligada por su hermana Alex a comer riñón de conejo. **Ejercicio:** Cuestionar sobre la presión

social y la influencia de las personas para hacer cosas desagradables, y sus posibles consecuencias.

00:42:49- Depilación

Alex regaña a Justine por no depilarse las axilas, y la convence de hacerse una depilación en la entrepierna, la cual sale mal y termina lastimándola, ocurre un accidente y Alex pierde el dedo con unas tijeras. **Ejercicio:** Reflexionar sobre la convención social que obliga a las mujeres a depilarse una vez que comienzan el desarrollo de su cuerpo. Hacer un balance sobre qué tan conveniente es poner por encima de la salud y comodidad, una convención estética.



01:08:52- Adrien

Justine y Adrien tienen su primer encuentro sexual, a medida que la excitación de Justine crece, comienza a tener gesticulaciones y movimientos que ya no parecen humanos, Adrien hace lo posible por detenerla, pero no lo logra, Justine termina haciéndose daño. **Ejercicio:** Orientar a los alumnos sobre conductas sexuales de riesgo, reflexionar y abrir el debate sobre el inconveniente de priorizar el instinto y la falta de racionalización en un encuentro sexual, por encima de la razón para poder evitar consecuencias irreversibles en sus cuerpos y estabilidad emocional.

01:13:43- Resaca

Justine nota que sus compañeros comienzan a rechazarla, más tarde Adrien le muestra un video en donde su hermana le demuestra a varios estudiantes que Justine tiene intenciones de morder la mano de un cadáver, Justine parece bloqueada, no tiene gestos humanos. **Ejercicio:** Reflexionar sobre la influencia del alcohol en nuestros comportamientos y las consecuencias de no tener un control en la ingesta de dicha sustancia.

01:22:45- Fin de semestre

Justine despierta para darse cuenta de que Adrien está muerto, siente culpa, pero posteriormente se da cuenta que fue Alex quien lo mató. En vez de castigarla, decide bañarla, lo que demuestra que por encima de todo están los vínculos familiares. **Ejercicio:** Hacer un análisis del final de la película, ¿porqué Alex

asesinó a Adrien?, ¿estaba protegiendo a Justine, o solo fue egoísta?, ¿qué opinas de la reacción de sus padres al respecto?

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Los alumnos elegirán una escena anterior y se abrirá un debate con la Temática de Comunicación Asertiva (Habilidades para la Vida), se discutirá sobre los siguientes ejes:



- Despertar sexual. Analizar la manera en la que se reprime a las adolescentes que comienzan a sentir curiosidad sobre la autoexploración del placer.
- Feminismo. Cuestionar algunas prácticas poco cómodas a las que tienen que someterse las mujeres para crear una imagen atractiva al sexo opuesto.
- Detectar los comportamientos asociados con el alcohol y las fiestas, así como la realización de actos con los que a veces no se está de acuerdo, bajo la premisa de pertenecer al grupo social
- Familia. Deliberar sobre los lazos familiares, las complicaciones de los mismos, la importancia del apoyo de nuestros padres, particularmente la relación entre hermanos y la influencia de los mismos en nuestros actos.
- Cerrar con un análisis general de la película.

Películas relacionadas recomendadas:

Carrie (Brian de Palma, 1961)

Ginger snaps (John Fawcett, 2001)

Interdisciplina: ¿Desde de qué disciplinas se puede estudiar el tema de la película?

- Psicología, Comunicación, Filosofía, Equidad de género.
- Taller de Diseño Ambiental I y II

Julio | 19



TRABAJO COLEGIADO DE SEMINARIO DE CINE

Producto: Diseño de curso para
maestros

Coordinadores

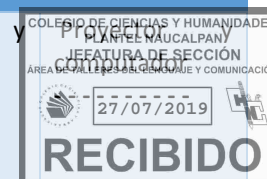
Miguel Ángel Galván Panzi
Rita Lilia García Cerezo

Integrantes:

Alejandro Javier César Rivero
Isaac Hernán Hernández Hernández
Édgar Roberto Mena López
Nancy Mora Canchola
Guillermo Solís Mendoza
Reyna Iztlalzitali Valencia López
Rodolfo Sánchez Rovirosa

Naucalpan, Méx., julio de 2019.

Sesión	Contenido temático	Objetivo	Actividades de aprendizaje	Apoyos didácticos	Material
1	<p>Presentación del módulo</p> <p>a)- La narración y la narración cinematográfica</p> <p>b)- Cortometraje <i>The Lunch Date</i> de Adam Davidson</p> <p>c)- La narración clásica</p> <p>Construcciones temporales</p> <p>Peripecia</p> <p>d) La narración inversa</p>	<p>Conocer los conceptos básicos de la narración</p> <p>Identificar estructura narrativa</p> <p>Identificar elementos de la narración clásica en <i>El Apartamento</i> de Billy Wilder (19609</p> <p>Analizar el tiempo en el trailer <i>Dead Island</i> y en <i>Citizen Kane</i> de Orson Welles (1941)</p> <p>Observar el tipo de peripecia en <i>Corre Lola Corre</i> de Tom Tyker 1998</p> <p>Analizar la estrategia narrativa inversa en películas <i>5x2</i> de Francois Ozón 2004 y <i>la teoría del todo</i> de James Marsh 2014 y <i>Funny games</i> de Michael Heneke 1997</p>	<p>Presentación del temario</p> <p>Presentación de conceptos</p> <p>En equipos después del visionado anotan en una tabla acciones y número de tomas por acción.</p> <p>Presentación de la estructura general de la película. Y con algunas secuencias para ejemplificar.</p> <p>Con la primera secuencia se muestra la narración <i>in extremis</i></p> <p>En equipos observan cada secuencia presentada y comentan el tipo de peripecia</p> <p>Después de presentar una sinópsis, se ven la escena final de <i>La teoría del todo</i> y la escena rewind de <i>Funny Games</i>, para realizar comentarios.</p>	<p>Sala de proyecciones y Power Point</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p>	<p>Hojas, lápices.</p> <p>Hojas, lápices</p> <p>Hojas, lápices.</p> <p>Hojas, lápices</p> <p>Hojas, lápices</p>



2	<p>e) Narración y trama</p> <p>Intra, extra y homodiegético</p> <p>f) Narración como experimento</p> <p>g) La narración en cortometrajes</p>	<p>Analizar la trama en <i>Premoniciones</i> de Mennan Yapo (2007) y <i>La vida secreta de Walter Mity</i> de Ben stiller (2013)</p> <p>Observar secuencias de <i>Forrest Gump</i> de Robert Zemeckis (1994)</p> <p>Analizar la forma narrativa en el Cine de Nolan.</p> <p>Distinguir la forma narrativa del corto y el largometraje.</p>	<p>se presenta las sinópsis de las películas y se observan las secuencias del climax, comentarios.</p> <p>Se explica brevemente los conceptos, se ven las secuencias y se solicitan comentarios.</p> <p>Se presenta sinopsis y estructura narrativa de Memmento de Christopher Nolan (2000), se comentan algunas secuencias.</p> <p>Comentarios a un corto de Historias de Nueva York de Woody allen (1989).</p>	<p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p> <p>Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.</p>	<p>Hojas, lápices</p> <p>Hojas, lápices</p> <p>Hojas, lápices</p> <p>Hojas, lápices</p>
---	--	--	--	---	---



3	h) Narraciones paramétricas y basadas en el estilo.	Identificar característica de este tipo de narración cinematográfica.	Se presentan las sinópsis y la estructura narrativa de películas como: <i>El año pasado en Marieband</i> de Alain Renais (1961) <i>Pickpoked</i> de Robert Bresson (1959), <i>Vivir su vida</i> de Godard (1962) Se comentan algunas secuencias.	Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.	Hojas, lápices
	- Discontinuidad espacial temporal	Comentar secuencias sobre tal discontinuidad.	<i>M, el vampiro de Dusseldorf</i> de Fritz Lang (1931)	Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.	Hojas, lápices
	i) Ejercicio narrativo	Participar en el ejercicio "Juguemos al Director" reflexiones en torno a la toma de decisiones sobre la secuencia <i>Repulsión</i> de R. Polanski (1965) 11 min.	En equipos después de ver la secuencia <i>Repulsión</i> de R. Polanski (1965) llenan una tabla señalando tipo de tomas y una reflexión acerca de su pertinencia. Finalmente ven la misma secuencia realizada por estudiantes de cine. Comentarios generales respecto a la relaciones causales de las diferentes tomas.	Sala de proyección, Proyector, dvd, pantalla, bocinas.	Hojas, lápices



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bordwell, david y Kristin Thompson (2003) *Arte cinematográfico*, McGraw-Hill, México. Capítulo tres: *Narrativa como sistema formal* pp 59 a 93.

Bordwell, David (1996) *La Narración en el cine de ficción*, Paidós, España. Tercera parte: *modos históricos de narración*, pp 149 – 336.

Edgar, Robert y otros (2016) *El Lenguaje cinematográfico*. Pad Paramón, España. Capítulo 2: Narración, pp 38 – 71.

Vayone, Francis y Anne Goliot-Lété (2008) *Principios de análisis cinematográfico*. Abada editores, España. Capítulo II: *Algunas herramientas de narratología* pp. 41 – 56.

