

**METODOLOGÍA
PARA LA
FORMACIÓN**



EL CINE Y SUS LENGUAJES



A collage of film-related items. In the upper left, a clapperboard is visible with fields for 'HOUR', 'MINUTE', 'SECOND', and 'DATE'. Below it, a film reel is partially shown. In the center, a film strip is coiled. To the right, a person wearing a cap and sunglasses is operating a professional video camera. The background is a solid dark blue.

EL CINE Y SUS LENGUAJES

METODOLOGÍA PARA LA FORMACIÓN

ADRIÁN L. BACCARO Y SERGIO GUZMÁN, S.J.



© El cine y sus lenguajes
Metodología para la formación

Diciembre 2013

Asociación Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicación (SIGNIS ALC)

Autores: Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán, S.J.

Edición y coordinación General: Sergio Guzmán, S.J.

Diseño Gráfico: Iván Balarezo Pérez

No. Derechos de autor: QUI-042883

ISBN-978-9978-9942-2-1

Diciembre 2013, Quito-Ecuador

Se permite la reproducción del texto siempre que se mencione la fuente.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN / 9

INTRODUCCIÓN / 11

PRIMERA PARTE

CÓDIGOS BÁSICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL. FUNCIONES DRAMÁTICAS / 17

UNO. Planos o encuadres / 25

DOS. Ángulos de cámara o angulaciones posiciones de cámara / 35

TRES. Movimientos de cámara / 49

CUATRO. Tiempo filmico, transiciones temporales y montaje / 58

CINCO. Actividades / 80

SEGUNDA PARTE

ENTRE LOS GÉNEROS Y LOS LENGUAJES: HACIA OTROS PARADIGMAS / 85

PIXAR y los géneros cinematográficos, por Sergio Guzmán / 90

CONCLUSIONES / 99

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES / 103

SOBRE LOS AUTORES / 105

PRESENTACIÓN

EL PAPA FRANCISCO EN SU RECIENTE EXHORTACIÓN APOSTÓLICA *Evangelii Gaudium* nos invita a ser audaces discípulos misioneros de Cristo, compartiendo a todos el gozo del Evangelio: “La pastoral en clave de misión pretende abandonar el cómodo criterio pastoral de “siempre se ha hecho así”. Invito a todos a ser audaces y creativos en esta tarea de repensar los objetivos, las estructuras, el estilo y los métodos evangelizadores de las propias comunidades” (no. 33).

Con este espíritu alegre, innovador, audaz, presentamos este manual *El cine y sus lenguajes*, fruto del trabajo y colaboración de profesionales de la comunicación que formamos la Red de Cine y Espiritualidad de Signis ALC. Y que busca ser una herramienta útil, accesible, práctica, para ayudar a las y los jóvenes involucrados en procesos de educación ciudadana y procesos de evangelización.

Por supuesto detrás de este manual están los talleres de “Cine y espiritualidad” que se han realizado en México, Perú, República Dominicana, Argentina, Venezuela y Ecuador; experiencias compartidas en Encuentros de formadores de cine, vastas publicaciones relacionadas con el tema del cine, educación y ciudadanía como cine, espiritualidad y pastoral,

así como muchas reflexiones y metodologías que nos han funcionado en este afán de comunicar la alegría del Evangelio.

Sergio Guzmán, S.J.

Coordinador de la Red de Cine y Espiritualidad

Signis ALC

INTRODUCCIÓN

ESTE MÓDULO FORMA PARTE DE UNA SERIE MAYOR en la que se tratan distintas temáticas abordadas desde los integrantes de la Red de Cine y Espiritualidad de Signis América Latina y Caribe, en pos de proporcionar recursos intelectuales básicos para aquellos formadores, capacitadores, docentes, trabajadores de la educación formal y no formal, jóvenes y adultos, preocupados por impulsar una variada gama de actividades que hacen a la comunicación para el desarrollo.

En este caso, los realizadores de estos módulos somos especialistas en el campo de la educomunicación y el audiovisual, y volcamos en ellos nuestra experiencia y estudio, que a su vez reconoce una gran diversidad de capital intelectual que nacen del seno mismo de lo que fuera la OCIC-AL (Organización Católica Internacional del Cine para América Latina) y la OCLACC (Organización Católica Latinoamericana Caribeña y de Comunicación) a lo largo de las últimas décadas, y que en el presente continúan como Signis.

En este módulo se desarrollará específicamente *el tema del cine y sus lenguajes*, sin dejar de lado la conexión con los temas abordados en los otros módulos, que son a su vez marco y contexto: el cine en el diálogo de las culturas a partir de la expresión de la espiritualidad, la

integración en los procesos educativos de la metodología del cine-foro, la comprensión del cine más allá del entretenimiento, como arte y como articulador de los valores humanos. Desde este lugar nos guían, tanto la incidencia en los actuales desarrollos de construcción de ciudadanía y democratización de nuestros pueblos hermanos de América Latina y el Caribe, como una profunda responsabilidad en los procesos de evangelización.

Cuando hablamos *del cine y sus lenguajes* ya estamos haciendo una referencia más amplia a aquello que antes entendíamos como un único lenguaje. Incluso más: si bien el recorte que hacemos es desde lo cinematográfico como fuente madre del trabajo con las imágenes en movimiento, hoy no podemos negar que necesariamente ya debemos comenzar a pensar en la complejidad de un lenguaje audiovisual que abarca a la televisión y a las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y la conectividad, actividades múltiples que vienen de la mano de la revolución de las telecomunicaciones, los procesos de digitalización de la información y la convergencia tecnológica.

En este módulo intentaremos acercarnos a esa complejidad desde distintos ángulos: en la primera parte y principal de este trabajo, desarrollaremos de forma extensa y con variados ejemplos, lo que tradicionalmente se entiende por códigos básicos del lenguaje (el *grado cero del lenguaje* fue el plano general filmado por



los Hermanos Lumière de *Los obreros a la salida de la fábrica* en 1895 y a partir de allí se irían descubriendo las formas narrativas que deleitarían a las audiencias mundiales: los planos, los movimientos de cámara, las angulaciones, los tratamientos temporales, el montaje, los efectos especiales...). Pero estos códigos no solo son funcionales al narrar sino que tienen funciones dramáticas que los distintos autores se encargarán de combinar creativamente. Dedicamos a la función dramática del lenguaje una especial atención en tanto que creemos que es fundamental adentrarnos en este tema para incorporar una metodología de trabajo que profundice en la educación para la recepción crítica, en este caso del cine.

En la segunda parte analizaremos brevemente algunas particularidades del lenguaje expresado en distintas modalidades: la relación entre el lenguaje y los géneros, enmarcándolos en nuevos paradigmas de lectura, más allá de las estructuras hegemónicas. Pero, ¿cómo se expresan estos lenguajes en las distintas culturas? La consideración sobre la diversidad cultural y sobre como las distintas improntas culturales reelaboran las conceptualizaciones básicas del lenguaje adaptándolas a sus necesidades e integrándolas a sus propios procesos identitarios, son conceptos centrales en lo que hace a la consideración de los proyectos que desarrollamos en Signis, desde la premiación en las decenas de festivales



internacionales y locales, en los que premiamos cine de calidad y valores, hasta en los diversos proyectos de educomunicación y cines foros.

Cabe afirmar aquí que las expresiones de la diversidad cultural en los diferentes lenguajes forman parte central de las preocupaciones de Signis en tanto *la voz de los que no tienen voz* logra decir su palabra liberadora desde la misma toma de conciencia de los procesos que oprimen a las culturas dominadas. Y es, en última instancia, la expresión del espíritu del oprimido la que puja por nacer a un mundo más justo e igualitario. Esas voces se expresan a través de creadores que saben hacer un uso creativo y extraordinario del lenguaje y que tienen una verdadera preocupación social sobre la realidad de sus conciudadanos.

Dejamos enunciada aquí para un trabajo posterior las necesarias y urgentes consideraciones que debemos realizar en un futuro cercano sobre lo que se pone en juego en los procesos de transformación del audiovisual en el siglo XXI: cómo incide el lenguaje en la disolución del filme tradicional en ese pasaje que va de lo ficcional real al lenguaje de la digitalización animada y los efectos especiales, en las nuevas formas de múltiple-televisión, los videojuegos, los celulares, las redes sociales, cómo se combinan textos e imágenes en una interconexión infinita y cuáles son las formas en que como capacitadores podemos empezar a hacernos cargo del lenguaje de las imágenes en movimiento en estos nuevos contextos complejos y globales.

NOTA SOBRE LA METODOLOGÍA:

Como metodología de este módulo vamos a hacer referencia a ejemplos de tres películas premiadas por Signis en distintos momentos: *El Bola* (España, 1999, Ache-ro Mañas), *Machuca* (Chile, 2005, Andrés Wood) e *Infancia clandestina* (Argentina, 2012, Benjamín Ávila).

Es importante que los lectores se familiaricen con estas películas para una mejor comprensión de este texto. En cualquier caso, creemos que las tres películas pueden formar parte de un programa *del cine en el aula* o *el cine en la comunidad* que los lectores-formadores pueden incorporar a su programa de trabajo. Los protagonistas de estas películas son niños y niñas iberoamericanos y las obras están especialmente dirigidas a ellos. También haremos referencia con algún detalle a filmes de los hermanos Dardenne (*Rosetta*, *El niño*, *El hijo*, *El niño y la bicicleta*).





CÓDIGOS BÁSICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL. FUNCIONES DRAMÁTICAS

—¿Cómo te llamas? (pregunta el sacerdote al niño recién llegado a la escuela).

—Pedro Machuca (dice Pedro en voz muy baja y tímido, en el frente del salón, ante a sus nuevos compañeros).

—¿Cómo dices? (repregunta el Padre McEnroe).

—Pedro Machuca (con voz apenas más fuerte).

—¡Más alto... que no te escucho!

—¡PEDRO MACHUCA! (grita ahora el niño y se escuchan las risas de sus compañeros (¡y del público!)).

—Muy bien Pedro... (se acerca el Padre como para decirle un secreto) Hay que hacerse escuchar, Machuca.



Machuca, Andrés Wood, Chile, 2005. Contexto del filme: Santiago de Chile, septiembre de 1973, semanas antes del golpe militar al gobierno de Salvador Allende.

En los diez primeros minutos de la película de referencia podemos apreciar la maestría del director en el uso del lenguaje cinematográfico. Claro que esto debe ser combinado con todos los elementos que hacen a la narración audiovisual: la expresión, la dicción y los movimientos de los actores, la originalidad de la propuesta y el tema, una escenografía y vestuario acordes, dirección de sonido y de arte de calidad, musicalización, etc.

De inmediato vamos a ir a las consideraciones específicas de este módulo, pero avancemos en esto: como las letras, las palabras, las frases; las comas, los punto y comas y los puntos y aparte; las comillas, las negritas, los signos de pregunta o admiración... o los mismos puntos suspensivos; como los capítulos de un libro, la introducción, la conclusión; como el orden mismo del lenguaje escrito, ese que estudiábamos y estudian los alumnos y las alumnas en las escuelas en las materias *Lenguaje*, *Lengua y literatura* o actualmente, en la llamadas “Prácticas del lenguaje”, hoy, en las escuelas, se amplió, o se está ampliando de a poco, el concepto de lenguaje a *otros lenguajes* diferentes a la palabra escrita o hablada.

Primero es importante este reconocimiento: no solo es lenguaje la palabra (oral o escrita): hay otros lenguajes (entre ellos el del cine o el audiovisual) que comienzan a tener un mismo status de consideración. No hay un lenguaje más importante que otro. Con todos podemos (y debemos) enseñar y aprender.

Entonces, como las letras, las sílabas, las palabras y las frases con las que vamos armando nuestro lenguaje oral y escrito, el cine también tiene sus propios códigos para construir sus

relatos, sus argumentaciones, sus momentos inolvidables, la expresión de los sentimientos de miles de almas, tocar la fibra íntima de un recuerdo, producir emociones. Ese lenguaje fue y es construido a lo largo del tiempo.

Inicialmente, cuando se inventa el cine, los **Hermanos Lumière** no creyeron que su invento se transformara en una herramienta de lo que va a ser la industria del espectáculo sino que lo concibieron más como una extensión de la fotografía, una máquina de registrar recuerdos, ahora en movimiento.



Hermanos Lumière,
cámara y proyector
(1895).



La salida de la fábrica / La llegada del tren, Hermanos Lumière, Francia 1895.



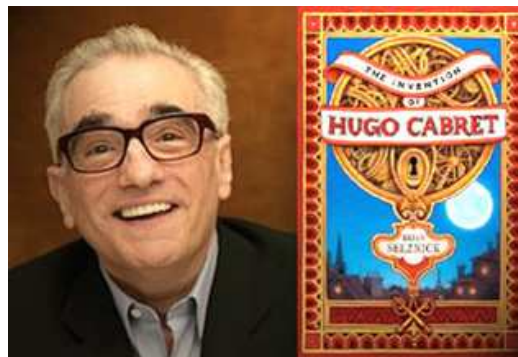


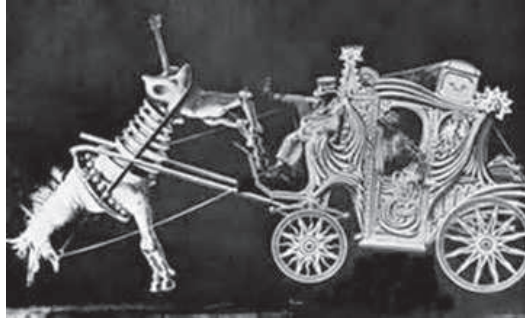
De inmediato fue **George Méliès** quien lo concibió como show artístico y entonces comenzó a desarrollar toda su creatividad fundiéndolo con otro espectáculo: la magia (nota: para los que aún no lo hicieron, es recomendable la inclusión, en cualquier programa escolar, videoteca o centro cultural comunitario, de la película dirigida por **Martin Scorsese**, *Hugo*, o *La invención de Hugo Cabret* (Estados Unidos, 2011) que narra parte de la vida de George Méliès y que es parte esencial a la introducción a la historia del cine).

Martin Scorsese / *La invención de Hugo Cabret*.



Méliès fue pionero del cine y de los efectos especiales. Su cine, el primero concebido como espectáculo, sorprendió por su ingenio y creatividad, sobre todo aplicada en la truca a partir de la sobreimpresión o la maquinaria del espectáculo en vivo. Pero Méliès trabajaba en su galería desde una concepción todavía teatral: los hechos ocurrían delante de una cámara fija que encuadraba un escenario entero. La idea primitiva de los primeros realizadores fue lo que se llamó teóricamente “teatro filmado”. Decimos aquí que estábamos en el grado cero del lenguaje cinematográfico.





El hombre de la cabeza de goma / La maldición del internauta sedentario / Set de trabajo, Méliès.

LINKS: LUMIÈRE, MÉLIÈS, HUGO

http://www.youtube.com/watch?v=xxLGDF_121U La salida de los obreros de la fábrica (Lumière, 1895)

http://www.youtube.com/watch?v=tz_l8JDYXmc La llegada del tren (Lumière, 1895)

<http://www.youtube.com/watch?v=nXbjYaXVVqM> El hombre de la cabeza de goma (Méliès, 1901)

<http://www.youtube.com/watch?v=0PmKaz3Quzo> El castillo embrujado (Méliès, 1898)

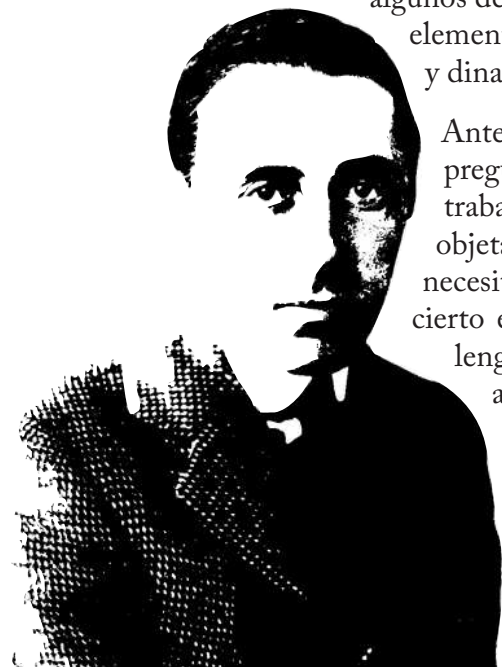
<http://www.youtube.com/watch?v=pVQ6hilPkvM> Hugo Cabret: 3D-Animation Making-of von Pixomondo (2011)



No pasará mucho tiempo para que el lenguaje cinematográfico comience su desarrollo. Según algunos autores (Lewis Jacobs: 1963; Simón Feldman: 1975) es el norteamericano **David Griffith** (década de 1910) quien por primera vez acerca la cámara a los actores en una escena rompiendo el punto de vista único del plano general de una toma que ocupaba la extensión temporal de una situación dramática. Quebrar un plano general con un primer plano de un rostro y pasar luego a otra imagen de lo que ese rostro imaginaba fue en un primer momento revolucionario. Comenzamos entonces a mencionar aquí algunos de los códigos básicos del lenguaje audiovisual (encuadres y montaje). Estos elementos serán utilizados creativamente por los directores para darle originalidad y dinamismo a sus relatos.

Antes de sistematizar de manera general estos recursos de lenguaje podemos preguntarnos sobre la necesidad o no de reconocer estos códigos para nuestro trabajo con el cine en la escuela o en las comunidades. Algunos podrían objetar que son los creativos y productores cinematográficos los que en realidad necesitan tener ese conocimiento y que es competencia de su especialidad. Lo cierto es que a nuestro entender, conocer algunas de las principales reglas del lenguaje cinematográfico nos acercan a una mejor comprensión de las obras y a su análisis crítico.

También creemos que es cierto que *a una buena película no se le notan las costuras* y esto podría ser contradictorio con lo que dijimos antes. Pero hay que perder el temor a que el saber sobre el lenguaje afecte nuestras



capacidades emocionales respecto a lo que pasa en una película o las de razonamiento para realizar un análisis del mismo. Por el contrario entendemos que conocer el lenguaje mejora nuestra capacidad de lectura, en todos los sentidos. Y esto que nos parece tan natural para la literatura lo es también para el audiovisual.

Para continuar el desarrollo de este punto, tomaremos como base el trabajo realizado por Sergio Manuel Guzmán sobre *El cine y su lenguaje* (Guzmán, Sergio, *Imágenes de fe y esperanza: descubre los valores en las películas de Disney-Pixar*, Buena Prensa, México, 2012). Nuestro compañero afirma en un módulo que forma parte del trabajo de esta Red, que se explicarán “los movimientos de la cámara, los diferentes tipos de planos, los ángulos y el manejo del tiempo” comentando la existencia de mucha bibliografía sobre el tema y su recomendación y seguimiento del autor Pablo Humberto Posada y de su libro *Apreciación de cine* (1995). Consideraremos también el texto tradicional de Simón Feldman (*Guión cinematográfico*) y la *Guía didáctica para docentes, El lenguaje audiovisual, Unidad 2, Códigos del lenguaje audiovisual*, elaborado por la Asociación Nueva Mirada (2001), entre otras fuentes.



UNO

PLANOS O ENCUADRES

Como dijimos al mencionar a Griffith y para seguir un cierto ordenamiento cronológico en la creación del lenguaje, en primera instancia debemos considerar las decisiones sobre como encuadrar una toma para que ésta sea acorde con la situación dramática construida y también con la impronta de estilo original del director.

Utilizaremos como ejemplos imágenes del filme *Machuca*.

Posada menciona una tipología de planos que suele tomar la figura humana como parámetro indicador:



Long Shot (Plano general). Abarca todo el escenario, todo un paisaje, toda una multitud, precisa lugar y tiempo y es descriptivo. Otros llaman a este encuadre

Gran plano general (GPG) o Plano general lejano, donde no pueden identificarse los rasgos de las personas y se utiliza para demostrar la grandiosidad de un escenario o la soledad de un ser humano en ese gran espacio.

En este punto es necesario aclarar que las diferentes denominaciones en castellano obedecen a distintas traducciones que en castellano se hacen en España, México, Argentina u otras latitudes, de la nomenclatura originariamente inglesa.



Chile, Andrés Wood,
2005.



En estos ejemplos vemos, en el primer caso, un GPG donde Gonzalo, de espaldas, observa la desolación: en el lugar donde estaba la villa ya no hay nada, la montaña ocupa prácticamente todo, los militares arrasaron el espacio. En el segundo caso el Padre McEnroe, luego de que Pedro Machuca se presentara, le indica que se integre en el espacio del aula (estos fotogramas y los siguientes, utilizados como ejemplos de encuadre, pertenecen al filme *Machuca*).



Full Shot. Cuando la cabeza y los pies del personaje coinciden aproximadamente con los límites superior e inferior de la pantalla. Revela la identificación física de la persona. Este encuadre puede denominarse en castellano **Plano general corto**

(PGC), **total o entero**, enfocando todo el cuerpo del personaje permitiendo identificar el escenario en el que se incluye, marcando la importancia del espacio y el conjunto, o como un personaje se inserta en él.



En estos ejemplos de PG vemos ahora al grupo de alumnos recién ingresados pertenecientes a la clase baja y que son observados por la mirada extrañada de los alumnos de clase media que asisten a la escuela Saint Patrick (obsérvese que el director nos pone en el lugar de la mirada de los alumnos de clase media a la que el mismo pertenece, remarcando el carácter autobiográfico de la historia narrada). Los cuerpos están en una posición de obediencia y nos dan la sensación de desprotección, lo que se remarca en los brazos y las miradas, más cierta desprolijidad en la vestimenta.

En el segundo caso los uniformados que muestran sus armas y agitan sus brazos, agreden a los integrantes de la villa que están estáticos y de espaldas apoyando sus manos en la pared; llama la atención que el color está solo en la ropa de los jóvenes que son reprimidos y que las fuerzas de represión están en blanco y negro lo que refuerza el carácter documental de la situación pero también remarca, desde el hoy, aquello que es insoportable y anacrónico, en el sentido de *nunca más* y de tiempo ya superado; por el contrario el color puede representar la resistencia que de alguna manera renace en las democracias de hoy.

Los detalles observados hacen a una decisión tanto estética como ética por parte de los realizadores.



Medium Shot o Plano medio. Cuando la figura humana no aparece entera, sino recortada a cierta altura. Se pueden distinguir tres tipos:

- ***Plano americano (PA).*** Cuando la figura se corta aproximadamente a la altura de las rodillas. Utilizado en situaciones que exigen ciertos movimientos para evitar el recorte de partes del cuerpo, permiten un acercamiento a la gestualidad y las miradas.
- ***Plano medio típico (PM).*** Cuando la figura se corta por la cintura. Según Nueva Mirada es muy utilizado para los diálogos entre dos o más personas en tomas intercaladas o juntas.

- **Plano de busto o Plano pecho (PPe):** cuando se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento, etc.



1

FOTOGRAMA 1: los tres protagonistas se unen en un canto común en un PM; alegres se sienten integrados entre ellos y con la gente en la manifestación en la que se pierden sus miradas.



2

FOTOGRAMA 2: la situación de mayor intimidad se muestra en PA, con los dos personajes sentados abstraídos entre sí.



3

En el tercer fotograma, la mirada de Pedro en PPe nos acompaña aunque él sabe que pasó y nosotros no, y ya comienza a demostrárnoslo con su gesto compungido reforzado por el PA de su madre, fuera de foco, sosteniendo a la niña.



4

En el cuarto fotograma, la mirada de Gonzalo en PPe indaga en un Pedro indiferente y fuera de foco. En todos los casos el fondo marca los entornos o contextos que determinan las formas de comunicación de los personajes: la libertad de expresión en la movilización, la cercanía y el afecto en un exterior despoblado, el dramatismo y la

fragilidad en el humo de la represión, el gesto silencioso y de respeto en el aula escolar durante una clase.

Finalmente tenemos:



Close Up (Primer plano, PP). Plano que presenta el rostro y parte de los hombros. Es utilizado para mostrar expresiones, subrayar la importancia de un gesto o mirada o aproximar al espectador a las emociones del personaje.



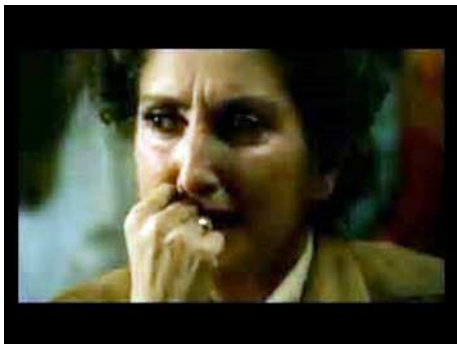
Big Close Up (Primerísimo primer plano, PPP). Presenta sólo el rostro, recortado en la frente y en el mentón. Este plano no solo nos acerca a la expresión sino que intenta *prácticamente* meternos en el pensamiento de los personajes.



Plano de detalle (PD). Encuadra cualquier parte del rostro, las manos, los pies. Tratándose de otro objeto, cualquier parte del todo. Por deformación suele llamarse a estos planos también primer plano aunque debe evitarse este error para no producir confusiones.

En la página siguiente tenemos ejemplos de distintos filmes premiados por Signis que hacen uso de encuadres cerrados (primeros planos y planos detalle compuestos):





1 FOTOGRAMA 1: un PP muy cerrado que incluye la mano de la protagonista reforzando la idea de ansiedad, incertidumbre, incredulidad, ante la situación de descubrir que la hija adoptada es en realidad hija de desaparecidos (*La historia oficial*, Luis Puenzo, Argentina, 1985).



2 FOTOGRAMA 2: el Padre McEnroe, resignado y disconforme, a punto de apagar la vela de su parroquia en señal de protesta ante la ocupación de la escuela por los militares golpistas (*Machuca*).



3 **FOTOGRAMA 3:** Pablo dibuja una sonrisa de felicidad al compartir con sus nuevos amigos y su familia un momento jamás vivido, un paseo a las sierras; su mano herida también es central en el plano en el que toma su cabeza víctima de los peores maltratos (*El Bola*, Achero Mañas, España, 2000).



4 **FOTOGRAMA 4:** PP de Juan y María en el laberinto de los espejos descubriendo la fragilidad del amor; luego de descubrirse en el contacto de sus miradas, sus manos dejan los vidrios y se encuentran en una delicada caricia (en *Infancia clandestina*, Benjamín Ávila, Argentina, 2011).



Los PP, PPP y los planos detalles, en este caso de las manos, comparten situaciones dramáticas que hacen a los sentidos fuertemente ligados a la vista y al tacto. En un proceso de identificación con los personajes las imágenes nos ayudan a vivir sus sensaciones: nos mordemos los nudillos de bronca, apagamos el fuego con dolor, nos acariciamos la cabeza en el disfrute de un momento compartido, descubrimos el amor en el contacto de las manos.

DOS

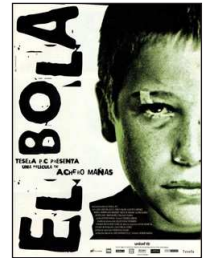
ÁNGULOS DE CÁMARA O ANGULACIONES POSICIONES DE CÁMARA

Cuando el eje óptico de la cámara no coincide con la línea de horizonte decimos que la cámara está en ángulo. La angulación depende de la posición de la cámara en el trípode o fuera de éste (alta, baja, normal, inclinada hacia abajo (picada), inclinada hacia arriba (contrapicada), desde arriba (cenital)).

Vamos a utilizar aquí algunos ejemplos de la película ya citada, *El Bola*.

La posición de cámara no es arbitraria y las decisiones que el director tome respecto a ellas tienen que ver con el sentido dramático del relato.

Las angulaciones típicas del cine son las siguientes:



El Bola, Achero Mañas,
España, 1999.



Tilt Down o Picada. Siempre que la cámara se inclina para ver hacia abajo. Disminuye a lo fotografiado. En general el efecto de la picada es mostrar la debilidad o sumisión del personaje mostrado y en casi siempre asume la posición de la mirada de otro que está en una posición superior (visualmente pero también dramáticamente).



1

FOTOGRAMA 1: la primera imagen de *El Bola* son las vías hacia las que el tren avanza. Esa imagen está en picada y sobre ella se superimprime el título. Como un contraplano de aquellas primeras imágenes de los Hermanos Lumière donde el tren se dirigía a una estación, aquí el tren que no vemos avanza con toda su enérgica violencia para arrasar con lo que se le cruce.

Es en realidad, preanuncio del riesgo real de morir, no ya por un juego inconsciente de niños sobre los que nos preguntamos los motivos de exponer sus vidas ante la máquina del progreso, sino porque sus vidas familiares y sociales seguramente estén plagadas de violencia y de muerte.



2 **FOTOGRAMA 2:** Pablo, luego de haber escapado de su casa tras la golpiza de su padre, ahora bajo la mirada de la madre de Alfredo que lo recibe en su departamento. La imagen en picada nos entrega a un Pablo que devastado (nos) pide ayuda a la familia que lo ha empezado a cobijar, y en la imagen de esa madre él encuentra un futuro posible.



3 **FOTOGRAMA 3:** Pablo con la cabeza gacha, come obediente ante el reto de su padre; aquí la cámara está en una picada muy suave y el gesto y la posición corporal asumen la autoridad paterna.



4 **FOTOGRAMA 4:** Sebastián apoya su oreja sobre la vía para intentar sentir la vibración de un tren cercano para prepararse para jugar su turno; aquí la picada es más notable y el personaje, de alguna manera, acepta su sometimiento al juego como acto suicida.



Tilt Up o Contrapicada. Siempre que la cámara mira con inclinación hacia arriba. Magnifica o concede superioridad a lo fotografiado, siempre en relación a otro personaje que es el sometido.

Es interesante observar como en algunas películas la angulación de cómo es mostrado un personaje va variando en relación a su evolución en la historia: de picada a contrapicada en el caso de que un personaje se revele e imponga frente a una situación de opresión, o de contrapicada a picada en el caso de un recorrido inverso o en decadencia.



1

FOTOGRAMA 1: vemos el contraplano de la madre que recibe a Pablo (ya mencionado anteriormente); en este caso es interesante ver como el director nos ubica prácticamente en el lugar de Pablo (como si fuera una subjetiva de éste).

En toda la película, Achero Mañas ha sabido como identificarnos con el personaje de diferentes formas: desde el cruel corte de pelo hasta en la esquiva mirada cuando ayuda a bañar a su abuela, solo por dar dos ejemplos, el director se ha encargado de ponernos en el lugar de Pablo; con ello logra que en el momento más violento nuestro cuerpo sienta los golpes que siente el maltratado, con la posterior carga de reflexión y responsabilidad que ello conlleva.



2

FOTOGRAMA 2: el contrapicado refuerza la autoridad paterna, remarcado por un gesto de iniciación inquisitorial.



3

FOTOGRAMA 3: el contrapicado fuerte de Alfredo que se niega a participar del juego desde el lugar de poder de su propia personalidad.



4

FOTOGRAMA 4: el padre en la parte superior del cuadro y el hijo en la parte inferior, la cámara en un leve contrapicado reforzando la relación de opresión.



Vista de pájaro o Toma cenital. Cuando la cámara mira en ángulo recto hacia abajo. Genera un efecto de extrañación ya que no es tan frecuente este tipo de mirada en el trato personalizado de la vida cotidiana. Por ello debe estar muy bien justificado su uso so pena de ser juzgado por el espectador crítico solo como un artificio visual.



1

FOTOGRAMA 1: el cenital se justifica ya que sugiere la mirada del padre (subjética) desde lo alto de su departamento observando la llegada de Pablo que es llevado hasta su casa en el auto de “esa gente” con la que el padre le ordenó que no se juntara más. Sobre la figura pequeña de Pablo se erige la mirada del poder del más fuerte y que no tolera desobediencia.



2

FOTOGRAMA 2: si el fotograma 1 era un plano general ahora, en el fotograma 2, vemos una aplicación de un cenital sobre un plano detalle de las manos de los integrantes del grupo que se juegan su suerte sobre el fondo de una vía; esta imagen nos pone en la mirada del grupo que observa el posible resultado del sorteo.



Vista de piso. Cuando la cámara mira en ángulo recto hacia arriba. Esta toma no es muy usual y se suele justificar cuando un personaje despierta de una pesadilla o un desmayo o sale del fondo de una profundidad. La imagen tampoco es muy corriente en lo cotidiano por ello suele entregarnos una imagen bastante extraña o desacostumbrada.



Cámara baja. Aquí la ubicación de la cámara se sitúa cercana al borde del piso y sirve para remarcar una situación en general de detalle o que pasaría inadvertida. La cámara baja suele generar un efecto visual interesante ya que es un punto de vista poco usual y puede justificarse cuando un personaje debe deslizarse hacia abajo o está acostado en el piso. Utilizado sin justificación pasa por un efecto artificioso.



1



2

En los fotogramas de ejemplo, de las imágenes finales de *El Bola*, es interesante observar que Pablo ha cambiado, ha pasado por un proceso de liberación y ahora asume un punto de vista diferente; claro que esto se refuerza con el sentido simbólico de destruir el amuleto que lo ha acompañado toda su vida anterior. Su pequeña mano (fotograma 1) apoya el

rodamiento sobre la vía que ya ha dejado de ser su juego favorito y el tren (fotograma 2), recuperando el ahora sentido visual original de los inicios del cine, se apresta a aplastar el símbolo de la violencia.

Obsérvese que en ambas imágenes no hay una mirada de otro personaje en juego y que ambos planos y posiciones de cámara obedecen a un subrayado del director que de alguna manera cierra la historia y se aleja de la misma.



Cámara alta. Esta posición de cámara es levemente superior a la que llamamos normal y se sitúa por encima de la mirada de los personajes pero en forma paralela a los mismos (no picada). No es de uso común y suele utilizarse para alguna situación que marca anormalidad o disfunción.



1

FOTOGRAMA 1: en este caso, Pablo no soporta más la violencia de su padre, se levanta y lo enfrenta por primera vez, insultándolo y escupiéndolo en la cara.



2

FOTOGRAMA 2: enfurecido, Manolo se apresta a golpearlo ferozmente; esto será mostrado explícitamente por el director luego. La situación de la golpiza es anticipada con una alteración (visual) de la altura de la cámara que deja de situarse en un punto de vista normal o en el incesante juego de picadas y contrapicadas; esa alteración visual acompaña la aceleración de la conflictividad entre los personajes que llega a una situación crucial (clímax).



Cámara normal. Esta posición de cámara es la más utilizada; ubica la cámara un poco más abajo de la altura de los ojos; en general implica una situación de equilibrio y normalidad o aparente normalidad, sobre todo cuando no hay movimiento de cámara y la misma esta fija.

Como vemos en los ejemplos de la página siguiente, suele tratarse de planos amplios, americanos o enteros (generales). En la composición tienen predominancia las líneas horizontales, lo que sugiere estabilidad (esto es contrario a las angulaciones picada y contrapicada en las que predominan líneas en diagonal que sugieren conflicto).



1 **FOTOGRAMA 1:** Alfredo y Pablo charlan, comen y beben de manera distendida luego de haber experimentado la adrenalina de varios de los juegos del parque de diversiones (todas filmadas con multiplicidad de planos y angulaciones distorsivas).



2 **FOTOGRAMA 2:** ambos charlan tranquilamente por primera vez en un escalón de una escalera en el barrio; pero la situación anterior, una breve persecución, había estado precedida por *travellings*, subjetivas y una música de suspenso. En ambos casos, a una situación de tensión con multiplicidad de recursos narrativos sucede la estabilidad del plano general en la posición de cámara normal.



3 **FOTOGRAMA 3:** Pablo se integra por primera vez a una salida grupal donde se disfruta de la amistad y la naturaleza. Luego de una caminata y subida a una sierra, el grupo descansa y merienda en una improvisada mesa de piedra. Una música suave acompaña toda esta situación de distensión.



Ángulo holandés. Cuando la cámara está en ángulo con el eje vertical del sujeto fotografiado. La imagen resulta inclinada en pantalla. No es muy usual y a veces aparece apenas sugerida. Por lo general implica una situación de descontrol, anormalidad o hecho extraordinario.



1



2

FOTOGRAMAS 1 Y 2: en el final, Pablo huye de José, el Padre de Alfredo que lo corre en una plaza. Aquí la cámara va de un lado al otro y en *travelling* hacia adelante, representando la subjetiva y agitación de José, llegando por momentos a una angulación holandesa. En la otra la distorsión está dada por la dinámica misma del juego (montaña rusa con giro de 360 grados).



Campo y Contracampo. Toma por delante o por detrás a los personajes alternativamente. Muy usado en los diálogos. Esta forma, muy utilizada tradicionalmente en Hollywood, ha dado lugar, en las últimas décadas, a una mayor utilización de un campo y contracampo sin salto en el eje pero por delante de los personajes poniendo mayor énfasis en la gestualidad y las miradas.



1



2

FOTOGRAMAS 1 Y 2: Alfredo le dice a Pablo que su padre no puede dejar que pase la noche en su casa y Pablo le contesta que él le había prometido eso. El montaje juega aquí un rol fundamental en los momentos de corte de diálogo sincronizado o voz en off y escucha. En algunos momentos el plano y contraplano se justifica porque no hay otra forma de comunicar cierta información si no es por el diálogo.



3



4

Un ejemplo de uso de plano y contraplano, en este caso entre el personaje y un banco vacío que representa a la figura ausente. Alfredo observa (fotogramas 3 y 4) que en ese lugar

debería estar Pablo, pero este, durante varios días no asiste a clase. Este significantes-objeto es correctamente leído por Alfredo, a la vez como un índice de alto riesgo por el que podrá estar pasando su compañero. Inmediatamente hablará con su padre para que averigüe si Manolo había agredido a Pablo.



5



6

Otro muy interesante ejemplo de lectura de índices. Alfredo observa casi por accidente los moretones y cicatrices de Pablo en su abdomen (fotogramas 5 y 6).

Aquí el diálogo es entre gestos, miradas y signos en el cuerpo, en forma intercalada. Luego sobrevendrá la pregunta, la vergüenza y el ocultamiento. Pero Alfredo, en un ejemplo máximo de preocupación y ayuda por aquel que está en dificultad, tomará una actitud responsable frente a la huella.



El plano y contraplano es utilizado no solo visualmente, con gestos, miradas y diálogos (fotograma 7). En esta escena el significado dialéctico pasa por un plano y contraplano ético, que pone en juego la elevación del hombre solidario frente a una mirada meramente individual. ¿Soy responsable frente a los signos o me hago el distraído?

Esta experiencia, trasladada y comparada con las actitudes de nuestra vida cotidiana, es central para desentrañar la relevancia del filme como formador en los valores solidarios, de verdadera amistad, de protección de los oprimidos y defensa del interés superior de los niños.

TRES

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Se puede hablar de diversos movimientos de cámara. Los principales son los siguientes: movimiento de rotación o *panning* (Panorámica) y movimiento de traslación o *travelling*. Claro que estos movimientos tienen diferentes combinaciones. Algunos autores agregan el *zoom*, aunque éste es un movimiento interno, de los lentes de la cámara. Sin embargo acordamos en que es correcto incluir el *zoom* como movimiento en tanto suele recurrirse a él y a veces se lo suele confundir con el *travelling*. Indudablemente forma parte del código del lenguaje audiovisual.

En la secuencia previa al final de *El Bola*, desde el momento en que Pablo escapa hasta que es finalmente recogido por José, el padre de Alfredo, podemos observar un conjunto combinado de movimientos de cámara.

Ver: <http://www.youtube.com/watch?v=aqNeoJmFlmw> OBK en la peli *El Bola*.



Panning (Panorámica). Cuando la cámara no puede trasladarse porque su soporte está fijo, pero sí puede volverse. La panorámica puede ser horizontal, vertical, de balanceo y también en diagonal:

- **Horizontal:** cuando la cámara realiza un movimiento similar al de la cabeza de un hombre que gira de derecha a izquierda o viceversa. En general, acompaña el movimiento de una persona u objeto que recorre un movimiento útil para la narración. Es de carácter descriptivo tanto del movimiento y la aceleración del sujeto-objeto como del contexto que enmarca la situación.



1



2

FOTOGRAMAS 1 Y 2: aquí Pablo corre escapando de su padre luego de que se entera que José no puede ayudarlo. La figura pequeña corre entre autos, depósitos de basura, postes y luminarias. En la inmensidad de la noche urbana un paneo o panorámica de derecha a izquierda acompaña su carrera urgente.

- **Vertical:** movimiento similar al de la cabeza en sentido ascendente o descendente.
- **De balanceo:** la cámara se mueve de izquierda a derecha como si estuviera en una cuna.

(NOTA: este movimiento puede verse en el citado ejemplo de la angulación holandesa; a la vez esta toma es un travelling hacia adelante y un paneo de balanceo; el uso combinado de todos estos recursos remarca la situación de vértigo del momento narrado).

- **Diagonal:** cuando el movimiento de rotación va de derecha a izquierda o viceversa y, a la vez, de arriba abajo o viceversa.



3



4

FOTOGRAMAS 3 Y 4: en este caso Pablo acaba de salir del edificio. Alfredo lo observa por la ventana. En ángulo casi cenital inicia el recorrido que es seguido en paneo a izquierda por todo el cemento de la calle. Obsérvese como cambiaron las diagonales en uno y otro plano.

Con estos tipos de movimientos podemos conocer el escenario donde se desarrolla la acción, cumpliendo una función descriptiva; también son útiles para imprimir dramatismo o seguir el desplazamiento del personaje enfocado hasta que la toma se corta o hasta dejarlo salir del cuadro.



Travelling. Cuando la cámara está sobre un soporte móvil que puede desplazarse. Según esto, los movimientos pueden ser muy variados. Hablemos de ellos:

- **Dolly In (Acercamiento):** en este movimiento la cámara se traslada de un plano “x” a otro más cercano.



1



2



3

Ver: <http://www.youtube.com/watch?v=dhiV6TACa3w> *El Bola*, conversación a través de la puerta.



Ejemplo de *travelling* de acercamiento muy sutil en *El Bola*. En un primer momento (fotograma 1), la imagen resulta confusa pero enseguida nos damos cuenta que estamos en el interior de la casa de Pablo. La música es dramática y reitera el motivo de una escena anterior (cuando van a ver al padrino enfermo de sida). En ambas el movimiento de *travelling* es lento y va descubriendo información como técnica de suspenso. Gira a derecha y a la vez va hacia adelante. La figura de Pablo (fotograma 2) se descubre de espaldas en plano americano de espaldas (no se nos muestran aquí las heridas); Pablo le pide a Alfredo, que está del otro lado de la puerta, que se vaya, porque si no su padre le va a volver a pegar. Al final (fotograma 3) llega casi a un plano pecho.

- ***Dolly Back (Alejamiento)***: la cámara se traslada del plano inicial a uno más lejano, más general. Este movimiento nos aleja o separa de una situación, remarcando un cierre, un final de una etapa, o una situación determinante para el futuro. A su vez nos sugiere o da tiempo para reflexionar sobre lo que termina de ocurrir y lo que sobrevendrá.
- ***Travelling vertical***: la cámara sube o baja como si estuviese situada en un ascensor. En general, el travelling hacia arriba remarca una situación previa a una acción importante, se va a cumplir un objetivo. También suele otorgar suspenso, va descubriendo algo hasta llegar a develar completa o parcialmente un gesto, una mirada o un objeto relevante para el relato.



- **Travelling lateral:** se consigue al acompañar con la cámara a una persona u objeto como si se le siguiera, quizá desde un automóvil. Izquierda a derecha o viceversa.



1



2



3

FOTOGRAMAS 1, 2 Y 3: Pablo escapa atravesando las calles y veredas en una madrugada desierta. El *travelling* lo acompaña en su huida aumentando el suspenso.

- **Travelling de grúa:** cuando la cámara se monta sobre un brazo móvil, con lo que pueden lograrse movimientos y combinaciones en diversos sentidos.

Travelling hacia atrás



Con todos estos movimientos de cámara nos acercamos a la acción o nos alejamos de ella; podemos observarla al ras de suelo o contemplarla desde una altura considerable. La cámara (y nosotros como espectadores) acompañamos a un personaje en su desplazamiento, en general, manteniendo la velocidad del personaje para no perderlo del cuadro. Dónde poner la cámara, cómo moverla, son decisiones que va tomando el director para mejor contarnos su historia y aproximarnos a las sensaciones que viven los personajes.

Steadycam es un estabilizador de la cámara.

Respecto al mencionado *zoom*, donde el lente de la cámara se acerca a un sujeto u objeto (*zoom in*) o se aleja de él (*zoom out*), sirve para subrayar o dar prioridad a un objeto o sujeto enfocado en el plano. En general revela o descubre algo del espacio que rodea al objeto o sujeto, o lo ubica en ese espacio.

Un caso especial de *travelling* es el llamado *cámara en mano* cuando el camarógrafo se desplaza libremente con la cámara al hombro o con un *steadycam*, siguiendo la acción. Produce en el espectador la sensación de estar en la acción y se asimila muchas veces a la urgencia de la captación del testimonio documental.

Los movimientos de cámara combinados con un apropiado encuadre de miradas puede ser muy útil para identificarnos con los personajes en la acción y dar la sensación de que seguimos las situaciones dramáticas desde la mirada del personaje. Se llama a esta forma del lenguaje *cámara subjetiva*.



Para ejemplificar los movimientos nos hemos encontrados con una dificultad que no tenemos en los encuadres o planos y en las angulaciones ya que estos pueden ser ilustrados y explicados a partir de imágenes fijas. De paso advertimos que el lenguaje no es una suma de elementos sino que el director dispone de la combinación de todos estos elementos para crear, en su estilo, la mejor narración.

Por ello, si bien hay algunas indicaciones que parecen ser más apropiadas para cada situación dramática se puede decir que no existen fórmulas únicas y que cada director puede poner su sello de autor y originalidad. Para superar la dificultad mencionada vamos a recurrir a dos soluciones: por un lado vamos a sugerir una serie de **links ejemplificadores** y vamos a volver sobre el inicio de Machuca, invitándolos a hacer el reconocimiento del uso de los conceptos vistos en esta última parte.





LINKS: TRAVELLINGS

<http://www.youtube.com/watch?v=fVBvnwPYdtc> Ciudadano *travelling* acercamiento lento. Ejemplo clásico en *Citizen Kane* (Orson Welles, Estados Unidos, 1941).

<http://www.youtube.com/watch?v=JXKoLXhvraY> *El Bola*, escena gilipollez. *Travelling* hacia adelante en las vías; *travelling* lateral y de acercamiento a Alfredo de derecha a izquierda; *travelling* delante de la calle desde la cabina de un auto policial; *travelling* hacia adelante en las vías más acelerado (reiteración dos veces); *travelling* lateral del tren avanzando de derecha a izquierda; *travelling* hacia atrás de las vías y los chicos que se cruzan en ella; *travelling* hacia atrás de Alfredo, Pablo y Sebas que se retiran del lugar.

<http://www.youtube.com/watch?v=NiwpmMeYTiE> *Machuca*, militares en la escuela 2. *Travelling* lateral de izquierda a derecha y luego hacia arriba, largo (con grúa), mostrando el ingreso de los alumnos al colegio ahora tomado por los militares que seleccionan a quienes tienen el pelo largo para cortárselo; *travelling* hacia adelante (cámara en mano) donde el sacerdote es reprimido por dos soldados y luego llevado por las escaleras; *travelling* lateral de derecha a izquierda (cámara en mano) de Gonzalo que se acerca a mirar lo que ocurre con el sacerdote.

<http://www.youtube.com/watch?v=7lJjin8SjXo> *Infancia clandestina*, escena 2. Multiplicidad de *travellings* cámara en mano de Juan y María cuando se escapan al bosque durante el campamento: *travelling* hacia adelante de las manos tocando cañas y ramas; *travelling* girando en contrapicado de María que mira hacia arriba y gira la cabeza; *travelling* en subjetiva de 360 grados y contrapicada de los árboles; *travellings* laterales de diversos planos detalles, en plano americano, etc., de ambos personajes corriendo por el bosque; *travelling* hacia adelante de María que descubre el auto abandonado.

<http://www.youtube.com/watch?v=KhXAD8NwaTI> *Machuca*, parte 1.

CUATRO

TIEMPO FÍLMICO, TRANSICIONES TEMPORALES Y MONTAJE

Siguiendo a Guzmán y Posada, diremos que el *tiempo físico*, que es el de la realidad, tiene un solo sentido (lineal), una sola dirección (hacia adelante) y una sola marcha (uniforme). No se puede acelerar, retardar, invertir o retroceder. *En el cine, el tiempo es distinto*. Es variable y flexible. Teniendo en cuenta esto, podemos hablar de diferentes tiempo fílmicos:



Tiempo en adecuación. Se da cuando el tiempo de acción de la película coincide con el tiempo real de la película. Lograrlo resulta difícil y por eso no es muy frecuente. Hitchcock lo logró magistralmente en su película *La soga* (*Rope*, 1948).

<http://www.youtube.com/watch?v=4T1s-2NnFDY> *La soga*, 1948, VOSE/ Parte 1.

Sus 80 minutos de duración corresponden exactamente a los 80 minutos de la acción.



Otro ejemplo reciente y destacado es el filme *El arca rusa* (Alexander Sukurov, Rusia, 2002). Ambos ejemplos nos sirven también para introducir el concepto de plano secuencia (una toma larga que narra completa una situación dramática sin recurrir a cortes de toma).

<http://www.youtube.com/watch?v=zh3J4m-Qaxc> *El arca rusa*, Sokurov.



Sin llegar al extremo del plano secuencia, es normal que en las películas haya escenas que cumplan con el tiempo de adecuación. Veamos este ejemplo de *Infancia clandestina*.

<http://www.youtube.com/watch?v=Od4BLY7hkMc>





En una charla íntima en el jardín con su madre (fotogramas de la página anterior), Juan le pregunta cómo fue que se enamoró de su padre. La madre, Cristina, le cuenta pero descubre que en realidad Juan está enamorado de una compañera de la escuela. Toda esta escena, si bien tiene cortes, respeta los tiempos exactos de la charla sin recurrir a ningún salto temporal y dando lugar a la transmisión de las emocionalidades de la misma: los recuerdos de los primeros encuentros de la pareja y la cercanía de la situación que vive Juan.



Tiempo en condensación. Es el que más frecuentemente se utiliza en el cine. Por éste resulta posible que en poco tiempo se realice mucha acción. El tiempo en condensación se logra por el **montaje** y la **elipsis** (supresión de elementos narrativos y descriptivos de una historia, de tal manera que se conservan los datos suficientes y podamos entender los supuestos).

En la película ***El Padrino*** (*The Godfather*) de Francis Ford Coppola (Estados Unidos, 1972), por ejemplo, se nos narra muchos años de acción en sólo 175 minutos.



En la escena 3 de *Up, una aventura de altura*, en una secuencia de tiempo muy condensado, se nos narra lo más importante de la vida de Carl y Ellie desde que se casan hasta que muere ella.



En el inicio de *Infancia clandestina* podemos observar cómo se trabaja el tiempo de condensación con diversas aplicaciones de dibujo y luego acción en vivo.





La película comienza en el año 1975, cuando Juan y su familia son atacados por un grupo paramilitar. Deben huir primero a Brasil y después a Cuba. Ya en 1979 observamos el retorno de la familia a Argentina en condiciones clandestinas.

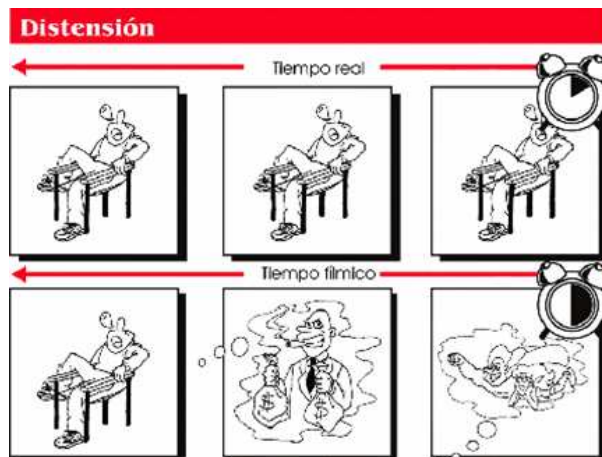
En forma intercalada, a través del relato de sus padres en una grabación y de una serie de dibujos de la infancia y fotografías de la familia en distintas actividades y lugares desde

1976 hasta 1979, nos enteramos de su situación de exilio político. Ahora han decidido retornar para una contraofensiva. Juan y su hermana viajan desde Cuba a Brasil y luego por tierra a la frontera con Argentina donde son recogidos por el tío Beto que los lleva en una camioneta hasta un barrio del Gran Buenos Aires.

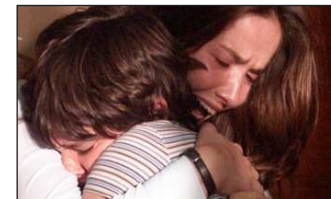


Tiempo en distensión. Se da cuando el tiempo real de una acción determinada se alarga subjetivamente. Es un imposible físico que estira algunos momentos llenándolos de acción (ver diagrama en la página siguiente).

Un ejemplo clásico en *Nos amábamos tanto* (*C'Eravamo tanto amati*) de Ettore Scola (Italia, 1974): los segundos en que Gianni va de clavado rumbo al agua de la piscina son suficientes para contarnos su historia y la de sus amigos.



En *Infancia clandestina* un ejemplo de tiempo en distensión está dado por las situaciones de los sueños de Juan.



Juan mira y escucha una noticia en la televisión sobre un “enfrentamiento” entre militares y guerrilleros (el término enfrentamiento era utilizado por los medios de comunicación de manera eufemística para encubrir la represión desigual y muchas veces ilegal).

Muestran una foto de su padre con barba al que apenas puede reconocer; se siente desprotegido y toma un arma; se sienta en la cama a esperar y se duerme dando comienzo el sueño (fotograma 1). La sensación que tenemos es que el sueño alargó lo inevitable, el ataque a la casa (fotograma 2); Juan es despertado en forma traumática por los gritos de su madre que luego lo abraza desesperadamente (fotograma 3). El director también utiliza de modo muy interesante y original las ilustraciones para evitar mostrar situaciones de violencia.



Tiempo en continuidad. cuando el tiempo fílmico fluye en la misma dirección que el tiempo real. ***En un día especial*** (*Una giornata particolare*) de Ettore Scola (Italia, 1977), vemos el transcurso de un día en la vida de dos personajes, desde la mañana hasta el anochecer, sin ningún salto anormal en el tiempo.



Volviendo a *Infancia clandestina* la narración, salvo en el inicio, respeta las coordenadas del tiempo en continuidad o cronológico-lineal. El tiempo fluye de manera real hacia adelante: regreso a la Argentina, organización de la nueva casa, ingreso en la escuela, actividades de los padres con sus compañeros de guerrilla, nuevos amigos y enamoramiento, charlas con el tío cómplice, cumpleaños inesperado, peleas con la madre de Cristina, acercamiento a María durante un campamento, muerte del tío, evasión de la casa original, pseudoescape con María, muerte del padre, ataque a la casa, secuestro de la madre y la hermana, amenazas del secuestrador, devolución a la abuela.





Tiempo en simultaneidad. Se da cuando se alternan dos o más tiempos vitales de la acción. En este caso, la acción pasa de uno a otro tiempo, incrementando y diversificando el interés.

Este tiempo es usado en películas como *Tiempos violentos* (Pulp Fiction) de Quentin Tarantino (Estados Unidos, 1994) y *Amores perros* de Alejandro González Iñárritu (México, 2000). En cuanto a técnica de edición se llama a este modo narrativo **montaje paralelo o alterno**.

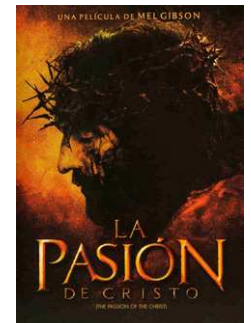
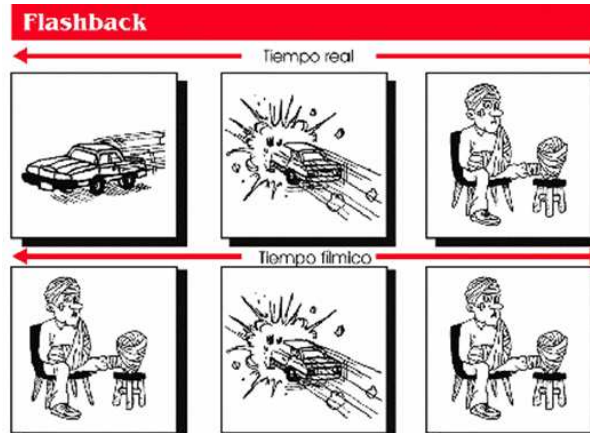
Según algunos investigadores, fue utilizado por primera vez por el director norteamericano Porter en *El gran asalto al tren* en 1903.

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=hQfdl0anqbQ> Edwin S. Porter, *Asalto y robo de un tren*, 1903.





Tiempo en flashback. Cuando la acción comienza en algún punto de la historia presente, y por el recuerdo o la referencia se retrocede a épocas y situaciones anteriores (ver diagrama).



Mel Gibson en *La pasión de Cristo* (Estados Unidos-Italia, 2004) utiliza mucho este recurso: por ejemplo cuando Jesús cae con la cruz auestas y se nos evoca una caída de Jesús cuando era niño. En la escena 29 de *Buscando a Nemo* vemos cómo Merlín, y nosotros con él, recuerda cuando tomó con sus aletas cuando Nemo era apenas un huevecillo.

Es muy interesante observar como con la utilización de dibujos, en el final de *Infancia clandestina*, se nos recuerda a modo de *flashes*, imágenes fundamentales de cada una de las secuencias vistas, e incluso imágenes que forman parte de la memoria colectiva (ejemplo, fotos de la muerte del Che Guevara). Se da cuenta de tal modo, de un racconto de la historia de Juan hasta llegar a este nuevo estado: dejar de ser Ernesto y ser Juan.



Tiempo psicológico. Es el tiempo subjetivo (personal) distinto del tiempo marcado por el reloj. Se consigue mediante la combinación de tiempos débiles y tiempos fuertes en los que nos enfrentamos a acciones de interés escaso y de gran interés, respectivamente. Así, los tiempos débiles se sienten eternos, en tanto de los fuertes se antojan cortísimos. ¿Cómo olvidar los interminables momentos previos a la ejecución en *Pena de muerte* (*Dead Man Walking*) de Tim Robbins?



En *Infancia clandestina*, las vivencias del personaje están notablemente marcadas por el tiempo psicológico. Este tiempo es fundamental para que los espectadores logremos conectarnos e identificarnos con los personajes. El tiempo del enamoramiento, tanto en la escena del baile como en la caminata por el bosque, el tiempo de la desesperación y la incertidumbre, en la escena de la muerte del padre y el secuestro de la madre y la hermana, son ejemplares en esta obra.

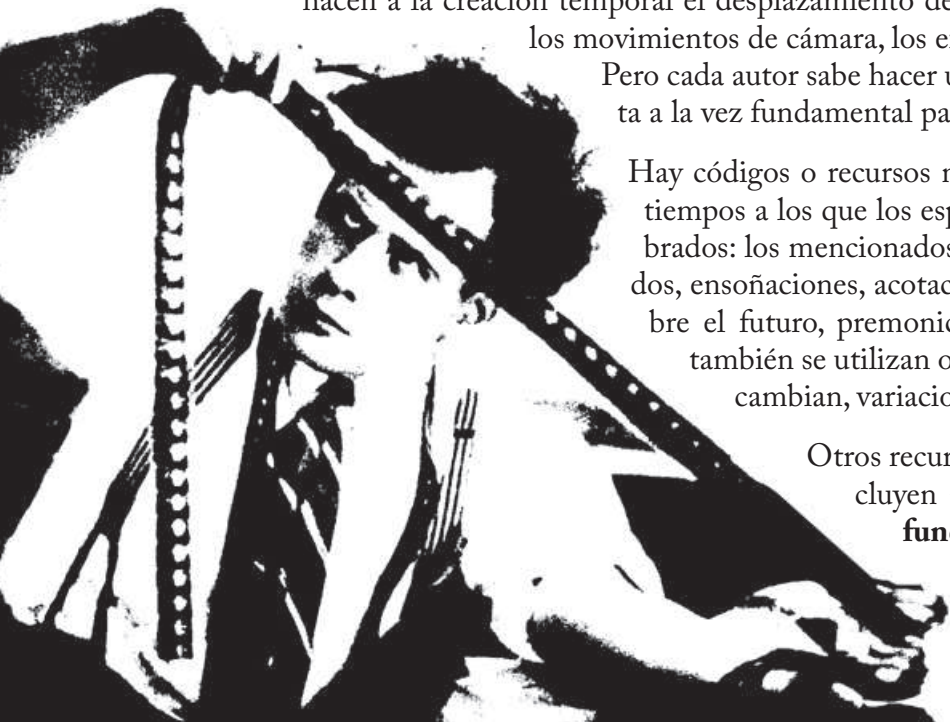


MONTAJE

La duración de una toma, durante una situación de espera o una toma de decisión, es inherente a las personas y a las culturas. Esto ocurre con los personajes y con los espectadores. Decimos que *el montaje es el principal recurso técnico expresivo que utiliza el lenguaje audiovisual para representar el tiempo, pero no el único* (Nueva Mirada, p. 12) ya que también hacen a la creación temporal el desplazamiento de los personajes, sus *tempos* personales, los movimientos de cámara, los efectos visuales de ralenti o aceleración. Pero cada autor sabe hacer un uso original del tiempo, herramienta a la vez fundamental para la creación del suspenso.

Hay códigos o recursos narrativos que sirven para manejar los tiempos a los que los espectadores, en general, están acostumbrados: los mencionados *flash-back* (mostrar el pasado, recuerdos, ensoñaciones, acotaciones) o *flash-forward* (sugerencias sobre el futuro, premoniciones, advertencias, ridiculizaciones); también se utilizan otros recursos como relojes, objetos que cambian, variaciones en la iluminación, etc.

Otros recursos son los técnico-expresivos, que incluyen a las modalidades de compaginación: **fundidos a negro** (*fade out*) donde una imagen se diluye en el negro; **fun-**



didos de negro (*fade in*) donde la imagen inicia en negro y deja aparecer una imagen. Estos recursos nos indican un pasaje temporal que puede ser corto, mediano o largo, que puede o no ser acompañado por un cartel indicador del tiempo (hora, día, mes, año, siglo). Diferencia una secuencia o escena de otra y nos reenvía a una situación temporal anterior o posterior, invitándonos a completar el sentido de lo ausente, lo no dicho, o el fuera de campo narrativo. Una tercera forma es la **disolvencia** o **encadenado**, cuando se sobreimprime una imagen sobre otra hasta quedar solo la última; en general enlaza acciones de una misma categoría pero que transcurren en diferentes tiempos y espacios.

Otros recursos técnico-expresivos son las cortinas, barridos, partición de pantalla, etc. efectos que se han incrementado en una gran variedad con el desarrollo del video y las técnicas digitales.

Por otra parte hay toda una serie de recursos y códigos que hacen al trabajo técnico, complejidad y oficio de los montajistas que no podemos abarcar aquí. Sin embargo, cabe aclarar que el trabajo del montajista es parte de un trabajo en equipo que va desde la dirección general, a la planificación de un rodaje y un diario de cámara que suele



ajustarse a una sesuda organización basada en la solidez de un guión técnico muchas veces consensuado.

Un viejo dicho cinematográfico dicta: *lo que cámara non da, moviola non presta*. Aquí entran en consideración desde la dirección de las miradas a la composición del cuadro y los desplazamientos en su interior, los movimientos de cámara y los fundidos, un correcto ordenamiento de planos, transiciones en el eje, etc., todo en su medida justa y coordinadamente.

Pero el montaje como técnica narrativa hace a la esencia misma del cine, no solo respecto a la precisión de los *tempos* en relación a la creación de suspenso o el respeto a la obra de autor, sino a la excelencia de los mejores relatos de la historia del cine.

Es muy interesante observar esto, por ejemplo, en las películas de los hermanos Dardenne, multipremiadas internacionalmente por jurados SIGNIS. En general sus personajes se encuentran ante situaciones límites, implicados en alguna desición urgente o una acción determinante que ha modificado o modificará su vida.

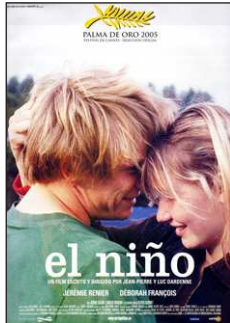


En *El niño de la bicicleta* (2011), Cirille desesperado en la búsqueda de su padre que lo ha abandonado, sube en el ascensor del edificio donde había vivido anteriormente; la cámara se detiene ante él largos segundos repetando el tiempo real, pero no pone el acento en una dramatización extrema sino que acompaña al personaje; la situación

es de por si dramática y no hace falta remarcarlo expresivamente; respeta el tiempo real como si nos ocurriera a nosotros mismos.



Cirille en *El niño de la bicicleta* de Dardenne (procesión interior).

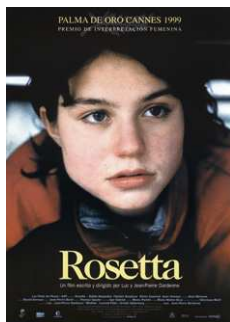


En *El niño* (*L'enfant*, 2005), el personaje principal es acompañado en su decisión de vender al hijo, en varias situaciones y en tiempo real: viaja en el colectivo con su hijo en el carrito, corre y salta para superar su marca en una pared mientras espera una llamada, aguarda la llegada del comprador.

La acción negativa es retardada, pero el personaje no tiene dudas de lo que va a hacer; sigue jugando, inconciente de su propia aberración. La acción está desdramatizada. El problema está en otra parte. ¿Dónde? En Sonia, la mamá adolescente, en el destino del niño, y quizá también

en nosotros mismos.

Bruno y Sonia en *El niño* (desesperanza, desesperación, compasión).



En *Rosetta* (1999) el personaje no cesa de deambular, siempre tiene algo que hacer, como si de la acción dependiera su existencia. Aquí la cámara no acompaña la quietud sino la actividad (como de alguna forma le ocurre al personaje de *El hijo*, 2002). Parece que no narra más que el camino cuando en realidad *la procesión va por dentro*. Aquí el corte tarda porque en el personaje mismo está la pesada carga a lo largo del tiempo narrado (en ambos casos, como si estuvieran transportando sus propias cruces).

En todas las películas Dardenne hay explicaciones que faltan o no son necesarias y también son ascéticas en psicologismos explícitos. Nosotros debemos llenar los espacios vacíos con una subjetividad que nos reclama memoria y eticidad. Todos los elementos de lenguaje están al servicio de la obra; las decisiones sobre duración y corte de la toma hacen al montaje, a la construcción espacio-temporal y a los múltiples sentidos, pero siempre con un anclaje en una responsabilidad ciudadana y en una cultura humanista.



Rosetta (hiperactividad, supervivencia, dolor).



El hijo (Les fils, 2002)
(venganza, vergüenza, misericordia ¿con uno mismo?).

Los hermanos Dardenne,
cineastas belgas.

En las películas de los Dardenne mencionadas, las acciones transcurren en general, en recorridos temporales cortos (algunos días). No ocurre lo mismo en *Infancia clandestina* que narra una historia que tiene un origen y se desarrolla en meses. Esto hace que el punto de vista sea diferente: en Dardenne tenemos acceso a una situación de detalle, microsocia, analítica, donde el sentido debe ser completado y el contexto es más globalizado que localizado o enmarcado históricamente en un lugar y tiempo.



Benjamín Ávila, director
de cine argentino.

En *Infancia clandestina* la historia y la política tiene nombres y apellidos y refiere a un hecho histórico concreto. En Dardenne las historias son universales y su marco son, en última instancia, los problemas derivados de la globalización o el capitalismo.



Esto tiene consecuencias en la forma de relatar: Dardenne recurre más al corte directo entre una secuencia y otra; el relato es más duro y realista, utilizando por lo general una cámara en mano *documentalista* que testimonia lo urgente; elude en general todo recurso artificial de montaje o de musicalización para incrementar

el dramatismo; a lo sumo puede utilizar *tempos* más largos para que podamos ajustarnos a una nueva situación.

Benjamín Avila, en *Infancia clandestina*, recurre a un lenguaje más tradicional pero con indudable maestría narrativa clásica. Utiliza por lo tanto todo tipo de fundidos, planos, angulaciones y movimientos; utiliza cámara en mano, solo cuando la situación trasunta la inmediatez documental; la música es funcional a las situaciones emocionales y las situaciones son remarcadas por los vínculos entre múltiples personajes que se van desarrollando a lo largo de la historia.

En Dardenne la estética es casi siempre del registro de lo inmediato y los recursos utilizados, en todo sentido, son los mínimos necesarios; las situaciones se plantean entre muy pocos personajes, sin recurrir a ningún efecto artificioso.



CINCO

ACTIVIDADES

- a. **Reconocimiento de códigos de lenguaje audiovisual.** Se propone reconocer planos, angulaciones, movimientos de cámara y otros elementos a partir de la **reconstrucción del guión** técnico de los cinco primeros minutos del filme *Machuca*.

Tradicionalmente Hollywood trabajó con un esquema de división en dos columnas, una de imagen y la otra del sonido. Cada escena (a la que determinamos por la acción dramática representada y registrada en un mismo espacio escenográfico) debe ser separada por un encabezamiento; a su vez debemos reconocer el cambio de una imagen a otra determinada por el corte de toma y describir sus elementos dramáticos (que hacen los personajes, acciones, gestos, actitudes, miradas, movimientos del cuerpo, expresión de sentimientos, etc.) naturalmente narrados junto a los diálogos en el **guión literario** (cuya confección es previa al guión técnico).

La originalidad del guión técnico es que incluye los detalles de cómo se va a filmar la escena (en el reconocimiento, cómo se filmó): encuadres, cámara fija o en movimiento, posición y angulación de cámara, subjetivas, fueras de foco, encuadres múltiples, fundidos, efectos visuales, etc. En lo que hace al sonido, diferenciación de niveles sonoros y pautas para los diálogos, la música y los efectos ambiente o especiales.

Ejemplo:

(En este caso, para el sonido sólo pediremos el reconocimiento de los diálogos.)

IMAGEN	SONIDO
ENCABEZAMIENTO: Escena 1 – Lugar: Habitación de Gonzalo	Luz: día, artificial Interior
TOMA 1: Plano detalle de... (Gonzalo se está vistiendo para ir al colegio)	Música y sonido ambiente
TOMA 2:	
TOMA 3:	
TOMA 4:	
TOMA 5:	
(Completar 5 minutos) Modificar el encabezamiento de escena cada vez que hay un cambio	

- b. **Recocimiento del tratamiento sonoro.** Podemos realizar el ejercicio de reconocer en nuestro entorno al menos tres niveles sonoros diferenciados.

En un primer nivel reconoceremos, por ejemplo, nuestras voces en diálogo. En un segundo nivel, tal vez, los murmullos o comentarios en voz baja sobre lo que se está hablando; y en tercer nivel los sonidos leves del exterior, el canto de los pájaros o el sonido de los motores de los autos en al calle.

En general, las bandas sonoras de las películas también trabajan específicamente estos tres niveles para asociarlos con nuestras realidades. Suelen incluir música instrumental o canciones de diverso estilo y tono, para acompañar situaciones dramáticas diferentes, como así también sonido ambiente (dependiente del contexto) o efectos sonoros (un golpe, un tiro, una sirena).



Proponemos hacer ese reconocimiento sobre los cinco primeros minutos de *El Bola*. ¿Qué se escucha en primer nivel, qué en segundo y qué en tercero? ¿Qué ocurre con la música de suspenso, con las voces de los chicos, con el sonido ambiente?

Ejemplo:

(En este caso, para la imagen sólo pediremos el reconocimiento de la acción).

IMAGEN	SONIDO
ENCABEZAMIENTO: Escena 1 – Vías del tren	Luz: día, mañana Exterior
TOMA 1:	
TOMA 2:	
TOMA 3:	
TOMA 4:	
Poner atención a los niveles y a la división: diálogos, musica, ambiente	

- c. **Reconocimiento del tratamiento temporal, las secuencias y el montaje.** Una película se estructura en secuencias, entendidas éstas como núcleos dramáticos del relato: cada secuencia es un pequeño cuento diferente al anterior y al siguiente, que a su vez puede estar contado en varias escenas.



Tomaremos el caso *Infancia clandestina*. Por ejemplo: la secuencia “Cumpleaños sorpresa” empieza en la escuela, sigue en la casa cuando Juan le cuenta a los padres y al tío, sigue con los preparativos y culmina en la sala con el baile.

Proponemos reconocer las secuencias principales de la película. No debe faltar ninguna importante. El reconocimiento de la estructura secuencial nos permite recordar rápidamente detalles de cualquier secuencia.

ENTRE LOS GÉNEROS Y LOS LENGUAJES: HACIA OTROS PARADIGMAS

En el apartado anterior vimos cuáles son las herramientas básicas del lenguaje cinematográfico. De una u otra forma, como espectadores, a lo largo de los años vamos incorporando estos códigos al menos inconcientemente, sin haberlos sistematizado. Desde niños nos acostumbramos, por ejemplo, a hablar en término de géneros: nos gustan las películas de terror, las policiales o las de suspenso; las cómicas, que no son lo mismo que las comedias; las dramáticas, las de zombies y muchas veces las de ciencia ficción; nos encantan las parodias, a otros las de artes marciales y reconocemos que cada vez hay menos *westerns*; los musicales van y vienen, y aparecen en las últimas décadas los géneros híbridos, las mezclas posmodernas de todo con todo: terror cómico, suspenso real, reality falso, mitad-drama-mitad-*gore*, etc.

Cada género tiene sus propias reglas dentro del marco general del lenguaje: sus pautas narrativas, sus personajes típicos e infaltables, héroes y antihéroes, amigos y villanos, sus temas y escenarios, y utilizan a la vez los códigos de lenguaje de forma parecida pero diferente.

Los géneros tienen una definición teórica que parecen englobar todo aquello que llamamos ficción en el cine (para Bajtin, *existe respecto de los géneros discursivos un carácter normativo social que está en función de los usos sociales concretos de la lengua* (Torresi; 1996, p. 196). Sin embargo, mucha gente suele decir que todo lo que no es ficción no es cine. Así los documentales, para una gran mayoría *no son películas*.



Disney y Pixar, aunque suele catalogárselos como lo más divertido, no parecen tener entidad de filmes para una gran porción de público. Apenas llegan a ser *dibujitos*. Dicho esto de un modo bastante despectivo, todo lo que sea raro, experimento extraño para ser catalogado en alguna de las tres dimensiones anteriores, es arte o casi no existe para el gran público. El cine es ficción, lo que no es ficción no es cine, y lejos estaría de ser entendido como séptimo arte, al menos por las grandes audiencias.

Diferenciamos entonces género de lenguaje, en el sentido de que el género serían las aplicaciones específicas y originales que obedecen a constantes discursivas estables sobre unas reglas de lenguaje que le dan base y sustento. Y obviamente que consideramos abarcativos del lenguaje cinematográfico a las diversas formas enunciadas que tienen a su vez géneros propios. Tanto el cine documental como el de animación tienen su propia historia, sus géneros, sus hitos y sus premios.

Si saliéramos del campo exclusivamente cinematográfico, en relación al audiovisual, deberíamos recorrer otros lenguajes y otros géneros, en fin, diversas estéticas que hoy nos invaden: la televisión y sus formatos, los videoclips, los nuevos formatos para móviles y celulares, los videojuegos...

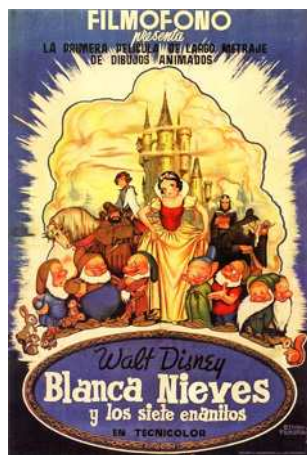
Tanto el desarrollo de los géneros, como el *star system* —el sistema de las estrellas—, que hace que vayamos a ver a tal o cual actriz o actor, o las películas de un director determinado, junto a otros elementos como la predilección por seguir sagas, la calidad y originalidad supuesta de los efectos especiales o las innovaciones tecnológicas, etc., conforman un conglomerado que es funcional al desarrollo de un sistema industrial y comercial. Por eso es lugar común vincular los términos género y ficción al nombre Hollywood, en tanto maquinaria de producción industrial de entretenimiento que domina de manera global los aparatos de producción, distribución y exhibición.



Prácticamente todos nosotros, latinoamericanos y espectadores de cine, hemos sido moldeados desde nuestra infancia por el lenguaje y las reglas de género de la producción cinematográfica norteamericana; nos hemos acostumbrado a leer ese lenguaje, a disfrutarlo, a emocionarnos a partir de él.

Tan fuerte se nos ha impregnado el lenguaje norteamericano, que la mayor parte de nosotros reniega de las producciones de cine nativo o de otras fronteras (países vecinos, Latinoamérica, Asia, Europa). Muchas veces decimos que están fuera de la norma del lenguaje y del género estandarizados. Muchos solo toleran *el cine extranjero* cuando se asemeja a las formas narrativas americanas. Obviamente que estamos en un problema y

que parte de nuestro trabajo es hacer evidente la colonización del lenguaje audiovisual. No para desautorizarlo, pero si para entender que hay otros relatos posibles y urgentes, que hay otras formas, otros tiempos y que en muchos casos esas formas, diferentes al relato oficial del entretenimiento, tiene más que ver con nuestros problemas, nuestros propios lenguajes y nuestras maneras de entender y transformar el mundo de lo cotidiano.



Un caso muy especial de tratamiento de lenguaje audiovisual y su adaptación a formas genéricas han sido, históricamente, sus aplicaciones a la animación en su variedad de dibujos en dos dimensiones (2D), el *stop motion* (con plastilina y otros materiales) y la animación digital, por computadora o en tres

dimensiones (3D). Los dibujos animados nacen poco antes que el cine y su práctica se va a desarrollar en los primeros años del siglo XX, perfeccionándose de manera industrial con Walt Disney en las décadas del 20 y el 30. El primer largometraje en color, *Blancanieves y los siete enanitos*, data de 1937.

Cabe destacar aquí que, más allá de sus especificidades, la animación basa su narración en los mismos códigos del cine de ficción real. La calidad artística y temática de muchas obras de animación, junto a la dimensión dada al tratamiento de valores humanos, hace que las mismas sean muy bien apreciadas por el público y conforman también un patrimonio cultural de primera mano para el trabajo del formador.

A continuación cerramos este módulo con el análisis de Sergio Guzmán (Guzmán, Sergio, *Pixar y los géneros cinematográficos*, Buena Prensa, México, 2012) sobre los géneros en la obra de la empresa Pixar. Con la dirección creativa de John Lasseter, proveniente de las filas de Disney, quien en 1995 dirigiera *Toy Story*, el cine, cumplidos sus primeros cien años, entra en una nueva etapa realmente revolucionaria.



John Lasseter es animador y director de cine y el Director Creativo de los estudios Pixar Animation Studios, Walt Disney.

PIXAR Y LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Sergio Guzmán

Los creativos de Pixar no sólo conocen y aplican con arte el lenguaje cinematográfico, también conocen y hacen referencia y homenaje a varios géneros cinematográficos. En las películas de Pixar aquí analizadas encontramos personajes, escenarios, narrativas propias del género *western*, de la comedia, del cine fantástico, del *thriller*, así como del musical.

Leonardo García Tsao en su libro *Cómo acercarse al cine* dice al respecto de los géneros: “¿Cómo se define un género? Un género es el grupo o categoría que reúne obras similares; ahora bien, la similitud deriva de compartir una serie de elementos formales y temáticos. Una clasificación genérica surge incluso espontáneamente. Si un espectador común y corriente habla de ver películas ‘de vaqueros’, ‘de monstruos’ o ‘de amor’, estará hablando, a partir de su percepción, de elementos afines, de géneros como el *western*, el cine de horror y el melodrama, aun cuando no se use los términos ‘oficiales’ para clasificarlos” (García Tsao, 1997:47-48).

Ahora bien, hacer esta clasificación no es fácil porque una película puede entrar a la vez en un género y en otros. Por ejemplo, *Wall-E* es una película del género de animación y a la vez del cine de ciencia-ficción; con algunos guiños a la comedia romántica y al musical.

Presentamos aquí algunos de los géneros cinematográficos a los que de alguna y otra manera Pixar ha hecho referencia o en los que podemos clasificar los largometrajes:

Western

Es el género más reconocible pues tiene muy definido su código de convenciones, tanto temáticas como formales. Surge en Estados Unidos a mediados del siglo pasado y narra de manera épica la conquista o historias del Oeste. Es un género violento por su naturaleza, todo se resuelve por medio de la acción y del enfrentamiento con armas de fuego.

Entre sus principales exponentes podemos citar a John Ford con obras maestras como *La diligencia* (*Stagecoach*, 1939), *La pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*, 1946) y *Más corazón que odio* (*The Searchers*, 1956); Anthony Mann con *Winchester 73* (1950) y *El hombre del Oeste* (*Man From the West*, 1958); y Sam Peckinpah con *Pistoleros al atardecer* (*Ride the High Country*, 1962) y *La pandilla salvaje* (*The Wild Bunch*, 1969).

El *western* ha tenido su evolución y sus crisis pero sigue vivo en muchas producciones actuales, como en el cine de Quentin Tarantino. Pixar no se queda atrás. El juego de Andy con que inicia *Toy Story* y *Toy Story 3* es una secuencia muy bien lograda de este género.





Comedia

Después del documental, quizá sea el género más antiguo: ahí tenemos en los comienzos del cine *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*) de Louis Lumière (Francia, 1895).

Este género no tiene otra intención que hacer reír al espectador. Cómo no recordar y reconocer las películas de Charlie Chaplin como *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925), *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931), *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1935) y *El gran dictador* (*The Great Dictator*, 1940). O los cortos y largometrajes de Oliver Hardy y Stan Laurel (*El Gordo y el Flaco*) que nos siguen haciendo reír. O las comedias de Billy Wilder como *Una Eva y dos Adanes* (*Some Like it Hot*, 1960) y *El apartamento* (*The Apartment*, 1960). O las de Woody Allen como *Los secretos de Harry* (*Deconstructing Harry*, 1997) o *Medianoche en París* (*Midnight in Paris*, 2011).

Los creativos de Pixar conocen muy bien este género. Seguramente han visto estas películas que han funcionado. En todas las películas de Pixar hay comedia y humor, ya sea por las caracterizaciones de los personajes, por las situaciones, por los diálogos brillantes o por la buena mezcla de esto. *Buscando a Nemo* es una película que entra

dentro del género de aventuras pero también en comedia. Marlín (papá de Nemo) es un pez payaso muy locuaz, simpático, que nos hace reír mucho; aunque él aclare que “los pez payaso no son comediantes”, “que él no es comediante”. Sin lugar a dudas, podemos decir que la comedia es un género bien explotado por Pixar.

Cine fantástico

Este género tiene dos vertientes: el cine de horror y el cine de ciencia-ficción. El primero se enfoca a narrar lo que ocurre cuando lo “normal” es amenazado por lo “anormal”, que pueden ser monstruos, vampiros, zombies, asesinos psicópatas, etc.

Dentro de este género o subgénero podemos mencionar películas como *Nosferatu* de F.W. Murnau (Alemania, 1922), *Frankenstein* de J. Whale (Estados Unidos, 1931), *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*) de George A. Romero (Estados Unidos, 1968) y *Drácula* de Bram Stoker de Francis Ford Coppola (Estados Unidos, 1992). La película *Monster, Inc.*, cumple con las convenciones del género: los niños se asustan con los monstruos pero también ¡los monstruos le tienen miedo a los niños! Por ello esta original película de Pixar también entra dentro del género comedia.





Ciencia-ficción

La otra vertiente es el cine de ciencia ficción donde se plantea la existencia de otros mundos o de un posible futuro en la tierra o en el espacio.

Dentro de los clásicos de este género podemos destacar *Viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*) de Georges Méliès (Francia, 1902), *Metrópolis* de Fritz Lang (Alemania, 1927), *2001: Odisea en el espacio* (*A Space Odyssey*) de Stanley Kubrick (Estados Unidos, 1968) y la saga de *La guerra de las galaxias* de George Lucas (Estados Unidos, 1977-2005), que con más tecnología sigue los mismos códigos del género.

Al comienzo de *Toy Story 2* encontramos claras referencias a este género y en *Wall-E* todavía más. De hecho, toda la película de *Wall-E* tiene la temática y el estilo del cine de ciencia-ficción.

Thriller

Cuando una película provoca emociones fuertes, suspenso e impactos visuales, estamos ante un *thriller*. Este término se deriva de la palabra en inglés *thrill* que significa asustar, estremecer, emocionar.

Alfred Hitchcock, considerado como el maestro del suspenso, fue quien sentó las bases y reglas de este género. Entre su filmografía podemos destacar *Pacto siniestro* (*Strangers on a Train*, 1951), *La ventana indiscreta* (*Rear window*, 1954), *Vértigo* (1958), *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959) y *Psicosis* (1960).

Dentro del *thriller* tenemos varias subdivisiones. Así, podemos hablar del *thriller policiaco* que narra historias protagonizadas por policías, investigadores o detectives como en *El halcón maltés* de John Huston (Estados Unidos, 1941), *Los infiltrados* de Martin Scorsese (Estados Unidos, 2006), *El secreto de sus ojos* de Juan José Campanella (Argentina, 2009).

El *thriller político* en el que se aplican las convenciones del género a una forma de testimoniar una situación política concreta y relevante: *Z* de Costa-Gavras (Francia-Argelia, 1969), *JFK* de Oliver Stone (Estados Unidos, 1999). También podemos hablar





aquí de *thrillers* de espionaje como las películas de James Bond o de *thrillers* de aventura como las de Indiana Jones.

Varias películas de *Pixar* entrarían dentro de este género. Ahí está la aventura submarina de *Buscando a Nemo*, *Los increíbles* con esas escenas llenas de acción que tanto nos emocionan y, por supuesto, *Toy Story 3* con algunas escenas que nos recuerda las películas de James Bond.

El musical

Es un género que, por supuesto, surge con la llegada del cine sonoro. Entran dentro de este género no todas las películas con números musicales, sino sólo aquellas que el canto y el baile forme parte intrínseca de la trama.

El primer musical en el cine (y a la vez la primera película con diálogos sonoros) fue *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*) de Alan Crosland (Estados Unidos, 1927). En la década de 1940 hizo su aparición Gene Kelly (el amo del género: actor, bailarín, coreógrafo, productor y director). Entre las películas que protagonizó podemos destacar: *El pirata* (*The Pirate*) de Vincent Minnelli (Estados

Unidos, 1948) y *Cantando bajo la lluvia* (*Singing in the Rain*) de Stanley Donen (Estados Unidos, 1952). Estos dos directores, Minnelli y Donen, fueron los que marcaron la edad de oro del musical. La década de 1960 vio nacer extraordinarios musicales como *Amor sin barreras* (*West Side Story*) de Robert Wise (Estados Unidos, 1961), *Mi bella dama* (*My Fair Lady*) de George Cukor (Estados Unidos, 1964) y *Hello, Dolly!* de Gene Kelly (Estados Unidos, 1969).

En los setenta podemos destacar: *Cabaret* de Bob Fosse (Estados Unidos, 1972), *Fiebre de sábado por la noche* (*Saturday Night Fever*) de John Badham (Estados Unidos, 1977) y *Vaselina* (*Grease*) de Randal Kleiser (Estados Unidos, 1978). Hasta llegar a fechas más recientes con musicales como *Bailando en la oscuridad* (*Dancer in the Dark*) de Lars von Trier (Dinamarca-Alemania, 2000) y *Moulin Rouge* de Baz Luhrmann (Estados Unidos-Gran Bretaña-Australia, 2001).

Hasta ahora Pixar no ha hecho ningún musical. Sin embargo, la cuestión de la banda sonora o la música es algo muy cuidado en todas las producciones de Pixar. Ahí tenemos la tan popular canción *Yo soy tu amigo fiel* (*You've Got a Friend in Me*) de Randy Newman con sus diferentes versiones en las tres películas de *Toy*



Story. También la canción de Jessie *Cuando alguien me amaba* (*When She Loved Me*) en *Toy Story 2*.

Por otro lado, *Wall-E* no es sino un homenaje a este género. Ahí están las escenas emblemáticas de la película *Hello, Dolly!* de Gene Kelly (Estados Unidos, 1969) y la bella canción de *La vida en rosa* (*La Vie en Rose*) interpretada por Louis Armstrong.

CONCLUSIONES

A lo largo de este módulo nos hemos acercado en detalle a la forma en que el lenguaje cinematográfico se ha desarrollado desde los comienzos del cine hasta nuestros días. Describimos un poco su origen y su evolución. Fuimos desde las primeras tomas a los primeros efectos especiales; pasamos por algunos ejemplos clásicos y otros actuales.

Nos detuvimos largamente en tres casos de filmes premiados por SIGNIS y en la obra de algunos autores que amamos. Más allá de la forma, quisimos poner en escena la importancia de la narración y de las decisiones que toman los autores para generar un efecto dramático, no por el efecto en sí mismo, sino como puente entre la emoción y la razón. Para preguntarnos, de alguna manera, qué hay atrás o más allá de lo que nos conmueve.

Esbozamos algunas señales sobre la cuestión de los géneros, la ficción, el documental, la animación y el cine experimental. Mencionamos los cambios que están produciendo en los lenguajes audiovisuales las nuevas tecnologías de la comunicación y la conectividad. Asumimos estas cuestiones como tarea pendiente y urgente para futuros módulos. También estamos convencidos de la necesidad de expandir de modo sistemático el campo

de la diversidad cultural y creemos que está pendiente un gran análisis de los lenguajes desde la perspectiva de esa diversidad. En esto la tarea de Signis está probada, pero la difusión y el análisis de los materiales premiados en cientos de festivales a lo largo del mundo es una tarea necesaria que deberíamos realizar en un futuro cercano. Tenemos un tesoro de significaciones que debemos compartir. Hoy las tecnologías nos permiten ese compartir, aunque sabemos que las tecnologías por sí mismas no resuelven nada. Por ello creemos fundamental la expansión de las metodologías de cine foro en sus diferentes formas.

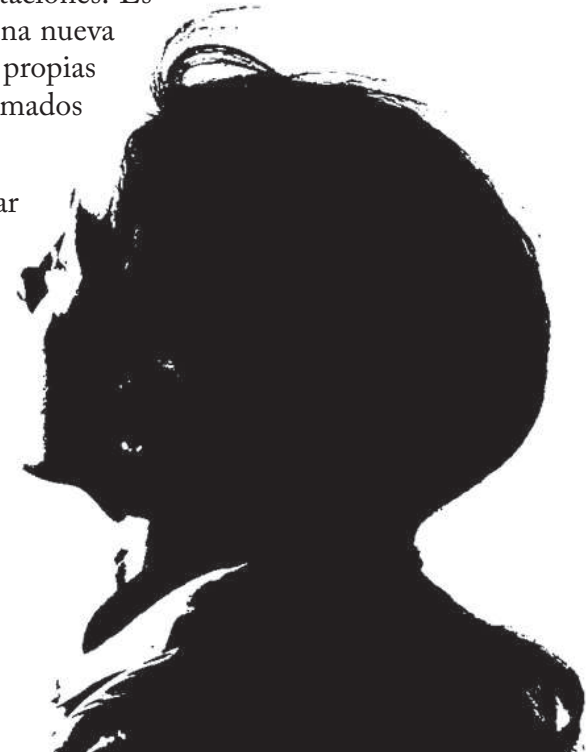
Un par de palabras que confluyeron sintomáticamente en cada charla con los autores de los otros módulos y los compañeros y compañeras de la Red es la conciencia de estar trabajando en *alfabetización audiovisual*. Y no como falso orgullo de sentirnos unos iluminados que pretendemos transferir un supuesto conocimiento. Creemos que en muchos de nosotros es decisivo aquello que ya en nuestra infancia nos provocó el cine: aprender de la vida de los otros y de sus historias; conmovernos, llorar, enamorarnos; conocer otros estilos de vida, formas de ser, diversidades; sensaciones, paisajes, descubrimientos. Y sabemos que eso se sigue produciendo en muchas personas. Y en nosotros.

Entendemos la *alfabetización audiovisual* como una permanente reflexión sobre la significación de aquello que miramos. Los primeros pasos los damos solos: nadie nos enseña a ver televisión, ni a mirar películas. Pero siempre podemos mejorar nuestras formas de leer y los textos elegidos. No negamos el cine como entretenimiento pero privilegiamos su función espiritual y filosófica, no comprendida esta como una entelequia sino como un

arte que nos ayuda a entender y a entendernos, a pensar sobre nuestras experiencias en comunidad, a reconocer nuestros errores, a transformarnos y transformar las realidades cotidianas.

El cine es un espacio de encuentro, de socialización, algo que podemos compartir en comunión. Aún desde la polisemia y la multiplicidad de interpretaciones. Es hermoso descubrir en el otro una mirada diferente a la nuestra y una nueva perspectiva que nos enseña lo no pensado, así como donar nuestras propias sensaciones y reflexiones. Nada tendría sentido si no salimos transformados interiormente después de ver y apreciar una obra de valor.

Esperamos que este módulo motive a nuevos formadores a participar de este hermoso mundo de la educomunicación, del cine y la espiritualidad, en un marco de creciente participación y compromiso ciudadano, en pos de mejorar espiritual y materialmente, la vida de cada uno de aquellos que formamos parte de la comunidad latinoamericana y caribeña, en ésta, nuestra hermosa tierra.



BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

- Atorresi, Ana, *Los estudios semióticos*, Ed. Prociencia CONICET, Buenos Aires, 1996.
- Bohler Bertaud, Michel, *Cine y espiritualidad, Metodología para la formación*, Editorial Arandú, Quito, Ecuador, s/f.
- Feldman, Simón, *Guión cinematográfico*, Librería El Lorraine, Buenos Aires, 1975.
- García Orso, Luis, *Una guía para ver cine*, SEBAJ y Universidad Iberoamericana León, León, México, 1998.
- García Tsao, Leonardo, *Cómo acercarse al cine*, Editorial Limusa, México, 1997.
- Guzmán, Sergio, *Luz para creer, 10 películas para ver y comentar este año de la fe*, Inédito, mimeo, Monterrey, 2013.
- Guzmán, Sergio, *Imágenes de fe y esperanza: descubre los valores en las películas de Disney-Pixar*, Buena Prensa, México, 2012.

Gutiérrez, Sergio y AA.VV, *Módulos básicos de capacitación, material didáctico para promotores*, mimeo, Signis América Latina y Caribe, 2013.

Gubern, Román, *Historia del cine*, Ed. Danae, Madrid, 1975.

Nueva Mirada, Asociación, *Unidad 2: Códigos del lenguaje audiovisual*, Ed. ANM, Buenos Aires, 2001.

Lewis, Jacob, *La azarosa historia del cine americano*, Ed. Lumen, 1963:

<http://www.libreroonline.com/espana/libros/473765/jacobs-lewis/azarosa-historia-del-cine-americano-la-tomo-1.html>

Posada, Pablo Humberto, *Apreciación de Cine* (1997), Ed Alhambra Mexicana, 1995.

Satarain, Mónica, compiladora y AA.VV., *Plano secuencia. 20 películas argentinas para reafirmar la democracia*, Editorial La Crujía y Signis Argentina, Buenos Aires, 2004.

SOBRE LOS AUTORES

ADRIÁN LÁZARO BACCARO nació en Buenos Aires, el 24 de noviembre de 1963. Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social (UBA, Universidad de Buenos Aires), actualmente es maestrando en Políticas y Gestión de Industrias Culturales (Universidad Nacional de Quilmes) y desarrolla su tesis sobre Industria de la Animación en Argentina (2000-2012).



- Realizador de cine y video (IDAC Instituto de Arte Cinematográfico, Avellaneda).
- Productor y director de documentales. Docente de nivel medio y superior de materias de Medios audiovisuales, Cine, Comunicación, Cultura, Nuevas tecnologías, Educomunicación y Semiología de la imagen.
- Jurado en festivales nacionales e internacionales de cine y televisión (San Sebastián, La Habana, Mar del Plata, BAFICI, Nueva Mirada, Derhumalc, Pantalla Pinamar, Fund TV).
- Especialista en temas de Educomunicación, Cine y educación, Industria de la animación e industrias culturales.
- Consejero Titular del Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual para la Infancia CONACAI (2011/13 y 2013/2015), Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (Ley 26.522).

El **P. SERGIO MANUEL GUZMÁN GARCÍA, S.J.** nació en Tampico, Tam., México en 1971.



- Es autor de *Imágenes de Fe y Esperanza: descubre los valores en las películas de Disney-Pixar*, Buena Prensa, México, 2012.
- Actualmente colabora en el Centro Cultural Loyola de Monterrey, A.C. Es miembro de Signis México y coordinador de la Red de Cine y Espiritualidad de SIGNIS ALC, desde 2013.
- Imparte conferencias y talleres de cine y espiritualidad en América Latina y el Caribe.
- Escribe crítica cinematográfica en algunos semanarios y portales de Internet.
- Jurado en festivales internacionales de cine, video y documental en México (*Festival Internacional de Cine de Guanajuato*, *Festival Internacional de Escuela de Cine* del Centro de Capacitación Cinematográfica, *Festival Internacional de Cine de Morelia*, *Festival de video independiente Voces contra el Silencio*, *Festival de la Memoria documental iberoamericano*, *Festival Internacional de Cine* “Tercer Milenio”).
- Estudió Filosofía y Ciencias Sociales en el ITESO (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente), graduándose con la tesis *La Felicidad en la película El Callejón de los Milagros de Jorge Fons*.
- Estudió Ciencias Teológicas en la Universidad Iberoamericana (1997-1999), hizo investigaciones sobre las relaciones entre el cine, la teología y la espiritualidad.





EL CINE ES UN ESPACIO DE ENCUENTRO, de socialización, algo que podemos compartir en comunión. Aún desde la polisemia y la multiplicidad de interpretaciones. Es hermoso descubrir en el otro una mirada diferente a la nuestra y una nueva perspectiva que nos enseña lo no pensado, así como donar nuestras propias sensaciones y reflexiones. Nada tendría sentido si no salimos transformados interiormente después de ver y apreciar una obra de valor.

Esperamos que este módulo motive a nuevos formadores a participar de este hermoso mundo de la educomunicación, del cine y la espiritualidad, en un marco de creciente participación y compromiso ciudadano, en pos de mejorar espiritual y materialmente, la vida de cada uno de aquellos que formamos parte de la comunidad latinoamericana y caribeña, en ésta, nuestra hermosa tierra.