



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

Cine

Guía didáctica





Facultad Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Cine

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
Comunicación	VII

Autora:

Verónica Elizabeth González Rentería



Cine

Guía didáctica

Verónica Elizabeth González Rentería

Diagramación y diseño digital

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilocialtda@ediloja.com.ec

www.ediloja.com.ec

ISBN digital -978-9942-39-232-9

Año de edición: septiembre, 2021

Edición: primera edición reestructurada en junio 2025 (con un cambio del 5%)

Loja-Ecuador



Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual** 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Índice

1. Datos de información	9
1.1 Presentación de la asignatura.....	9
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	9
1.3 Competencias específicas de la carrera	9
1.4 Problemática que aborda la asignatura	9
2. Metodología de aprendizaje	10
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje.....	11
Primer bimestre	11
Resultado de aprendizaje 1:	11
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	11
Semanas 1 y 2	11
Unidad 1. Inicios del cine.....	11
1.1. Representar el movimiento.....	11
1.2. El kinetoscopio	14
1.3. El nacimiento del cine.....	15
1.4. Cine mudo.....	17
1.5. El paso del cine mudo al sonoro	18
Actividad de aprendizaje recomendada	19
Autoevaluación 1	19
Resultado de aprendizaje 2:	21
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	21
Semana 3.....	21
Unidad 2. Ficción, narración y relato	21
2.1. La mimesis y el fingimiento lúdico.....	21
2.2. El papel del espectador: inmersión, identificación y emoción	24
2.3. Los mundos de ficción.....	24
2.4. La narración como proceso comunicativo, cognitivo, estético y experiencial.....	26



2.5. Historia y relato	28
Actividad de aprendizaje recomendada	30
Autoevaluación 2.....	31
Resultado de aprendizaje 3:	32
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	32
Semana 4.....	32
Unidad 3. Elementos del mundo de ficción narrativo	32
3.1. Acciones y sucesos narrativos.....	32
3.2. Tramas y subtramas	34
3.3. Sucesos principales y secundarios.....	36
3.4. Tramas conclusivas, reveladoras y especulares.....	37
3.5. Objetivos y conflictos.....	37
Actividad de aprendizaje recomendada	39
Autoevaluación 3.....	40
Resultado de aprendizaje 4:	42
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	42
Semana 5.....	42
Unidad 4. Personaje	42
4.1. El concepto contemporáneo del personaje.....	42
4.2. Personaje y psicología.....	44
4.3. Relaciones entre personajes	46
4.4. La construcción del personaje	47
4.5. Personajes planos y redondos	47
Actividad de aprendizaje recomendada	49
Autoevaluación 4.....	50
Resultado de aprendizaje 3:	51
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	51
Semanas 6 y 7	51
Unidad 5. Procesos de la narración/lógica causal	51



5.1. La sucesión de acontecimientos como cadena causal	51
5.2. Dosificar la información respecto de los personajes	53
5.3. Suspense, intriga y sorpresa	55
5.4. Lógica asociativa	57
5.5. Verosimilitud, absurdo y humor	58
5.6. El gag como micronarración	61
Actividad de aprendizaje recomendada	62
Autoevaluación 5.....	62
Resultados de aprendizaje 1 a 4:	64
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	64
Semana 8.....	64
Actividades finales del bimestre	64
Segundo bimestre.....	65
Resultado de aprendizaje 5:	65
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	65
Semana 9.....	65
Unidad 6. Narración y punto de vista	65
6.1. Mostrar y narrar.....	65
6.2. Personajes de apoyo: subjetividad, multiplicidad y omnisciencia	67
6.3. El narrador	68
6.4. Ver y saber: punto de vista visual y auditivo, cognitivo y temático	70
6.5. Alteraciones de las fronteras del mundo de la ficción: la metalepsis	72
Actividad de aprendizaje recomendada	73
Autoevaluación 6.....	73
Resultado de aprendizaje 6 y 7:.....	75
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	75
Semana 10.....	75
Unidad 7. Roles de producción cinematográfica	75



7.1. Organigrama del equipo de producción	75
7.2. La función del director	76
7.3. Equipo de producción	77
7.4. Equipo de arte	78
7.5. Equipo técnico	79
Actividad de aprendizaje recomendada	80
Autoevaluación 7	81
Resultado de aprendizaje 6:	83
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	83
Semana 11	83
Unidad 8. Etapas de realización audiovisual	83
8.1. La preproducción	84
8.2. Rodaje	88
8.3. Postproducción	88
8.4. Distribución y exhibición.....	89
Actividad de aprendizaje recomendada	90
Autoevaluación 8.....	90
Resultado de aprendizaje 8:	92
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	92
Semanas 12 y 13	92
Unidad 9. El guión cinematográfico	92
9.1. Introducción y concepto	92
9.2. Fases de guión	93
9.3. El guión, formatos y modelos.....	97
9.4. Ejemplo de guión: la lengua perdida (2020)	101
Actividad de aprendizaje recomendada	101
Autoevaluación 9	101
Resultado de aprendizaje 9:	103
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	103



Semana 14..... 103

 Unidad 10. El cine en Ecuador 103

 Actividad de aprendizaje recomendada 105

 Autoevaluación 10..... 105

Resultado de aprendizaje 5: 107

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 107

Semana 15..... 107

 Unidad 11. Tendencias del cine digital 107

 11.1. La narración ante las nuevas mediaciones digitales..... 107

 Actividad de aprendizaje recomendada 110

 Autoevaluación 11..... 110

Resultados de aprendizaje 5 a 9:..... 111

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas..... 111

Semana 16..... 111

 Actividades finales del bimestre 111

4. Autoevaluaciones 112

5. Glosario..... 123

6. Referencias bibliográficas 124





1. Datos de información

1.1 Presentación de la asignatura



1.2 Competencias genéricas de la UTPL

- Comunicación oral y escrita.
- Trabajo en equipo.

1.3 Competencias específicas de la carrera

Gestiona información para ser publicada en medios de comunicación masiva con el fin de informar a la sociedad.

1.4 Problemática que aborda la asignatura

Un estudiante de comunicación tiene un amplio conocimiento del mundo que lo rodea. La presente asignatura pretende solventar las interrogantes que tienen los alumnos respecto a la historia del cine y cómo se empieza a construir una narrativa cinematográfica que convierte a un simple invento en una herramienta de comunicación tan poderosa que es capaz de ser un reflejo del mundo.





2. Metodología de aprendizaje

Con el objetivo de aportar al logro de los resultados de aprendizaje, el componente de cine utilizará, durante el presente ciclo académico, como metodología de aprendizaje, los Proyectos de investigación-acción. Desarrollados con un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas, con una orientación teórica-práctica.





3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1:

Conoce la historia y la evolución del cine hasta nuestra época.

Apreciado estudiante es un gusto para mí compartir la asignatura de cine, en este primer bimestre nos vamos a enfocar en estudiar los inicios del cine, su desarrollo a través de los diferentes movimientos cinematográficos y como los avances tecnológicos han cambiado la forma de narrar historias. Veremos mucho cine clásico y propongo que analicemos cada película según vayamos avanzando en nuestro estudio.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semanas 1 y 2

Unidad 1. Inicios del cine

1.1. Representar el movimiento

El ser humano siempre se ha preocupado por captar y representar el movimiento. Los bisontes con seis patas que los prehistóricos pintaban en las cavernas demuestran este hecho. Durante siglos, diversas civilizaciones o



personas han buscado procedimientos para reproducir la realidad. Es el caso de las representaciones con sombras, uno de los primeros espectáculos en público con proyección de imágenes animadas.



Nota. Tomado de *El viaje de la música* [Ilustración], por Alfonsel, A., s.f., [WordPress](#), CC BY 4.0.

La linterna mágica sería la precursora de las sesiones de cine, en proyectar imágenes sobre una superficie plana. Con el fin de hacerlas llegar a todos los lugares, los feriantes viajaban con sus linternas, dejando asombrados a los espectadores (Bordwell & Thompson, 2003). Un invento capital aparece en el siglo XIX: la cámara fotográfica y, por primera vez, era posible impresionar y guardar una imagen del mundo que nos rodea.





Nota. Tomado de *La linterna mágica, el cine del siglo XVII* [Ilustración], por García, R., 2020, [Cinemanía](#), CC BY 4.0.

A lo largo del siglo XIX, varios fueron los inventos que buscaban producir la ilusión del movimiento. A través de la secuencia de imágenes fijas, a este conjunto de experimentos se los llama juguetes ópticos. Para conocer un poco más de estos artilugios, les invito a revisar el siguiente video:



Nota. Tomado de *Artilugios ópticos ¿Cómo funcionan? | Historia de la Animación Tradicional* [Video], por AF Musdisart., 2018, [YouTube](#), CC BY 4.0.

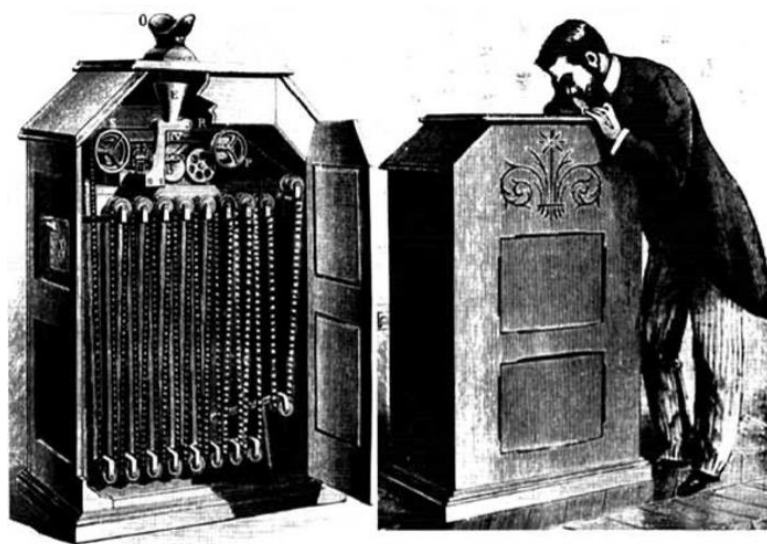
¿Qué les pareció el video que acabamos de ver? Pueden recordar algunos nombres de estos artilugios ópticos, seguro muchos de nosotros hicimos y jugamos con ellos cuando fuimos niños.

Ya podemos contar con tres elementos que constituyen el cine: la proyección, la fotografía y la persistencia de la visión. Nos faltaría incluir dos más, que son fundamentales: la película perforada y el mecanismo de avance intermitente que la mueve. Y estos aportes vinieron de la mano del estadounidense Thomas A. Edison en el año 1892.

1.2. El kinetoscopio

Thomas Alva Edison, inventor de la película de celuloide con perforaciones para arrastre, soporte de treinta y cinco milímetros de anchura. Será el que el cine adopte universalmente como formato para las películas (Guber, 2014).

El cine, como otros inventos, es producto de la investigación colectiva, una acumulación de hallazgos diversos. Edison reúne todos los elementos y Construyó el primer aparato que registra y proyecta imágenes en movimiento: el kinetoscopio. Podemos ver algunos de los registros del [Kinetoscopio Edison](#).



Nota. Tomado de *Historia Del Cine* [ilustración], por IngMorrison, s.f., [Pinterest](#), CC BY 4.0.

El video que acabamos de ver, la narración en *off* y las entrevistas están en inglés, pero es muy fácil de comprender cómo funcionaba aquel invento y de qué trataban los primeros registros del kinetoscopio. En términos generales, son trabajos de 1 minuto de duración grabados en un estudio.

1.3. El nacimiento del cine

La historia del cine se inicia el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Auguste y Louis Lumière realizan la primera proyección pública de imágenes en movimiento.

Toman como referente el kinetoscopio de Edison y fabrican el cinematógrafo es una cámara más portátil y funcional que, a diferencia de su antecesor, le permite filmar, copiar y proyectar, sobre una superficie plana, las imágenes grabadas.

Las primeras películas se realizaban de momentos cotidianos, sobre la vida laboral o familiar, y se grababan en exteriores. [Salida de la fábrica](#) (1895), [La llegada del tren a la estación](#) (1895) son los nombres de algunas de las películas grabadas y proyectadas que mostraban a trabajadores saliendo de las fábricas, los transeúntes, etc.

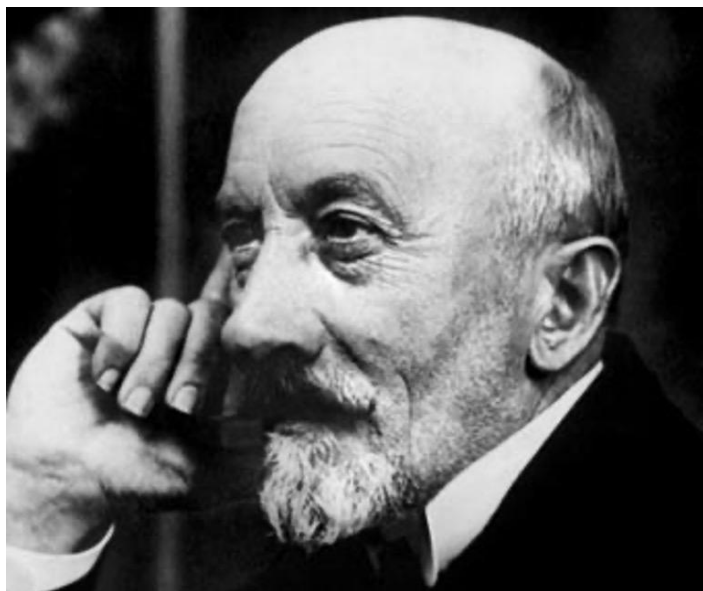
Los hermanos Lumière contrataron varios técnicos para que manejen las cámaras y viajen por el mundo. El producto filmado se proyectaba en Francia. Poco a poco estas películas fueron atrayendo a más público que estaban fascinados por observar y conocer el mundo que los rodea. Este éxito inicial lamentablemente se fue diluyendo, el público perdió el interés en este tipo de producciones y cada vez tenían menos personas en las salas. Los Lumière dejaron de producir películas y continuaron su camino trabajando en otros inventos.

Fue la magia y la imaginación de otro hombre, [Georges Méliès](#), quien salvó al cine de acabar olvidado como otros tantos inventos de la época. Méliès era un hombre de teatro, dramaturgo y actor que vio en el cinematógrafo la herramienta perfecta para grabar sus obras. La fantasía podía volar a través de



la luz, fue el precursor de la narrativa cinematográfica, creador de los efectos especiales, también llamado el padre del género de ciencia ficción por la incorporación de varios trucos de magia a la hora de contar sus historias.

Uno de los más habituales era hacer desaparecer cosas o hacerlas aparecer de nuevo; otro era la sobreimpresión de una imagen sobre otra, las dobles exposiciones o el uso de las maquetas en la puesta en escena. Podemos ver y deleitarnos de la obra de Méliès con los siguientes filmes [The Astronomer's Dream](#) (1898), [Le Voyage dans la Lune](#) (1902), que son algunos títulos de su amplia filmografía. Este pionero del cine terminó perdiéndolo todo, su teatro, estudio y cuenta la leyenda que muchos de sus trabajos hoy en día no se pueden ver, ya que los quemó cuando fue a la quiebra.



Nota. Tomado de *Georges Méliès* [Fotografía], por Fernández, T. y Tamaro, E., 2004, [biografiasyvidas](#), CC BY 4.0.

Cerramos el capítulo de Georges Méliès invitándolos a ver su biografía y sus películas en los *links* que le voy dejando en el texto.



1.4. Cine mudo

Se conoce a la época del cine mudo a las películas comprendidas desde el año 1895 hasta el año 1927. La característica general es la ausencia de diálogos entre los personajes. Según Jullier (2007): "La época de cine *mudo* (la palabra connota una inferioridad que no tenía lugar), ya que existía un rico universo sonoro en las salas. El piano, la orquesta, el fonógrafo y los órganos producían un volumen sonoro considerable" (p 7).

En los inicios del cine, el director se preocupaba por trabajar una estética cinematográfica enfocada en la imagen y en la caracterización de sus actores, ya que se contaba la historia a través de sus rostros. En esta época se desarrollan grandes movimientos como el expresionismo alemán que tenía sus antecedentes en la pintura, la literatura, en el cine aparece a inicios del siglo XX y tiene un legado de películas íconos aún para nuestros tiempos: [*El Gabinete del Dr. Caligari*](#) (1920) de Robert Wiene, [*Nosferatu*](#) (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau.



Nota. Tomado de *Cine Expresionista Alemán: fundamentos, inicios y decadencia* [Ilustración], por Sequiera, N., 2017, [WordPress](#), CC BY 4.0.

Les presento algunos clásicos del cine mudo para ver y analizar su estética, narrativa, movimiento cinematográfico y si podemos comprender la historia aún con la ausencia de diálogos.

- [El Acorazado Potemkin](#) (1925) de Sergei Eisenstein.
- [Un perro andaluz](#) (1929) de Salvador Dalí y Luis Buñuel.
- [City lights](#) (1935) de Charles Chaplin.
- [One week](#) (1920) de Buster Keaton.

¿Qué les pareció las películas propuestas? Los leo y escucho a través de las tutorías síncronas de la materia de cine.

Siguiendo con la historia pasamos a otra época importante: la incorporación del sonido al cine.

1.5. El paso del cine mudo al sonoro

El cine, como se lo conocía hasta ese entonces, da un importante giro. Se estrena [The jazz singer](#) (1927) de Alan Crossland, considerado el primer largometraje de ficción con sonido sincronizado.

La novedad para los espectadores es escuchar al actor Al Jolson, dirigirse al público rompiendo la cuarta pared y decirles "Esperen un momento, pues todavía no han oído nada. Escuchen ahora". Habían llegado los diálogos al cine y muchos actores de la época no pudieron dar el salto, falta de dicción o problemas con el idioma pudieron más y no los volvieron a llamar para futuros trabajos en la industria cinematográfica. También muchas productoras se declararon en quiebra, la incorporación del sonido a sus trabajos era muy costosa y les fue imposible comprar los nuevos equipos.

Técnicamente, existió muchos inconvenientes a la hora de filmar, se tenía que ocultar los micrófonos y los actores no podían moverse libremente en el set. Directores soviéticos detractores de esta nueva técnica se opusieron porque según ellos se limitaba su creatividad. Ahora es momento de conocer un poco más de esta importante [evolución del cine mudo al cine sonoro](#).



¿Me podrían mencionar algunas características de esta transición? Los leo en los anuncios del EVA.

La primera patente de sonido cinematográfico digital viable se registró en Francia. En 1990, dos años antes de la aparición del Dolby Digital, dos técnicos, Elisabeth Löchen y Pascal Chédeville, lanzaron el LC Concept: la banda sonora del filme difundido en salas, se codifica en un cartucho digital que guía al proyector (Jullier, 2007, p. 16).

El sonido es una pieza clave hoy en día para el desarrollo de historias, pasó por una serie de cambios y mejoras en el transcurso de los años, cada vez más eficiente y sincronizado con la imagen. Con este apartado cerramos el estudio de la historia del cine.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimados alumnos, este capítulo es muy interesante e interactivo, dentro de esta unidad les presento una serie de películas, series y reportajes que visualmente les ayudará con el aprendizaje de la historia del cine, les pido que todos observemos lo propuesto en este apartado y participemos dentro del foro y/o anuncios del EVA.

Es momento de verificar lo aprendido, mediante su participación en la siguiente autoevaluación:



Autoevaluación 1

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿La linterna mágica es la precursora de las proyecciones de imágenes sobre una superficie plana?
2. () ¿El kinetoscopio lo inventó Thomas A. Edison?



3. () ¿Las películas de los inicios del cine fueron del género musical?
4. () ¿La primera proyección pública de imágenes en movimiento fue el 28 de diciembre de 1895 con el cinematógrafo de los Lumière?
5. () ¿Georges Méliès es considerado como el creador de los efectos especiales?
6. () ¿La época del cine mudo se desarrolló desde 1927 - 1930?
7. () ¿El expresionismo alemán es un movimiento que nace con el arte cinematográfico?
8. () ¿Sincronizar video-audio fue fácil para los directores de cine?
9. () ¿"El cantor de jazz" es considerada la primera película con sonido sincronizado?
10. () ¿Los tres elementos que conforman el cine son: la persistencia de la visión, la fotografía y la proyección?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 2:

Identifica conceptos de narrativa audiovisual.

La siguiente unidad maneja fundamentos conceptuales de la ficción, la narración y el relato. Es un poco más teórico, pero nos ayudará a comprender el significado de cada imagen en el cine. Lo aquí estudiado es un parafraseo del Texto Narración Audiovisual del autor Alfonso Cuadrado.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 3

Unidad 2. Ficción, narración y relato

2.1. La mimesis y el fingimiento lúdico

La imagen constituye un elemento fundamental, así como las palabras en los libros, son el lenguaje en esencia del cine. Las imágenes cinematográficas nunca son al azar. Son definitivamente concretas. La cámara de cine grabará fielmente lo que pongamos en la puesta en escena. Dicha imagen comunicará de inmediato al público; son los detalles los que tienen más importancia: por ejemplo, en una escena donde una madre da a luz a su pequeño hijo, se podrían mostrar los ojos, los ojos de la mujer llenos de alegría por conocer a su pequeño, los doctores en la habitación, el esposo sonriendo y tomando la mano de su esposa.

Todas estas imágenes pueden parecer y sonar un tanto cliché, pero si el tratamiento estético está bien diseñado, la puesta en pantalla va a generar en la audiencia expectativa y emoción. Hacer cine es contar una historia a través de las imágenes.



La industria del entretenimiento actual pone al alcance del consumidor todo tipo de ficciones: libros, películas, *cómics*, videojuegos, obras de teatro, etc. La ficción se consume más que nunca. Se diría que los sucesos y personajes imaginarios están tan presentes en el día a día como la realidad de la que dependen y en la que actúa cualquier lector o espectador. Pero, ¿por qué se necesitan ficciones?

La ficción ha estado siempre presente en todos los tiempos y en todas las culturas bajo distintas formas. Se encuentra en la base de las artes miméticas, aquellas que se sirven de una forma u otra de la imitación, la ilusión y el fingimiento para representar la realidad.

Cualquier ficción, desde la más realista hasta la más fantástica, parte de una imitación, una capacidad humana que es una evolución biológica y cultural que se comparte con muchos animales y que tiene su origen en el *mimicry* o fingimiento con fines defensivos o depredadores. Sin embargo, entre esta ancestral herramienta biológica y la capacidad de fingir para entretener se interpone el llamado fingimiento serio. El fingimiento serio conlleva la construcción de modelos mentales o simbólicos de la realidad en la que se quiere actuar, lo que permite su conocimiento y experimentación.

Frente a este fingimiento serio se encuentra el fingimiento lúdico, el que conforma las artes miméticas y en el que se basa cualquier proceso ficcional narrativo. El fingimiento lúdico comparte con el serio algunas de sus características, como la seguridad y la capacidad didáctica.

El *filme*, como ficción que es, se apoya en la premisa fundamental del fingimiento. Y esto condiciona toda la naturaleza de la ficción y, por tanto, del *filme*. Lo que caracteriza a la ficción es que ofrece sucesos vividos por personajes, pero bajo la sensación de que lo son por el espectador. Esto ya revela el primer elemento fundamental de la ficción, el personaje, ese doble con el que se establece un vínculo para asistir con él al devenir de su aventura.

El segundo punto fundamental de la ficción, su carácter emocional. La ficción se diferencia de otros medios de representación y conocimiento porque pone en primer término las emociones. El *filme* busca la experiencia estética que es



emocional y connotativa. Solo a partir de las últimas décadas del siglo XX las emociones empiezan a ser valoradas como complejos fenómenos que no solo no perturban las facultades racionales del individuo, sino que son responsables de buena parte de su aprendizaje y conducta.

Las emociones tienen una doble vertiente: física y psicológica, alertan de peligros potenciales y producen respuestas conductuales que llevan a inclinarse por determinadas personas, evitar otras y llevar a cabo acciones como forma de adaptación al entorno y a la situación. Las emociones revelan tanto al ser humano real como al personaje de ficción en situaciones inusuales, lo que permite a los espectadores experimentar lo que se sentiría en esa circunstancia y con ello tener un conocimiento de la vivencia global de los personajes.

La emoción se produce en la ficción no solo a través del reconocimiento de las que experimenta el personaje, si no también por su carácter estético. Este carácter nace del estilismo, de la forma de cada manifestación artística. La estética se liga a la ética y no hay mejor aprendizaje que el que se fija con las emociones. En cualquier ficción es esencial el papel participativo del espectador y su vínculo emocional a través de la experiencia estética artística.

El mundo ficcional y todo su bagaje de ilusión de universo con personajes, criaturas excepcionales o espacios singulares, tiene su razón de ser gracias a que su objetivo final es la creación de experiencias vicarias que aporten un aprendizaje sobre los temas centrales que subyacen en ese mundo de ficción.

Estimados alumnos, recapitulando, podemos decir que la ficción comparte con el fingimiento serio, la capacidad de mimesis, imitación, con la realidad y conduce a que se establezca un vínculo con los seres, imaginarios o no, del mundo de ficción.



2.2. El papel del espectador: inmersión, identificación y emoción

Una película es un proceso de comunicación sumamente complejo, y un acto de comunicación no es eficaz, a menos que se tenga en cuenta cómo el receptor recibirá el mensaje. Si quiere que una película cause el efecto deseado, el cineasta debe saber con exactitud cómo se comunica en pantalla. Tiene que saber cómo entenderá el público las imágenes y ejercer influencia sobre su imaginación en cada momento.

Para fortalecer sus conocimientos en este tema, le invito a revisar el siguiente recurso:

[El papel del espectador.](#)

Podemos cerrar este epígrafe diciendo que cuando hablamos sobre cine, por lo general nos referimos a los personajes, las acciones y los diálogos. Los personajes, por ejemplo, están hechos de pequeños fragmentos de información (como las características físicas, los gestos y lo que dicen) cada uno escogido y combinado para crear la ilusión de ser una persona real.

2.3. Los mundos de ficción

Sigamos construyendo el concepto de ficción, y como se ha descrito en anteriores párrafos, la naturaleza de la ficción y el papel del espectador con relación al personaje han ido surgiendo diversos términos, como mundos de ficción, historia y relato. Es fácil equiparlos, ya que todos ellos mantienen una constante común: la exposición de sucesos imaginarios.

Un mundo de ficción es una construcción imaginaria que configura un universo, por lo tanto, un espacio o varios espacios, en un lapso temporal corto o extenso, un conjunto de personajes, motivos temáticos y líneas argumentales. El mundo de ficción nace de una obra, *filme*, novela, *cómic*, etc., que lo van ampliando al incorporar personajes y tramas, espacios o nuevas situaciones. En este apartado, estimados alumnos, les invito a investigar los principales géneros cinematográficos e identificar el ámbito temático de cada uno de ellos.



Un mundo de ficción cumple la misma función que cualquier modelo de mundo: permite su manejo simbólico, la comprensión de su funcionamiento, de sus reglas y de aquello que ese mundo representa, en definitiva, el sentido que configura sobre un determinado aspecto de la realidad.

Para finalizar este apartado, los invito a revisar 2 películas y sus mundos ficcionales. El silencio de los corderos (Jonathan Demme, 1991) y Harry Potter y la piedra filosofal (Chris Columbus, 2001).



Nota. Tomado de *El viaje de la música* [Ilustración], por Alfonsel, A., s.f., [WordPress](#), CC BY 4.0.



2.4. La narración como proceso comunicativo, cognitivo, estético y experiencial

La narración es el proceso que tiene como objetivo la construcción de historias mediante relatos.

¿Por qué la narración es un proceso? Al hablar de la ficción, el fingimiento lúdico y el papel del espectador, ya se han mencionado algunos de los elementos que van a estar presentes en la narración, como la experiencia, el personaje delegado del espectador en la historia y el componente emocional del relato. Estos elementos no se presentan como instantáneas, completas e inmutables, sino que necesitan para alcanzar su plena expresión de un desarrollo originado por la cadena de sucesos de la historia, por lo tanto, de un proceso. Mencionamos sus cuatro facetas:

1. Es un proceso comunicativo.
2. Es un proceso cognitivo que busca construir sentido.
3. Es un proceso estético.
4. Es un proceso de aprendizaje experiencial.

Las historias que produce la narración son productos de la comunicación y como tales se ajustan a las características de cualquier esquema comunicativo. Una de las condiciones para que este proceso sea eficaz es que tanto autores como espectadores deben compartir unos códigos culturales y de lectura comunes, códigos que están en perpetuo cambio y que se renuevan gracias a las aportaciones de obras cuyo estilo instaure una nueva forma de resolver problemas de presentación que se instituyen en norma común. Un caso de evolución en códigos compartidos es el que afecta a las posibles formas de representar la imaginación, el pensamiento y los recuerdos de un personaje.

Tras décadas de obras audiovisuales, el espectador ha interiorizado el lenguaje audiovisual de tal forma que sabe interpretar las imágenes como fruto de la visión interior gracias a detalles de escenografía que no corresponden a la realidad externa, o incluso al desdoblamiento del personaje que se ve a sí mismo con otra edad. De igual modo, códigos sobre la



representación que van más allá del lenguaje audiovisual cambian con el tiempo y se establecen como referencias comunes a varios medios. Les invito a revisar los contenidos del *ebook* y sus complementos *web* que tienen varios ejemplos para comprender este tema.

El relato es el producto material que realizan los autores con el fin de desencadenar el proceso narrativo con el que construir la historia. Un conjunto de fotogramas y sonidos con una duración determinada, eso es, en definitiva, un relato audiovisual desde el punto de vista material. Su contenido es una cantidad determinada de sucesos ocurridos en escenas en las que aparecen espacios, personajes, diálogos, etc. Pero el relato no es toda la historia, está incompleto. El relato activa como un catalizador el proceso narrativo, por el que el espectador desarrolla una serie de tareas que permiten ampliar y completar la información contenida en él, con el fin de establecer estructuras causales y temporales, así como originar una cadena estética y emocional que dará forma a la historia completa.

Esta actividad del espectador se basa en dos capacidades fundamentales: la percepción y la cognición. El relato también induce al espectador a realizar una serie de operaciones cognitivas para ir construyendo la historia. Igualmente, la necesidad de percibir el tiempo de forma cronológica obliga a que, aun cuando el relato presente los sucesos desordenados, se vea obligado a reconstruir la línea temporal principal y colocarlos en el orden correcto. El espectador realiza este trabajo desde una doble dirección: mediante inferencias de los hechos expuestos con los que forma relaciones y pautas para ir creando la historia, y aplicando esquemas externos al relato que parten de los códigos culturales compartidos, de su experiencia como espectador y de las vivencias personales similares a las exhibidas en el relato.

Este trabajo cognitivo está encaminado a que la historia se conforme como un flujo continuo de información que permita entender qué sucede, cuándo, dónde y por qué. Construir una historia es comprender la historia.



El mundo de ficción, al igual que contiene personajes, escenarios y motivos simbólicos, también posee una paleta emotiva esencial. Un género cinematográfico es un macrouniverso de ficción que promueve un tipo de emocionalidad y la emoción que el espectador reconoce y demanda cuando disfruta una historia. Ver un *filme* de terror es estar dispuesto a sentir terror, y si el relato no provoca ese sentimiento, el espectador se sentiría defraudado, considerando el *filme* un fracaso.

Sea que el relato se adscriba a un género de forma explícita o pueda moverse en las fronteras de varios (comedia dramática, *psicotriller*, terror psicológico, etc.), es espectador, a través de elementos externos (críticas, título, carteles, *tráiler*, etc.), activa antes de que comience el relato un estado receptivo hacia una determinada gama de emociones que considera las propias del género y que le predisponen a realizar, cuando este se desarrolle, las inferencias y reacciones pertinentes. A su vez, el relato construye una forma estética global que se articula mediante diversas líneas estéticas con valor emocional: la banda sonora, los diversos estados emocionales por los que pasan los personajes, el ritmo del movimiento de formas, el ritmo del montaje y la cámara, o la expresividad de la composición visual y la paleta cromática.

Los procesos comunicativo, cognitivo, estético y experiencial dan lugar a la historia. La historia se conforma y vive en cada uno de los espectadores, que bajo la generalidad del denominador común del relato puede incorporar matices más o menos distintos según la interpretación que se realice de determinados hechos y de la confluencia emocional entre la sugerida por el relato y las vivencias particulares de cada espectador como persona.

2.5. Historia y relato

Para finalizar esta unidad, vamos a reforzar las características del relato y conocer las fronteras que le separan de la historia. Empezamos.

Si el mundo de ficción es amplio, intangible y expansivo por naturaleza y la historia al final cobra vida en cada uno de los espectadores, lo único acotable, tangible y mensurable es el relato. Entre mundos imaginarios, percepciones y



emociones, solo el relato es un objeto real. Y como tal tiene una extensión medible, principio y fin. Sin embargo, la historia puede presuponer un pasado o futuro de los personajes fuera de los límites de los hechos representados.

Esta reducción nace de la necesidad pragmática: no se podrían vivir tantas vidas como las que proponen los relatos si se tuvieran que ajustar al tiempo real de la historia. Por ello, el relato muestra un conjunto específico y limitado de sucesos.

Le invito a continuar con el estudio de este interesante tema:

Un relato audiovisual es diferente a uno literario porque el primero se construye con imágenes en movimiento y sonidos y el segundo con textos sobre un papel o pantalla en blanco. Igualmente, y aunque tengan en común el carácter audiovisual, un *filme* o una serie difieren de un videojuego por la naturaleza interactiva del último, que afecta tanto a la concepción del usuario y su relación con el personaje virtual como a la posibilidad de intervenir en el desarrollo de la experiencia lúdica, a través de acciones que son resultado de la toma de decisiones en función de la consecución de objetivos, algo imposible en los relatos cinematográficos o televisivos.

La forma del medio condiciona el acceso al mundo de ficción. El proceso narrativo crea mundos de ficción, pero no todas las ficciones son narrativas.

Las formas básicas de narración desde Platón y Aristóteles son dos: la mimesis y la diégesis. Esta mimesis no se refiere tanto a la capacidad de imitación como facultad innata del ser humano y que se ha analizado en su perspectiva antropológica y educativa, sino a los medios que narran a través de una representación, presentan los hechos como si se produjeran delante de nosotros. La diégesis es el acto de contar, ordenar hechos en una disposición realizada con intenciones dramáticas como producto de la intervención de un narrador externo a la historia o de un personaje, por lo que se perciben como mediadores entre el espectador y la historia.



La narración se concibe como un proceso de enunciación que crea un enunciado, lo que nos llevaría a preguntarnos por quién enuncia el *filme*. La respuesta tradicional a este interrogante, y especialmente referida a la narración clásica, es que esta se apoya en la historia y su devenir para ocultar la enunciación y hacer creer al espectador que no existe un narrador, y que el relato audiovisual no es un discurso, sino un testimonio objetivo de los hechos. Por el contrario, un relato no clásico apoyaría su estrategia expresiva en hacer consciente al espectador del discurso como resultado de un acto enunciativo y que por ello nos revela la naturaleza de la voz del narrador, en el sentido que media entre la historia y nosotros.

La figura del narrador en el relato audiovisual sigue siendo un tema no consensuado definitivamente, ya que es difícil trasladar el concepto desde medios donde está acotado y definido, como la literatura.

Vamos a concluir esta unidad diciendo que la forma del relato audiovisual es deudora de la noción de la perspectiva de la tradición visual clásica y gracias a ello construye su esencia como medio en ofrecer al espectador la posibilidad de recorrer las escenas de los hechos mediante la ilusión del ojo móvil.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimados alumnos, vamos a realizar los ejercicios. Escoger una de las dos películas propuestas *El silencio de los corderos* o *Harry Potter. El prisionero de Azkaban* y la Piedra Filosofal. Y responder a los ejercicios prácticos. Buscar y definir los elementos simbólicos que caracterizan a los personajes principales de las dos películas propuestas.

Terminamos de estudiar la Unidad 2, les presento la siguiente evaluación de contenidos teóricos, que no será calificada. Pero si le plantea una serie de interrogantes respecto al tema ficción, narración y relato.





Autoevaluación 2

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿Las imágenes cinematográficas deben ser concretas y no dejadas al azar?
2. () ¿La cámara de cine registra fielmente lo que se ponga delante de ella?
3. () ¿Hacer cine es contar una historia a través de imágenes?
4. () ¿Los sucesos y acciones de la vida real no pueden ser narrados en una película, porque en ella solo se deben contar historias ficcionales?
5. () ¿La mimesis, es el arte de contar una historia a través de la representación?
6. () ¿La película, se apoya en la premisa fundamental del fingimiento?
7. () ¿Un punto fundamental de la ficción es el carácter emocional?
8. () ¿La emoción en una película se produce únicamente por la actuación de los personajes?
9. () ¿Los niveles de inmersión son: la construcción narrativa, la mimesis, y los personajes?
10. () ¿Los espectadores deben crear un vínculo con el personaje para entender la película?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 3:

Analiza la estructura narrativa.

La narrativa clásica se compone de tres elementos, el inicio, el desarrollo y el final, pero en cine no es la única forma de contar una historia, a través del estudio de la presente unidad vamos a conocer y analizar la estructura narrativa de diferentes películas, así que el elemento principal es el texto del autor Alfonso Cuadrado Alvarado.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 4

Unidad 3. Elementos del mundo de ficción narrativo

3.1. Acciones y sucesos narrativos

Un hombre de mediana edad avanza por un garaje hasta llegar a su coche y es el jefe de una empresa de recogida y custodia de dinero en efectivo. Unos encapuchados le asaltan y le obligan a conducirles hasta su lugar de trabajo bajo la amenaza de violentar a su mujer e hija. Entra superando los filtros de seguridad habituales, recoge una llave de la caja fuerte de su despacho y les abre el portón de entrada. El grupo de asaltantes franquea todas las puertas de seguridad con la tarjeta del jefe. Llegan hasta la sala donde los operarios cuentan y empaquetan el dinero. Realizan varios disparos intimidatorios al aire y les obligan a tirarse al suelo. Ante otra puerta de seguridad custodiada por un vigilante, los atracadores se impacientan y le disparan, hiriéndole en la pierna. El jefe les dice la clave y llegan al final de su destino, la caja



de seguridad. Tras ella se encuentra el gran botín, cestas metálicas con millones de libras. Ahora solo falta cargarlas en el camión lo más rápido posible.

El primer episodio de la serie británica *Inside men* (BBC, 2012) comienza con un atraco. La serie utiliza una de las estrategias más habituales en la narración, empezar por un suceso impactante que capta la atención del espectador y le involucra con los personajes protagonistas.

Una historia se reconoce porque presenta una serie de sucesos que afectan o son producidos por unos personajes y que tienen lugar en unos escenarios determinados. Estos sucesos deben ser inesperados y relevantes, con el fin de que alteren de forma sustancial la vida cotidiana de los personajes. Lo excepcional es atractivo porque permite al espectador explorar un mundo de ficción alejado de las posibilidades de su vida habitual. También permite observar cómo reaccionan los personajes mostrando lo más íntimo de su ser, algo que en la mecánica de la vida cotidiana queda opacado por las tareas rutinarias. Y, por último, lo excepcional produce, gracias al dinamismo de la acción y a las expectativas sobre sus efectos, la carga emocional necesaria para impulsar el proceso narrativo.

Por lo tanto, un relato se compone de tres tipos de elementos fundamentales para la narración: sucesos, personajes y escenarios; cada uno de ellos se tratará en las siguientes unidades.

No existe historia sin sucesos, y estos se componen de acciones. La vida cotidiana está llena de acciones de todo tipo, variedad y cariz: íntimas, públicas, laborales o de ocio, repetitivas, solidarias, realizadas en compañía y en colaboración, legales e ilegales, etc. ¿Cuándo se convierten en acciones con interés narrativo, es decir, en sucesos?

Por un lado, un suceso es una acción importante en el sentido de que posee cierta gravedad. Se considera grave aquello que afecta al personaje, a un conjunto de personajes o a un colectivo y que amenaza con alterar su estabilidad física, emocional o sus relaciones con otros personajes.



Por otro, como accidente, el suceso puede ser algo fortuito e inesperado y que también afecta de forma considerable a los personajes. La quiebra de una empresa, un asesinato, un terremoto, un naufragio, el ataque de un ser tenebroso, una discusión de pareja, etc., son sucesos que, por su naturaleza desestabilizadora, arrancan o forman parte de una historia. Amenaza e imprevisibilidad, esas son las dos coordenadas que trazan la línea que separa las acciones de los sucesos. Pero que se puede argumentar en contra de esta definición que muchas de las acciones que encontramos en cualquier historia nos parecen cotidianas, inofensivas, predecibles y hasta banales. Y en el sentido contrario, acciones de gravedad pueden no llegar a construir una historia.

La narración es un sistema donde la pertinencia de cada elemento está en función tanto del lugar que ocupa en la cadena de los hechos como de la relación con el resto de los elementos. Lo importante es que una acción desencadene el proceso narrativo en todas sus facetas. Si la acción queda aislada e inconexa con el resto, porque no hay lógica de causa-efecto entre ellas, si los personajes no revelan sus emociones o reacciones, ni se exponen las relaciones que los vinculan; la narración no se desencadena. El relato se convierte entonces en una mera suma de acciones que no son más que puros movimientos y cambios de estado, pero no sucesos narrativos.

3.2. Tramas y subtramas

Nos preguntamos: ¿cómo se ordenan los sucesos para construir la historia?

La respuesta correcta es a través de la trama o de las tramas, porque una historia se puede componer de varias tramas con distintos efectos y jerarquías, como veremos más adelante.

Aristóteles definió la trama como la disposición de los incidentes. La disposición implica primero una selección: no todas las acciones de la historia son necesarias para ser presentadas por la trama, ni tienen por qué presentarse en el orden cronológico natural de la historia.



Para construir una trama, el primer paso es la selección de acciones. Es lógico que en la vida de los personajes ocurran muchas acciones que no necesariamente, tienen que aparecer en el relato, desde las más habituales de su vida cotidiana a otros hechos importantes, pero no relacionados con el relato. La trama establece una línea de acción que se convierte en criterio de pertinencia para la inclusión o exclusión de determinados sucesos. Los personajes se van revelando tanto por sus acciones como por sus respuestas y reacciones ante determinados sucesos.

Aristóteles, en la *Poética*, define la anagnórisis o reconocimiento como el paso de la ignorancia al conocimiento. Estos son momentos relevantes, ya que permiten que afloren sentimientos y reacciones de los personajes, conducen a que estos potencien o cambien el sentido de sus acciones y se muestran como puntos de vínculo emocional con el espectador. La anagnórisis supone una nueva percepción del estado de las cosas que empuja al personaje a la toma de decisiones.

La interpretación de los actores, el estilo visual (primeros planos) o el apoyo musical, que subraya y aísla el momento del resto de sucesos de las tramas, ayudan a construir una línea de momentos clave que desarrollan la gama tonal de emociones del relato.

Los personajes reconocen su situación y en función de ella actúan con un fin general: mejorar su vida. Aristóteles advertía que las peripecias vividas por los personajes pueden conducir a un cambio de su forma, bien sea una mejora o un empeoramiento. Los cambios pueden ser varios a lo largo del relato, pero solo al final se podrá valorar de un modo preciso si los avatares vividos han terminado por conducir su vida hacia uno u otro sentido.

Las tramas, como los sucesos, se organizan en el relato de forma jerárquica. Existen tramas principales y tramas secundarias o subtramas. La trama principal es aquella que establece la línea global de acción e involucra a todos los personajes. Cada subtrama afecta a un número determinado de personajes y ofrece un complemento a la línea de acción de la trama principal, así como una nueva faceta de revelación del personaje.



Trama principal y subtramas no corren paralelas de forma autónoma, sino que se influyen mutuamente, estableciéndose entre ellas también una relación de causa-efecto.

3.3. Sucesos principales y secundarios

Expuestas ya las cadenas de los sucesos de cada trama, no es difícil establecer cuáles de ellos se comportan como puntos principales que arrancan la cadena o la modifican, frente a aquellos que solo desarrollan la línea establecida por los principales, sucesos que podríamos denominar secundarios o satélites.

La trama principal y las subtramas no solo se influyen en función de las consecuencias mutuas de las acciones, sino que también comparten sucesos principales.

Los sucesos principales establecen, consolidan o modifican las líneas de acción de la trama que provoca el proceso narrativo siguiendo el principio de causalidad y resolución. Las tramas de una narración clásica tienden a ser consecuentes y conclusivas. Consecuentes en tanto que el nexo de unión de los sucesos descansa en la relación causa-efecto, y conclusivas porque conducen a la resolución del problema esencial en el que viven los personajes, a que la situación de desequilibrio que los sucesos iniciales han provocado en sus vidas, desaparezca y se llegue a un nuevo orden.

Entre los sucesos principales se insertan varios que, sin alejarse de la lógica causal, sin embargo, parecen menos ligados a la obligatoriedad de ser consecuencia inmediata de los principales. Son sucesos no tan consecuentes, pero sí más reveladores. Todo suceso revela en mayor o menor medida un estado de las cosas, la forma de ser de un personaje, una información relevante sobre su trabajo o su pasado, un tipo de relación con otro personaje, etc.



3.4. Tramas conclusivas, reveladoras y especulares

Para estudiar el presente apartado es necesario que revisemos las siguientes películas *Elephant* (2003) de Gus Van Sant y *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1976) de Chantal Akerman, aquí nos daremos cuenta de que todos los filmes propuestos tratan de casos extremos donde la estrategia narrativa se basa en la acumulación de sucesos reveladores, pero con una baja o casi inexistente relación de causalidad y conclusividad.

En los ejemplos propuestos podemos dilucidar que son tramas que se rehúsan a la forma clásica de narración, ya que selecciona sucesos no relevantes y estética cinematográfica simple con la cámara casi siempre fija, tomas largas sin montaje y una ausencia de música. Lo que persigue este relato es descubrir la monotonía y la redundancia de la vida del personaje, no plantea un conflicto de manera tradicional.

Estos casos ponen al espectador en otra postura distinta a la del relato clásico. Se marca una distancia que busca más una perturbación del ánimo que provoque una reflexión que una experiencia emocional gratificante con sentido cerrado, en definitiva, un relato convencional.

3.5. Objetivos y conflictos

Los objetivos pueden ser de todo tipo, materiales, espirituales o de relación, y todos ellos nacen de una motivación específica del personaje. El relato puede mostrar estas motivaciones desde el principio o más tarde, pero para comprender la lógica de sus actos y sus reacciones, estos se deben revelar en algún momento. Cada uno tiene una motivación distinta.

Los objetivos pueden ser superficiales o profundos. Robar dinero, por ejemplo, es una meta evidente y palpable, pero en el fondo es un medio para conseguir unos objetivos de mayor calado y que conciernen a la intimidad de los personajes: conseguir un hogar, triunfar y aumentar la autoestima. Los



objetivos profundos son persistentes y con frecuencia solo se resuelven a largo plazo, mientras que los superficiales pueden cambiar según las circunstancias.

Alcanzar los objetivos sería fácil si el personaje no se topara con obstáculos que dificultan y en algunos casos le impiden conseguirlos; sin ellos, la historia no tendría interés. Cuando los obstáculos son permanentes, se convierten en conflictos, el componente esencial de la trama y, por tanto, de la historia. Sin conflicto no existe evolución de los sucesos, tensión emocional y, por lo tanto, interés en la narración. Independientemente de que estemos ante una comedia, un *western*, una *sitcom*, un drama intimista o un *filme* de ciencia ficción, el conflicto es la base de la tensión dramática.

Hasta este momento hemos estudiado los objetivos, ahora es momento de abordar el conflicto:

El conflicto se produce por el choque de dos objetivos opuestos excluyentes, es decir, para que se alcance uno, el otro debe fracasar. Lo habitual es que el conflicto se establezca entre protagonista y antagonista. La historia evolucionará en un sentido u otro, dando como resuelto el conflicto cuando alguno de los dos consigue alcanzar sus objetivos a costa del otro.

El conflicto se puede articular de diversas formas: por su contenido, por su extensión y por su alcance. Por su contenido, el conflicto puede ser de situación o de relación. Un conflicto de situación es el que se produce bajo unas condiciones excepcionales y en las que se ven envueltos los protagonistas, como un terremoto, un naufragio, una invasión de extraterrestres, una sequía o una guerra.

Los conflictos de relación serían aquellos que se producen entre personajes. Por extensión, los conflictos pueden ser colectivos o individuales. Un personaje se puede enfrentar a un colectivo o bien dos colectivos se enfrentan entre ellos. Serán individuales si se producen entre dos personajes.



El alcance concierne al grado de interioridad o exterioridad del conflicto. Un conflicto puede ser externo, o interno, que es el que vive el personaje consigo mismo. El conflicto interno es uno de los más recurrentes a la hora de caracterizar a un personaje, ya que le otorga dimensiones (nuevas facetas) y cierto grado de realismo, a diferencia de personajes cuyos objetivos, reacciones ante los sucesos vividos y las emociones no afectan a ninguno de sus rasgos. Son personajes unidimensionales.

Lo interesante del conflicto es su dinámica de transformación, de lo relacional a lo interno y viceversa, así como su capacidad de evolución. Un conflicto colectivo puede cambiar a uno personal o viceversa.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Para terminar de estudiar la presente unidad, vamos a desarrollar un esquema que puede ser un organigrama gráfico con los sucesos principales y secundarios de la trama principal y subtramas de la película *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993).



Nota. Tomado de *Lista de Schindler* [Ilustración], por Zona de Lujo, 2019, [zonadelujo](https://zonadelujo.com), CC BY 4.0.



Nota. Conteste las actividades en un cuaderno de apuntes o en un documento Word.

Para reforzar sus conocimientos en el tema, le invito a participar en la siguiente autoevaluación.



Autoevaluación 3

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () Los elementos de la narración son: ¿los sucesos, los personajes y los escenarios?
2. () ¿Los sucesos se componen de personajes?
3. () ¿Los sucesos graves son los que afectan de manera directa al personaje principal de la historia?
4. () ¿La trama es el suceso que hace avanzar la historia?
5. () ¿Para construir la trama es necesario conocer la locación de los personajes?
6. () ¿Las tramas se organizan de forma jerárquica?
7. () ¿Las subtramas, son historias que se cuentan en paralelo a la trama principal?
8. () ¿Los sucesos iniciales provocan un cambio en el rumbo de los personajes?
9. () ¿Los objetivos en la narrativa cinematográfica pueden ser objetivos y casuales?
10. () ¿El conflicto del personaje se debe resolver en la parte final del relato?



[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 4:

Identifica procesos para la estructura básica de una historia.

La narrativa es el acto estructurado de contar una historia, en esta unidad nos apoyaremos en ejemplos de películas para identificar como se estructura un relato.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 5

Unidad 4. Personaje

4.1. El concepto contemporáneo del personaje

El personaje es uno de los elementos más complejos del relato por su naturaleza esquiva y poliédrica.

El personaje no es una categoría absoluta e inamovible a lo largo del tiempo, sino un elemento en constante evolución, ya que refleja los cambios culturales de cada época. Esta evolución va ligada a lo que cada tiempo entiende como persona, pues al fin y al cabo los personajes son el mejor espejo de los humanos, lo que da lugar a que las diferentes normativas dramáticas y literarias hayan propuesto en cada momento histórico su definición de personaje, que incluye además un repertorio de tipos que encarnan el ideal de ese periodo.

El personaje va a dejar de ser un tipo humano genérico que ejemplifica valores morales o ideológicos para convertirse en una representación de alguien en concreto bajo una circunstancia determinada. Esta adscripción a una realidad reconocible hace también que adquiera importancia el sentido del tiempo y su



influencia sobre él. Los personajes de este tipo, genéricos, parecían vivir en una intemporalidad eterna, tan inamovible y abstracta como su propio ser. Sin embargo, los personajes fruto del realismo acusan el paso de los sucesos y avatares que se engarzan en la línea temporal de su vida. Por ello, el sentido del cambio y la evolución son dos de los denominadores comunes del nuevo personaje.

También el ambiente, como conjunto de elementos de influencia (posición social, trabajo, nacionalidad, etc.), le condiciona positiva o negativamente y en varias ocasiones se erige en un medio hostil que se vuelve contra él, convirtiéndose en un obstáculo para realizar sus objetivos y deseos. Este doble vínculo entre la sociedad y el individuo es un gran eje temático del drama de los últimos siglos, que nos ha dado múltiples ejemplos de personajes que luchan contra el entorno para construir su propia identidad.

Características del personaje contemporáneo: se define mediante una serie de binomios que, como ejes de coordenadas, acotan el terreno donde se irán moviendo los diversos atributos de los personajes.

- *Particularidad/universalidad*. El personaje se individualiza en su ser y en su circunstancia para parecerse a humanos en momentos y espacios concretos que tienden a la localización. Si el personaje responde a una caracterización demasiado circunstancial, puede ocurrir que no conecte con un público. Por ello, debe albergar una dimensión que en mayor o menor medida no deje de ser universal, un valor, un sentimiento, un conflicto.
- *Autonomía/dependencia narrativa*. Si el personaje parece una persona, debería emanar una sensación de autonomía, de libre albedrío ante las circunstancias en las que se ve envuelto, en sus opiniones y maneras de actuar, etc. Sin embargo, esta sensación se limita por el papel que ejerce en el drama, como función y como voz narrativa.
- *Problema/resolución*. La voz genérica que asumían los personajes, tipo como personificación de valores e ideologías, estable, unidimensional e inamovible, dio paso al personaje como un ente problemático y en permanente convulsión consigo mismo y con la sociedad. El personaje



moderno es un problema en sí mismo que se convierte en el centro de gravedad de la historia. Cómo resuelva el personaje, sus problemas es igual a decir cómo acaba la historia.

- *Estatismo/transformación.* El tiempo atraviesa al personaje haciéndole reaccionar de varias maneras: intentando vencerle y resistirse a sus efectos, con lo cual no cambiaría; asumiendo su influencia en el desarrollo y revelación de su personalidad lo que le lleva, junto con la dimensión anterior, a una transformación que cambia su personalidad. El personaje puede ser tan fuerte como para imponerse al tiempo, no ya resistiendo sino cambiándolo, siendo un agente de la acción que impone un nuevo orden en los hechos.

4.2. Personaje y psicología

La introspección abre camino para explorar la conciencia y la imaginación mediante el monólogo interior y el flujo de conciencia que, como en la realidad, es capaz de mezclar a la vez la percepción del mundo exterior con pensamientos y recuerdos.

El repertorio tradicional de rasgos que desde Aristóteles servía como materia para construir personajes (la ira de Aquiles, la ferocidad de Medea, etc.), se enriquece con términos como reflexivo, cerebral, sensible, sentimental, perceptivo, o por nuevas figuraciones como el psicópata y el sociópata, que empezaron a entenderse como producto de patologías clínicas psiquiátricas o circunstancias sociales desfavorables, más que como eternas figuraciones del mal.

La acción pasó de ser el elemento definitorio y característico a convertirse en secundario en favor de la exploración del mundo interior y las capacidades perceptivas y emotivas, lo que derivó en la tendencia a narraciones donde el interés fundamental es la revelación de la personalidad y los motivos de la conducta del personaje. El desarrollo de esta tendencia supuso la aparición de todo un repertorio de recursos y técnicas para revelar los estados internos del personaje.



El recurso más habitual, el que traslada al audiovisual el proceso de la percepción, del flujo de conciencia y del monólogo interior literario, es la voz en *off*. Gracias a ella el personaje nos relata todo tipo de impresiones, pensamientos o recuerdos.

Otro procedimiento es la visión subjetiva por la que se muestra lo que está viviendo el personaje. Esta visión puede ser subjetiva por completo (la cámara se pone en los ojos del personaje) o bien se apoya en la habitual planifica conocida como [plano y contraplano](#), lo que permite ver tanto la reacción del personaje como lo que está viviendo. Les comparto un ejemplo de esta técnica cinematográfica. Luego de revisar el ejemplo, vamos a ponerlo en práctica, así que presten mucha atención.

El desafío más complejo es la representación de rasgos psicológicos o de estados mentales. Para visualizar las imágenes interiores que pasan por la cabeza del personaje, la visión subjetiva tiene que ir más allá de lo que es una captación de la realidad externa y mostrar mediante cualquier recurso visual la percepción que tiene de un interlocutor, sus ensoñaciones, o cómo percibe datos del entorno y es capaz de procesarlos según las pautas de asociación, raciocinio y creatividad. Vamos a revisar la película *Annie Hall* (Woody Allen, 1977). La película hace referencia a lo que estamos estudiando, que es el pensamiento de nuestros personajes.





Nota. Tomado de 'Annie Hall', el gran logro de Woody Allen, en 'Días de cine clásico' [Ilustración], por Jimeno, D., 2020, [diezminutos](#), CC BY 4.0.

En esta película la herramienta audiovisual que utiliza el director para mostrar lo que realmente piensan los personajes son los subtítulos. *¿Les parece útil narrativamente este recurso?*

4.3. Relaciones entre personajes

Los personajes no viajan solos por la historia, necesitan de otros para evidenciar sus rasgos, su carácter y sus conflictos internos con el fin de desarrollar la dinámica por la que tienen un papel dentro del relato.

Las relaciones entre personajes pueden ser de distinta naturaleza: profesionales, de amistad, compañerismo ocasional para lograr realizar una misión, enemistad, antagonismo, etc., pero se pueden agrupar en cuatro tipos básicos: similitud, contraste, complementariedad y capacidad de influencia.

Para este apartado vamos a revisar la serie de TV Juego de tronos y cómo la relación de los personajes en el primer capítulo de la serie desencadena un sinnúmero de acontecimientos que se establecerán a lo largo de sus 8 temporadas. Por favor, revise la serie antes mencionada para continuar con nuestra lectura.





Nota. Tomado de *Juego de Tronos: Los mejores momentos de la séptima temporada* [Fotografía], por Mollejo, V., 2017, [okdiario](#), CC BY 4.0.

4.4. La construcción del personaje

La construcción del personaje se va a producir a través de varias vías: la caracterización, la función, el valor narrativo que ejerce en la historia y, por último, cómo el tiempo revela y determina su personalidad; en definitiva, cómo el personaje se materializa en la dinámica de la acción.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema, le invito a revisar el siguiente recurso:

[Construcción del personaje.](#)

4.5. Personajes planos y redondos

Las dimensiones en la construcción del personaje han revelado las diversas gamas sobre las que pueden configurarse, por lo que se pueden clasificar, siguiendo los ejes de complejidad y dinámica, según se instalen en un punto entre ambas coordenadas. La verticalidad ofrece la mayor o menor complejidad al personaje y la horizontalidad, la dinámica del tiempo y la acción, permitiendo ver su trayectoria evolutiva.



Según se muestren los personajes con mayor complejidad en el conjunto de sus rasgos, sus contradicciones, sus tendencias y objetivos, se puede hablar de personajes planos, o redondos o esféricos. El personaje plano es aquel que presenta un conjunto de rasgos limitados, incluso solo un rasgo predominante y cuya presencia recuerda a tipos y estereotipos que expresan opiniones o realizan acciones que nunca llegan a la sofisticación del personaje redondo. Por el contrario, los esféricos son aquellos con mayor acumulación de rasgos que permiten construir una arquitectura muy compleja de caracterización, funciones y voz narrativa.

Las narraciones ofrecen multitud de personajes que se mueven en un eje u otro. Por las características del personaje contemporáneo, se podría deducir que el personaje plano tiene menos interés que el redondo, ya que a priori ofrecería menos posibilidades de caracterización y desarrollo y, en definitiva, menos juego dramático. Sin embargo, no es así. Los personajes planos conviven con los personajes redondos como complemento necesario para su caracterización, para enfrentarse a los conflictos y para matizar aspectos del personaje esférico. Es habitual que el conjunto de personajes protagonistas sean más complejos que los secundarios, ya que en cierta forma se conocen mejor. El espectador los sigue por más tiempo y se focaliza toda la narración en torno a ellos, dejando más alejados y desdibujados a los secundarios.

Existen narraciones donde el personaje central está bien dibujado y el resto apenas se identifica con unos pocos rasgos, y otras donde el equilibrio entre protagonistas y los secundarios son mayores y todos comparten un retrato bastante profundo de su carácter. Este tipo de relato se da en narraciones fílmicas corales o es frecuente en el tipo de drama televisivo con un extenso reparto donde se manejan varias líneas argumentales sostenidas por personajes complejos.

Un personaje plano muestra su condición en pocas escenas y, a medida que intervenga en el relato, volverá a mostrarse según el estrecho conjunto de rasgos que ya se conocen de él. Un personaje complejo no puede mostrarse



de golpe, sino que se percibe como tal a medida que evolucionan los hechos; estará, por lo tanto, revelándose progresivamente hasta completar el cuadro completo de su carácter.

El efecto de la dinámica puede ir más allá de descubrir al personaje, también puede afectarle de tal manera que se ocasione un cambio de identidad y, por ello, acabe con unos rasgos distintos de los que tenía al comienzo. Es lo que se conoce como arco de transformación.

La dinámica influye a los personajes de tal forma que se orientan hacia tres tipos de estados que son el producto de la influencia de los sucesos, la relación del resto de personajes, así como de su reacción: demostración, revelación y evolución.

La demostración es un estado en el que el personaje manifiesta una y otra vez sus rasgos y caracterización como efecto de los sucesos, es decir, reacciona siempre de forma similar mediante la exhibición de sus atributos y características. Este estado es habitual en los personajes planos, estereotipos o de secundarios cuya única aparición en la historia es apoyar a los protagonistas. Lo habitual es que al final del relato se encuentran en la misma configuración de carácter que al principio, no incorporando ninguna faceta nueva.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimados alumnos, como un ejercicio práctico, al terminar esta unidad, les sugiero realizar un esquema de las motivaciones, objetivos y conflictos de la primera temporada de la serie Juego de tronos.

Nota. Conteste las actividades en un cuaderno de apuntes o en un documento Word.



A fin de fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar en la autoevaluación que se detalla a continuación:



Autoevaluación 4

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿El personaje en una historia es un elemento en constante evolución?
2. () ¿El personaje es fruto de la influencia del ambiente?
3. () ¿El personaje solo se construye a través de las acciones y sucesos de la historia?
4. () ¿La psicología del personaje no afecta la caracterización?
5. () ¿En el guion es fácil representar las características psicológicas del personaje?
6. () ¿Se puede contar una historia con un solo personaje?
7. () ¿La función del personaje en la trama, es parte de la construcción de este elemento en la narrativa cinematográfica?
8. () ¿El actor debe manifestar los mismos rasgos que su personaje?
9. () ¿En un *filme*, existen personajes principales y secundarios?
10. () ¿El conflicto aparece de los obstáculos que se le presentan al personaje?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 3:

Analiza la estructura narrativa.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semanas 6 y 7

Unidad 5. Procesos de la narración/lógica causal

5.1. La sucesión de acontecimientos como cadena causal

Sucesos, personajes y escenarios, como materiales de la historia, están listos para conformar el relato. Ahora es necesario iniciar el proceso narrativo, la dinámica que orquestará todos estos elementos con el fin de ir construyendo el relato y, a través de él, la historia.

La arquitectura dramática del relato se forja en función de tres principios organizativos: la presentación de los sucesos o, lo que es lo mismo, establecer qué información se mostrará, qué se ocultará y qué cantidad debe conocer el espectador en cada momento con respecto a los personajes y a la historia global; la ordenación de estos sucesos en el tiempo, ya que no siempre se mostrarán tal y como suceden en la historia y, por último, qué personaje o personajes serán el apoyo del espectador en el mundo de ficción para que bajo su delegación se inicie el recorrido por el curso del relato y, con ello, desde qué perspectiva temática se contará la historia.

Estos tres principios son la lógica causal, el tiempo y el punto de vista, respectivamente. Los tres están relacionados y son interdependientes. Organizar la narración según estos principios implica la creación de jerarquías y estructuras.



Dos son los principios universales que rigen la presentación de los sucesos en el relato: que sigan la cadena lógica y que la forma en que se presentan provoque que el espectador se mantenga siempre interesado en la progresión y resolución de la historia.

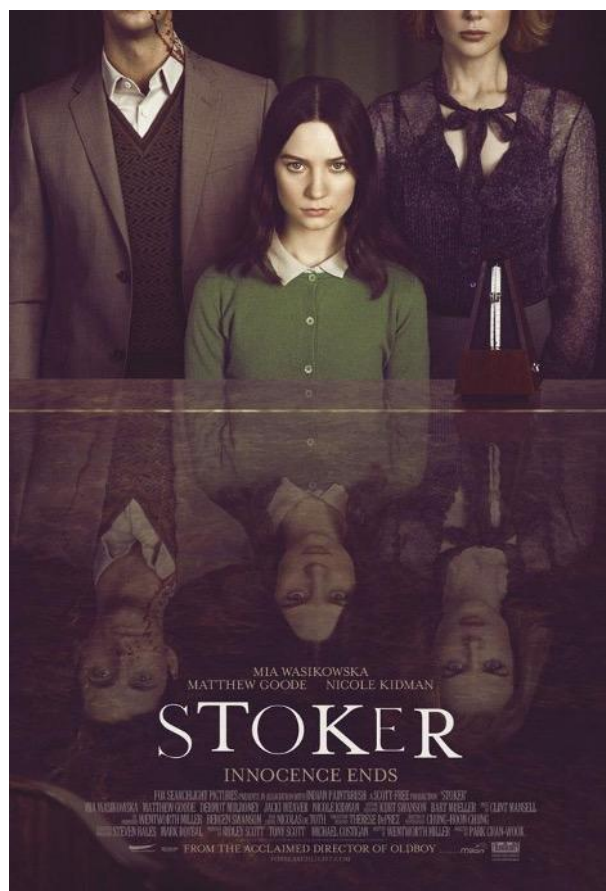
Que los sucesos sigan la cadena lógica no significa que se muestren de forma lineal, si no que respondan a la lógica del mundo de ficción, es decir, que sean verosímiles.

El vínculo con la realidad se produce a otro nivel, simbólico o metafórico, por lo que la ficción es libre de sujetarse a los requerimientos de la realidad tal y como la vivimos fuera de la pantalla. Pero cada mundo de ficción establece su propia realidad, sus leyes y normas. Lo que cualquier relato está obligado es a presentar los hechos bajo su lógica, independientemente del tipo de mundo, sea este fantástico, pertenezca a un género de animación donde los animales hablen o un drama de corte realista.

El principio bajo el que se construye cualquier lógica ficcional es la relación causa-efecto. Un suceso forma parte de una cadena que requiere otro suceso causante y a su vez provoca un suceso como efecto. Los sucesos deben encadenarse siguiendo las normas del mundo ficcional. Obviamente la cadena hace que un suceso sea causa de su consecuente y a la vez efecto de su precedente.

En este momento vamos a revisar el ejemplo del manejo de la información, la cadena lógica y el juego de expectativas de la película *Stoker* (Park Chan-wook, 2013). Ojo, las actividades de visualización de ejemplos se hacen a través de la web (YouTube o plataformas de *streaming*).





Nota. Tomado de *Lazos perversos* [Ilustración], por Chung Chung-hoon, 2013, [filmaffinity](https://www.filmaffinity.com/es/film.php?id=stoker), CC BY 4.0.

Continuamos analizando la película a lo largo de nuestro estudio a lo largo de la unidad 5.1.

5.2. Dosificar la información respecto de los personajes

Los personajes no van a comportarse como un trasunto fiel del espectador de forma que en todo momento exista una relación de igualdad entre ambos. El relato, a través de ellos, también va a controlar de diversa forma la información colocando al espectador en distintas posiciones del saber narrativo. Estas son



tres: saber menos, tanto o más que los personajes. Y por supuesto, para hacer más compleja la estructura de conocimiento de la historia, estas posiciones no se dan de forma total y continua.

Las diferentes posiciones en el saber narrativo afectarán al espectador y a los personajes de distinta manera y en distintos grados. Es habitual que las series televisivas se apoyan en tramas paralelas. Se sabe más por acumulación, ya que se asiste a la vida de todos los personajes y ellos no tienen información de otros que el espectador sí conoce. Pero si se aísla una sola trama, la relación de una pareja o de una familia, es probable que el espectador sepa menos que ellos en algún momento.

Si los hechos que suceden en una trama entre varios personajes no afectan al resto, la posición de superioridad, de omnisciencia del espectador, no tendrá especial relevancia. Sin embargo, si conoce una información que afectará a determinados personajes, el relato moviliza entonces sentimientos de anticipación e identificación.

Para estudiar este apartado trabajaremos con la película *Following* (Christopher Nolan, 1998).



Nota. Tomado de *Crítica de "Following", el debut de Christopher Nolan* [Ilustración], por Eguren, C., s.f., [carlosjeguren](https://carlosjeguren.com), CC BY 4.0.



Para concluir, podemos decir que la película toma su estructura del habitual triángulo del género negro, donde el protagonista cae en las redes de un engaño bajo la seducción de una mujer fatal y su cómplice, trampa que le cuesta la reputación, el dinero, la cárcel o la vida. Aquí la información es relevante, porque saber o no saber es cuestión de vida o muerte para el personaje y para la comprensión global de la historia por el espectador. Si se posee una información que afecta sobremanera al personaje, el espectador se siente implicado, pues desearía intervenir para alertar al personaje, ya que anticipa lo que puede ocurrir. Este planteamiento es la base del suspense.

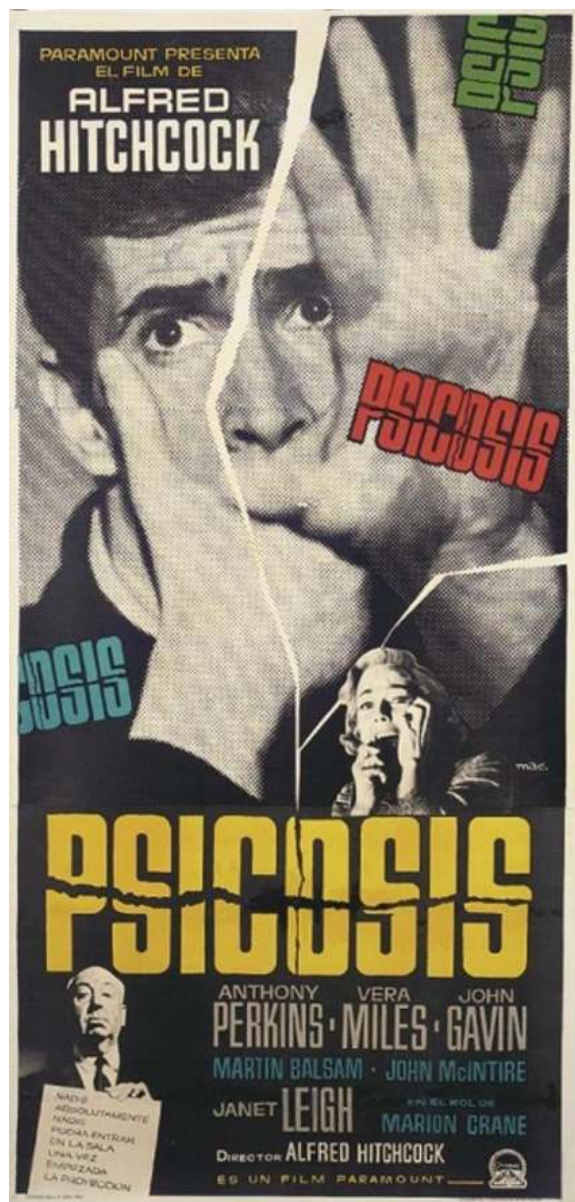
5.3. Suspense, intriga y sorpresa

El suspenso es literalmente detener el devenir de un acontecimiento. Otra forma de utilizar el suspenso en su sentido más literal es lo que se conoce como *cliffhanger*, la interrupción de un suceso en su momento culminante, lo que mantiene el interés en el aire (el término *cliffhanger* significa colgado del precipicio) hasta que se resuelve, bien sean secuencias más tarde o en otro episodio. Se utiliza con frecuencia como estrategia para mantener vivo el interés del espectador con el fin de que vea la siguiente entrega. Al final de un episodio se incluye una escena con una acción dramática relevante que supone un peligro para los personajes y se interrumpe sin que se pueda aventurar cuál será el desenlace, que solo se sabrá al comienzo del siguiente episodio.

El suspense se diferencia de la intriga porque en el caso de esta última el espectador no puede anticipar un desenlace. Suspense e intriga, manejan las expectativas casi de forma similar, anticipando lo que puede suceder o creando dudas y preguntas sobre qué sucederá, pero no siempre estos procedimientos provocan el mismo efecto. Lo fundamental para identificar la intriga o el suspense es la intensidad de acción que lleva aparejada una intensidad emocional. Cuando en una o varias escenas se concentra la resolución de la expectativa, el nivel emocional sube y es cuando podemos hablar de suspense o intriga.



Cuando una historia recurre con frecuencia a escenas de este tipo, se entra de lleno en el género de intriga o suspense. Varios ejemplos de este tipo de películas son: *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), *El practicante* (Carles Torras, 2020), *La mujer en la ventana* (Joe Wright, 2021).



Nota. Tomado de Filmoteca de Extremadura – ‘*Psicosis*’ [Ilustración], por Lavado, N., 2020, [48horasmagazine](https://48horasmagazine.com/), CC BY 4.0.

Le invitamos a conocer más sobre los procesos de la narración / lógica causal.

5.4. Lógica asociativa

Hasta ahora se han presentado diversas formas de manejo de la información y distintos tipos de sensaciones y efectos emocionales. Pero siempre ha sido bajo una condición que, en mayor o menor medida, más tarde o más temprano, la cadena causal se vaya completando y la historia satisfaga y dé respuesta a todas las expectativas, de forma que, al final, se organicen los sucesos en un mundo de ficción coherente y ordenado, que permita una lectura clara sobre el tema.

Sin embargo, otro tipo de relatos plantean cadenas causales más débiles donde es difícil establecer las relaciones causa–efecto o bien se altera la lógica, ya que las acciones responden a dos sistemas de lógica distintos.

La cadena causal no solo necesita de la relación causa–efecto, sino también que exista proporcionalidad y coherencia entre los sucesos. Un suceso debe provocar un efecto acorde con su intensidad, importancia y contexto.

La cadena de sucesos puede, por lo tanto, establecer varios niveles de relación que producen efectos sobre el conjunto del relato, sumando varias vertientes de sentido sobre la historia final.

Para más ejemplos cinematográficos, revisar películas como *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971), nos ayudará a entender esta relación.





Nota. Tomado de *La naranja mecánica* [Ilustración], por Ecartelera, 1971, [ecartelera](https://www.ecartelera.com/), CC BY 4.0.

5.5. Verosimilitud, absurdo y humor

Ya se ha definido la verosimilitud como aquel principio que evalúa cada suceso, ajustándolo a la lógica del mundo de ficción y del género. Tanto por sus referentes como por las indicaciones que se expongan al comienzo del *filme* o episodio, el relato construye un universo de reglas bajo el que se suceden todas las acciones, sin que en ningún momento se deban contravenir.

Por ejemplo, en un género como el musical se parte de la convención de que en determinados momentos suene una canción y los personajes se pongan a cantar y bailar. El desarrollo dramático de la historia cae entonces sobre la coreografía, el tono musical y las estrofas de la canción. Cuando termina, todo



vuelve a la normalidad hasta la siguiente pieza musical. Esta convención se convierte en norma que se acepta sin problemas para este género, y por ello se hace verosímil que los personajes canten o bailen sin causa justificada. Lo que vale para un género no es norma en otro.

El género maravilloso despliega mundos en los que se encuentran criaturas fantásticas, objetos y personajes con poderes no humanos. Pero lo maravilloso no es un terreno libre en el que puede suceder cualquier cosa. El relato se cuida siempre de dar a conocer lo que cada personaje puede y no puede hacer, cómo funciona una fuerza sobrenatural, cuáles son las leyes que rigen la geografía, etc.

Buena parte del nudo de acciones de estas historias se basan en saber manejar las leyes de ese mundo para derrotar a adversarios, enemigos o fuerzas diabólicas. El género fantástico ha hecho que sea ya moneda corriente saber que la forma de derrotar a un vampiro es clavarle una estaca en el corazón, que no soportan la luz, los crucifijos ni los ajos, y que no se reflejan en los espejos. Si en un relato aparece un vampiro que soporta la luz del sol, hay que justificarlo, ya que el espectador conoce estas normas universales del género y no lo admitirá.

Pero hay historias que, no ajustándose a reglas universales de género, necesitan marcar su propia normativa ficcional con el fin de que el espectador acepte determinadas acciones que rompen la lógica natural.

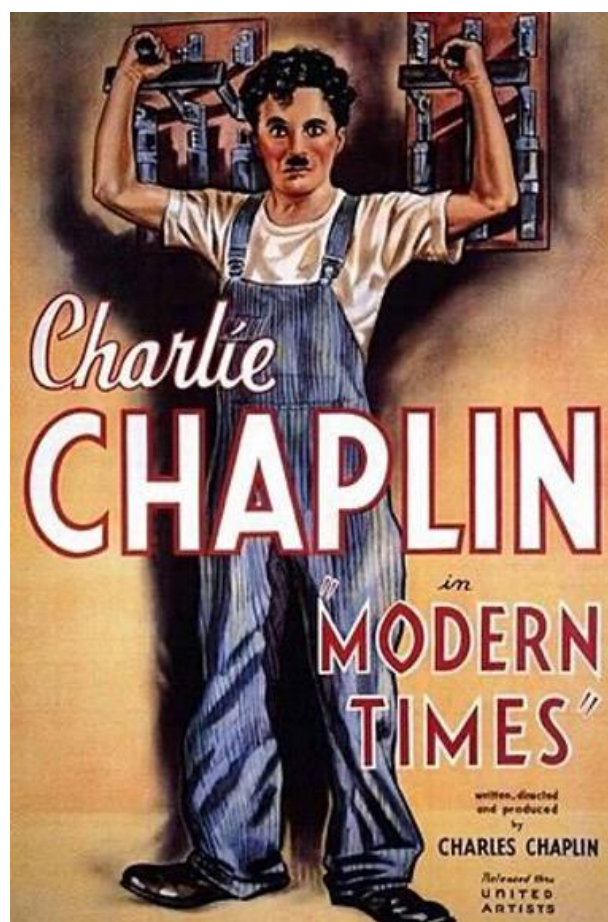
Romper la lógica y la verosimilitud no es un elemento negativo en otros géneros, cuyo principal activo es la confrontación de dos lógicas distintas o de subvertir la lógica por completo. Es el caso del humor y el absurdo.

El humor rompe la relación, causa-efecto mediante una reacción que corresponde a otro esquema de realidad que mantiene el personaje cómico. Su forma de pensar o de establecer relaciones entre los sucesos no es similar a la del resto de los personajes que comparten la lógica natural del espectador. La reacción del personaje cómico puede ir desde cierta coherencia en su forma de visualizar la realidad hasta la excentricidad extrema



que llega a bordear el absurdo, y dependerá en buena medida del grado de relación entre la cantidad de personajes incoherentes y aquellos que mantienen una respuesta lógica natural.

Para reforzar los contenidos de la unidad 5, les sugiero poner una atención especial en la película *Tiempos modernos* (Charles Chaplin, 1936) (C5B07).



Nota. Tomado de *Cine de mundos en peligro: «Tiempos modernos», de Charles Chaplin: El trabajo como esclavitud* [Ilustración], por Jordi Mat Amorós i Navarro, 2020, [cineyliteratura](https://www.cineyliteratura.com/), CC BY 4.0.



5.6. El *gag* como micronarración

Dentro del humor se conoce al *gag* como una unidad cómica con sentido propio, aunque se inserte en una estructura narrativa mayor, como una comedia o una *sitcom*. También es frecuente en determinados géneros humorísticos utilizar un ligero armazón argumental que sirve de pretexto para dar soporte a un conjunto de *gags* que en el fondo son el punto fuerte del relato. Su origen se encuentra en la rutina de payasos y en el vodevil, lo que ha permitido consolidar una estructura muy depurada por el paso de los años, que se ha trasvasado tanto al humor radiofónico como al *cómic*, el cine y a la televisión.

El *gag* es paradigmático del manejo de la lógica, ya que presenta una microestructura que en sí misma es un proceso narrativo condensado, pues utiliza, no solo los elementos estructurales de un relato tradicional, sino también hay algunos de los efectos propios de la alteración de la lógica, el suspense y la sorpresa.

El planteamiento establece la situación de partida. Esta situación se desarrolló siguiendo una línea lógica, lo que hace que el espectador espere una respuesta en consonancia, es decir, anticipa y prevé las consecuencias. Cuando se va a llegar a la consecuencia esperada, se alcanza un pequeño clímax, un momento de tensión (se retrasa la resolución como en el suspense), y por fin se produce la reacción, un efecto no esperado que fractura la lógica planteada hasta ahora. Esta reacción inesperada causa sorpresa y se cierra el *gag* con una liberación de la tensión emocional acumulada durante el desarrollo y el clímax. Es el momento en el que surge la risa.

Veamos cómo esta estructura, que se ha mantenido inalterable desde los comienzos del cine, funciona con los mismos pasos en diversos ejemplos, tanto de cine como de televisión.



Luego de revisar los ejemplos, se habrán dado cuenta de que los cuatro primeros se apoyan en la acción física, los tres siguientes en el diálogo y los tres últimos utilizan sobre todo la expresión de los actores para potenciar el efecto cómico.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimado estudiante: Seleccionar una sitcom (comedia de situación) actual, aislar los gags y analizar su estructura.

Ahora le invito a participar en la siguiente autoevaluación:



Autoevaluación 5

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () Los tres principios para contar una historia son: ¿la lógica causal, el tiempo y el punto de vista?
2. () ¿Los sucesos se deben presentar de manera lógica según el mundo ficcional?
3. () ¿Una película debe reflejar de forma exacta el mundo que nos rodea?
4. () ¿En una narrativa cinematográfica, todo efecto tiene su causa?
5. () ¿La cadena lógica de sucesos permite al espectador entender la historia?
6. () ¿Dosificar la información quiere decir que todo el conflicto se debe presentar antes del primer acto?
7. () ¿El suspenso es una técnica narrativa para mantener el interés en la historia?



8. () ¿Suspense e intriga se manejan igual en una narración cinematográfica?
9. () ¿La intriga devela el desenlace de la historia?
10. () ¿El género de suspense apela a la emocionalidad del espectador?

[Ir al solucionario](#)



Resultados de aprendizaje 1 a 4:

- Conoce la historia y la evolución del cine hasta nuestra época.
- Identifica conceptos de narrativa audiovisual.
- Analiza la estructura narrativa.
- Identifica procesos para la estructura básica de una historia.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 8

Actividades finales del bimestre

Actividad: organigramas gráficos

En la semana final del primer bimestre, vamos a estudiar las 5 unidades que forman parte de nuestro estudio de cine, desde un breve recorrido por sus inicios hasta conocer los elementos narrativos que conforman una historia.

Vamos a trabajar en un organigrama gráfico por cada unidad, sacando las ideas y conceptos principales.

Nota. Conteste las actividades en un cuaderno de apuntes o en un documento Word.





Segundo bimestre

Resultado de aprendizaje 5:

Aplica los conceptos de tiempo, espacio y construcción del lenguaje audiovisual.

La presente unidad se desarrolla con el apoyo del ebook *Narración audiovisual*, capítulo 7. Lo más importante es ir siguiendo los contenidos aquí presentados con el apoyo de los ejemplos visuales que la guía didáctica presenta.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 9

Unidad 6. Narración y punto de vista

6.1. Mostrar y narrar

Tras establecer una determinada cadena lógica entre los sucesos de la historia y articular el juego temporal entre esta y el relato, solo queda realizar el último proceso: construir un punto de vista desde el cual el espectador aborde el mundo de ficción de la historia.

El punto de vista es el prisma que confiere sentido a la construcción lógica, a la estructural temporal, a la existencia, papel y evolución de los personajes y, por último, a la dialéctica temática de la historia, aquello que la historia busca comunicar.



Mostrar y narrar son las operaciones fundacionales sobre las que se sustenta el flujo informativo de la historia. En el primer caso, lo habitual es que el relato utilice a un personaje o grupo de personajes, los protagonistas, como punto de apoyo para mostrar los hechos. El espectador tiene la sensación de ser un compañero invisible que sigue a estos personajes que le sirven de guía a través de los sucesos de la historia. Se ve lo que ocurre a través de ellos, de su reacción, de sus diálogos, de sus pensamientos e incluso de su visión, se asiste a su enfrentamiento con otros personajes y como testigos privilegiados los espectadores conocerán sus sentimientos, recuerdos y deseos no compartidos con el resto de personajes e incluso ni siquiera exteriorizados.

La narración directa por parte de un personaje articula otras posiciones del espectador y el personaje con respecto a los sucesos. El narrador se configura como un ente intermediario entre la historia y el espectador, de forma que este tiene menor sensación de invisibilidad, de anonimato, ya que el narrador evidencia, por un lado, que existe el espectador, porque de una forma explícita o implícita se dirige a él, y al ser el que narra, posee el control del relato y, por tanto, impone la mirada y regula el flujo de la información.

Personajes de apoyo y narradores son, por tanto, los recursos para construir el punto de vista. Para ello, se deberá responder a varias preguntas: ¿en qué personaje nos apoyaremos para seguir la historia?, ¿será uno o varios?, ¿conoceremos mucho o poco de este personaje?, ¿sabremos de sus sentimientos, de sus recuerdos, de sus percepciones?, ¿la cercanía será tal que incluso veremos por sus ojos?, ¿o la historia se mantendrá distante como si la viéramos siempre desde fuera, sin llegar a su interior?, ¿el relato delegará en un narrador que presente los hechos?, ¿este narrador será desconocido o será un personaje de la historia? Sobre las variaciones y posibilidades que ofrece el tema, ¿cuál elegirá la historia?

Las posibilidades de construcción con diferentes combinaciones de narradores, personajes de apoyo, estrategias de información aportada por ellos, puntos de vista visuales, etc., que nacen de las respuestas a estas preguntas pueden ser infinitas. El estudio del narrador en el relato es uno de los temas más complejos por las diferentes visiones que han aportado



teóricos de la narratología, la literatura y el análisis fílmico, lo que ha dado lugar a complejas taxonomías y gran diversidad de terminología empleada por cada autor. A efectos prácticos, vamos a sintetizar y simplificar las diversas visiones del narrador y la terminología empleada para denominarlos.

Punto de vista es el término que se utiliza tanto para designar una posición física desde donde dirigir la mirada, como referirse a una opinión o versión de unos hechos. Para ser aplicado en el ámbito narrativo es necesario distinguir diversos niveles: el físico, punto de vista visual y sonoro, aquel que permite tener acceso a una determinada información, punto de vista cognitivo, y, por último, el que provee una lectura determinada del sentido de la historia, un punto de vista temático. Los niveles se van a estructurar en torno a un eje, el de concreción (posición física) / abstracción (posición ideológica). Personajes de apoyo y narradores se posicionan respecto a otro eje, el de profundidad / extensión.

6.2. Personajes de apoyo: subjetividad, multiplicidad y omnisciencia

Todo relato singulariza a uno o varios personajes del elenco global de la historia. Son los personajes en los que se apoyará el espectador. Como vehículo privilegiado en la historia, su balance emocional y dramático final se convertirá en lectura vinculada con el tema nuclear de la historia. Esta estrategia de apoyo sobre los personajes se puede dar en diversos grados en una doble dirección a través de uno de los ejes mencionados, el de la extensión y el de la profundidad.

En el punto de cruce entre ambos ejes se encuentran aquellos personajes en los que calamos en profundidad, desde lo más externo, aquello que pueden ver y saber los demás personajes, hasta su mundo interior, de recuerdos, ensoñaciones o visiones.

Antes de continuar con nuestra lectura, vamos a revisar algunos ejemplos en series y películas de la unidad que estamos repasando. La serie Dexter nos muestra la relación de su protagonista con los otros personajes de la historia.



6.3. El narrador

El narrador es la voz *off* que se introduce sobre las imágenes en determinados sucesos de la historia. De esta forma hilvanan el flujo de los sucesos visualizados.

El narrador se identifica mediante dos atributos principales: la autoridad y la presencia, sobre lo visto o narrado: el narrador gobierna el relato, por lo que abre con su voz los sucesos que se van a visionar, los comenta (por eso es tan determinante la voz en *off*) y los cierra. Y está presente en todo el relato, habitualmente desde el comienzo hasta el fin, aunque puedan intercalarse sucesos que no conoce ni comenta el narrador, pero siempre se mantiene la supremacía en la extensión de la historia.

Para avanzar con el estudio del presente tema, seguidamente encontrará información referente a algunos aspectos del narrador.

Existen muchas posibilidades de narradores. Las variaciones sobre la figura del narrador se pueden clasificar en función de varios aspectos: la posición que ocupa con respecto a la historia, el tiempo de su relato con respecto al tiempo de la historia, su identidad, qué función cumple, qué tipo de relato establece y cuál es su destinatario.



Tabla 1
Aspectos del narrador

Posición	<ul style="list-style-type: none">• Intradiegético• Extradiegético
Tiempo	<ul style="list-style-type: none">• Posterior• Simultáneo• Ulterior
Identidad	<ul style="list-style-type: none">• Identificado• No identificado
Función	<ul style="list-style-type: none">• Introductoria• Descriptiva• Informativa
Tipo	<ul style="list-style-type: none">• Relato verbal o textual• Relato visual
Destinatario	<ul style="list-style-type: none">• Interno• Externo

Nota. Adaptado de *Narración audiovisual*, por Cuadrado, A., 2017, Síntesis.

6.3.1. Aspectos del narrador: posición, tiempo, identidad, función, tipo y destinatario

El narrador puede colocarse dentro de la historia o fuera, dando lugar a un narrador intradiegético o extradiegético respectivamente. El lugar donde se coloca el narrador extradiegético es indefinido, no está en un espacio concreto que sea identificado como perteneciente al mundo de ficción de la historia.



El relato del narrador puede efectuarse en distintos tiempos con relación al momento en el que se produce la historia. Lo más frecuente es que el relato del narrador se produzca desde un tiempo posterior, es decir, que narre lo que sucedió en el pasado. El relato puede aportar indicios que permitan medir la distancia entre uno y otro tiempo.

El narrador puede cumplir varias funciones: introducir la historia, describir los hechos y los actos, motivaciones y sentimientos de los personajes, o informar acerca de acontecimientos no vistos o con datos de interés para el seguimiento de la historia. Aunque se puedan distinguir las tres funciones, es habitual que el relato del narrador cumpla varias de ellas o las tres a la vez.

Ustedes podrán encontrar diversos ejemplos de tipos de narradores, por favor revisar los complementos *web*.

Menciono algunos ejemplos de películas con narradores:

Memento (2001) de Christopher Nolan.

20TH Century Women (2016) de Mike Mills.

Amelie (2001) de Jean - Pierre Jeunet.

6.4. Ver y saber: punto de vista visual y auditivo, cognitivo y temático

El punto de vista se puede mover en otro eje, el de la concreción– abstracción, y permite abarcar la trayectoria que va de lo más tangible y perceptivo hasta lo más abstracto, la posición ideológica sobre el tema que enuncia la historia, pasando por la cantidad y tipo de información que manejan personajes y espectadores en cada momento. De esta forma se establecen los tres puntos de vista ya citados que se instalan en tres niveles o posiciones: punto de vista visual y auditivo, nivel físico y perceptivo (qué se ve y oye), punto de vista cognitivo, nivel informativo (qué se sabe) y punto de vista temático, nivel ideológico (qué se conoce).



En la labor de dirección y realización audiovisual es habitual hacerse la pregunta de qué punto de vista va a adoptar la cámara respecto a los personajes. Las posibilidades son muchas, pero la normativa de la gramática audiovisual traza un arco de puntos de vista que discurre entre el objetivo y el subjetivo POV (*Point Of View*). El Punto de Vista Objetivo es aquel que pretende poner al espectador en una posición neutral en la que observe la totalidad de la escena sin tomar partido por ningún personaje en especial y que sea él mediante su mirada el que decida dónde dirigir su atención.

En el extremo opuesto se sitúa la visión subjetiva, aquella que se apoya en un personaje y pretende transmitir su punto de vista concreto. Centrarse en un personaje implica no solo saber qué dice, siente o imagina, en este caso también qué ve y oye. La norma por antonomasia para conseguirlo es el juego del plano y contraplano, que permite alternar entre lo que ve el personaje y su reacción ante lo visto.

Si el POV se mantiene durante un tiempo, hace olvidar al espectador su posición externa y consigue aumentar la identificación con el personaje, con lo que se pueden conseguir intensos efectos dramáticos. El POV puede llevarse a casos extremos donde buena parte o toda la historia se visualice a través de los ojos de un personaje.

Existe otra modalidad del POV constante, muy utilizado en *filmes* y series, la que se asocia con un dispositivo tecnológico que sirve de visión para el personaje, por lo habitual, cámaras cinematográficas y televisivas de vídeo, de vigilancia o *webcams*. La introducción de la tecnología amplifica el poder visual del sujeto y permite la ampliación de la mirada, tanto por la posibilidad del Zoom como por la multiplicidad del punto de vista en el caso de que el personaje utilice varias cámaras de vigilancia.

Los límites perceptivos que caracterizan el punto de vista visual y auditivo se pueden expandir desde la visualización subjetiva del personaje hacia la proyección de lo que imagina sobre lo que está viendo, revelando sus procesos mentales, deductivos y asociativos.



El punto de vista cognitivo relaciona la información mostrada al espectador con la que conocen en cada momento uno o varios personajes. Elegir qué información se va a mostrar sobre un suceso es elegir a través de quién se muestra, por ello el punto de vista cognitivo regula su distribución a través del elenco de los personajes. Apoyarse en un personaje conlleva en algunos casos tomar partido por una opción que determine una postura informativa en la historia o en parte de ella, que tendrá efectos tanto en la lógica causal como en la relación, entre el saber del espectador y el saber de los personajes.

Un narrador omnisciente controla y maneja toda la información y posiciona al espectador en un nivel superior sobre los personajes. La multiplicidad de puntos de vista cognitivos también puede tener como objeto la construcción de la identidad de un personaje.

El punto de vista temático se configura gracias a la conjunción de todos los puntos de vista anteriores: visual y auditivo, cognitivo, mediante el apoyo en los personajes, con el narrador o narradores y las diferentes voces narrativas que estos encarnan, llegando con todo ello a una visión global de los hechos que sustentan la historia y que se manifiesta como un balance final de lo acontecido.

A manera de resumen de esta unidad les pido revisar las películas Psicosis, El silencio de los corderos y Dexter.

6.5. Alteraciones de las fronteras del mundo de la ficción: la metalepsis

En mayor o menor medida, todo narrador marca una distancia con lo narrado, pone de manifiesto al menos dos niveles, uno en el que se sitúa la historia narrada y otro en el que se instala y desde donde narra. Sobre las tipologías de narradores y puntos de vista anteriores, se puede introducir ahora otro matiz que complementa la función del narrador en el relato, el nivel de la narración, sus relaciones y los traspasos de uno a otro.



Los efectos más interesantes de los niveles de la narración se producen cuando los narradores o los personajes pasan de uno a otro, bien sea en el sentido de que el personaje abandone su escenario y el tiempo del relato y salte al del narrador o incluso al que ocupa el espectador o, por el contrario, el narrador se introduce en el mundo de lo narrado. Esta técnica narrativa se conoce como metalepsis y su uso está asociado con varios tipos de efectos y sensaciones que van desde lo cómico hasta lo fantástico. La metalepsis produce inevitablemente un cierto efecto de ruptura de la ilusión ficcional al hacer evidente el artificio de la narración y, en algunos casos, se llega a producir la autoconciencia de los narradores o los personajes sobre su propia ficción, se reconoce como tales y se desdoblan, reflexionan sobre ellos mismos como si se vieran desde fuera.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Para finalizar el estudio de la unidad 6, visionar el filme *Sueños de libertad* (Frank Darabont, 1994) y establecer la relación entre los puntos de vista visuales, auditivos y cognitivos del narrador y cómo construye el punto de vista temático.

Para reforzar sus conocimientos, le invito a participar en la autoevaluación que a continuación se detalla:



Autoevaluación 6

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿El punto de vista hace referencia a la ubicación de la cámara respecto al lugar de grabación?
2. () ¿Mostrar y narrar son las operaciones que sustentan el flujo informativo de la historia?



3. () ¿Personajes del apoyo y narradores son algunos de los recursos para construir el punto de vista?
4. () ¿El narrador diegético es vital en una película?
5. () ¿Si no existe narrador, no se puede contar una historia?
6. () ¿El narrador extradiegético es que solo se lo escucha, nunca se lo ve?
7. () ¿El narrador siempre debe tener una identidad?
8. () ¿El narrador cumple una sola función, la de explicar el conflicto del relato?
9. () ¿POV, es la abreviación de Point of View?
10. () ¿Existe el punto de vista cognitivo?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 6 y 7:

- Valora el guión como columna vertebral del producto audiovisual.
- Conoce las cualidades de la luz dentro de la escena audiovisual.

Esta unidad se desarrolla únicamente en la guía de estudio, nos presenta el esquema de organización de una producción cinematográfica y cómo teniendo una estructura firme se puede desarrollar un guion claro, con objetivos alcanzables dentro del equipo de realización.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 10

Unidad 7. Roles de producción cinematográfica

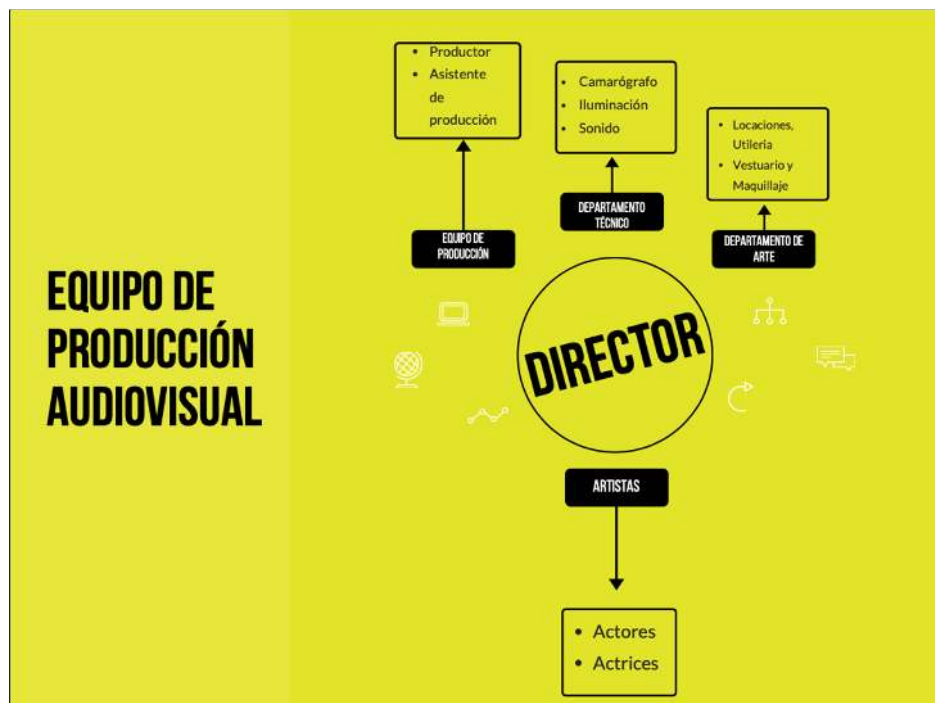
7.1. Organigrama del equipo de producción

Realizar una producción audiovisual requiere de todo un equipo para ejecutarlo. Depende del tipo de producción que se lleve a cabo y del presupuesto para conocer el número de personal, técnico y artístico que se necesita. Se acostumbra a seguir una estructura jerárquica en el trabajo, siendo el eje central, creativo y artístico, el director, el jefe máximo, el productor que además es el responsable de cada departamento.



Figura 1

Equipo de producción audiovisual



Nota. González, V., 2025.

7.2. La función del director

El director es la cabeza artística del proyecto cinematográfico. Su trabajo en términos generales consiste en elegir a los actores, la puesta en escena, y la supervisión del montaje.

Durante la fase preproducción ayuda a realizar el desglose del guion cinematográfico, trabaja directamente con el ayudante de dirección. Decide el estilo estético y sonoro de la película. Trabaja con todos los jefes de departamento dando instrucciones de cómo se verá la película, toma todas las decisiones creativas finales, ya que es el autor del filme.

Les comparto un *link* para que revisen una entrevista de [Guillermo del Toro, director de cine mexicano](#), que habla del proceso creativo de una película.



Nota. Tomado de Guillermo del Toro: "La violencia espiritual, física y moral que la familia ejerce hacia el niño es el germen del horror" [Fotografía], por Cocina, C., 2018, [ElPais](#), CC BY 4.0.

7.3. Equipo de producción

Dentro del equipo de producción tenemos el productor, productor de campo, asistente de producción y el jefe de locaciones, cada uno cumpliendo un rol específico dentro de la realización de una película.

El productor: es la persona que acompaña el proyecto desde la idea inicial hasta el final de todo el proceso; es el responsable de toda estructura jerárquica de la producción. Analiza cómo ejecutar el guion de la película, toma la idea narrativa y la transforma en una idea de producción, busca en conjunto con su equipo, los elementos para que la historia se vea plasmada en la pantalla grande.



Productor de campo: es la persona que trabaja directamente con el productor, coordina logísticamente todo lo que se realiza en el set de grabación, que puede ser en locaciones en interiores o exteriores. Hace un recorrido por las locaciones para proveer las necesidades, los desplazamientos del personal y se encarga de realizar los itinerarios de rodaje.

Asistente de producción: puede existir más de uno (eso dependerá del proyecto) y su principal función es la de ejecutar las tareas plasmadas en la preproducción, podemos mencionar algunas: alquilar o comprar material necesario, solicitar permisos de grabación, cierre de calles, llamados diarios de rodaje, y otros que tienen que ver con apoyar a los productores.

7.4. Equipo de arte

El equipo de arte trabaja en el diseño de producción de la película.

Director de arte: es la persona encargada de diseñar lo que se ve físicamente en una película; su trabajo empieza en la preproducción con el desglose del guion, haciendo bocetos y propuestas de escenografías, caracterización de los personajes, etc.

Trabaja con el director de fotografía en el planteamiento de la gama de colores, para definir el ambiente en el que se va a desarrollar la historia. Marca el estilo de los personajes en conjunto con el personal de vestuario y maquillaje. También participa en la elección de las locaciones.





Nota. Tomado de Gil Parrondo, maestro de la decoración cinematográfica y teatral. Parte tercera [Ilustración], por Esad de Galicia, s.f., [Pinterest](#), CC BY 4.0.

Les propongo revisar el siguiente video que nos explica a través del film [Parasite](#) (Bong Joon-ho, 2019), cómo se realiza el diseño de producción.

Luego de revisar este video, vamos a entender de manera visual todas las actividades que ejecuta el equipo de arte.

7.5. Equipo técnico

El equipo técnico lo conforman:

Director de fotografía: es el responsable de la parte visual, tanto técnica como estética de la película. Transforma el guion escrito a imágenes, define los encuadres de cámara según las indicaciones del director. Durante la etapa de rodaje decidirá la composición visual de los planos, ángulos y movimientos de cámara.

Vamos a observar un video que recoge el [Oficio del director de fotografía](#), espero lo disfruten y me comenten a través del foro de la semana qué imágenes son las más complicadas de hacer.





Nota. Tomado de *El director de fotografía: el elemento clave de un rodaje* [Fotografía], por We Fotografía, 2016, [WorkshopExperience](#), CC BY 4.0.

Iluminación: las personas que trabajan en la parte de iluminación, siguen las instrucciones del director de fotografía para la colocación y posición de las luces y filtros.

Sonido: la persona responsable del sonido (diálogos, efectos y música). Hace la propuesta al director y decide el sistema de grabación. Se ocupa de la buena calidad en el registro sonoro. Asiste a las locaciones para evaluar las condiciones acústicas. En la etapa de rodaje coloca la posición de los micrófonos, se ubica en la mesa de control de sonido y supervisa que el registro quede lo mejor posible.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad.



Actividad de aprendizaje recomendada

Para finalizar la presente unidad, vamos a revisar la filmografía del director de cine Tim Burton, y analizar su estética cinematográfica.





Nota. Tomado de ¿Eres capaz de identificar las películas de Tim Burton con un solo fotograma? [Ilustración], por ABC, 2020, [ABC](#), CC BY 4.0.

Le invito a participar en la siguiente autoevaluación:



Autoevaluación 7

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿El equipo de producción se define en la etapa de preproducción de la película?
2. () ¿El director es el eje creativo de toda la producción cinematográfica?
3. () ¿Son cuatro equipos los que conforman el equipo de producción audiovisual?
4. () ¿El jefe máximo de la producción audiovisual es el director?
5. () ¿La función principal del director es la de buscar financiamiento para producir la película?
6. () ¿El jefe de locaciones se encarga de buscar los actores para la producción cinematográfica?



7. () ¿El productor de campo trabaja directamente en el set de grabación?
8. () ¿El director de arte, define visualmente el estilo y estética de la película?
9. () ¿El equipo técnico lo conforman los actores y los técnicos de iluminación?
10. () ¿La persona que se encarga de registrar el sonido en una película es el director de fotografía?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 6:

Valora el guión como columna vertebral del producto audiovisual.

Esta unidad se desarrolla únicamente en la guía de estudio, nos presenta las etapas de producción audiovisual y las funciones de cada una de ellas.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 11

Unidad 8. Etapas de realización audiovisual

Figura 2

Etapas de producción audiovisual



Nota. González, V., 2025.



8.1. La preproducción

Hacer una película tiene su proceso, el mismo que se divide en 4 etapas: la preproducción, el rodaje, la postproducción y finalmente la distribución y exhibición. Lo estudiamos en el capítulo anterior, la estructura de los roles cinematográficos, de la misma forma cada etapa tiene sus características y personas que trabajan en el proyecto, vamos a conocer como se elabora un proyecto audiovisual desde las bases.

La preproducción suele ser la parte más larga y compleja del proceso de realización de una película. También es la parte que resulta menos atractiva para los cineastas que empiezan en este camino. Sin embargo, la preproducción es vital si quieres hacer una película con buenos resultados logísticos y creativos.

Para el director la preproducción se puede dividir en dos partes: la logística y la conceptual. La parte logística a manos del equipo de producción, pero siempre en total comunicación con el director. Si las ideas no son sólidas, la película no funcionará; esta es la razón por la que el director se mantiene a cargo durante todo el proceso.

Equipo de preproducción

El equipo de preproducción engloba muchas de las funciones que forman parte del proceso de producción. El aspecto clave de la preproducción es decidir quién debe oponerse al mando de las diferentes tareas de la producción que requieren un desarrollo y cuándo deberían comenzar estas tareas. Los responsables de cada departamento trabajarán con el director y el productor y, a la vez, empezarán a contratar a otros miembros del equipo que también contribuirán al proceso de creación.



Guiones gráficos

Un storyboard es una herramienta que nos permite comunicar una historia de forma gráfica. Es la representación visual de los planos sobre papel, a menudo acompañada de información contextual y texto relevante.

El guion gráfico (storyboard) es una de las herramientas más importantes durante el proceso de preproducción. Es la base para explicar la progresión visual y narrativa de tu película.

En la era digital podemos encontrar varios Software libres que nos permiten hacer guiones gráficos para un proyecto audiovisual, me permito copiar el siguiente [link](#) para que lo revisen y puedan trabajar en la tarea solicitada para esta unidad.



Nota. Tomado de *Digital Storytelling* [Ilustración], por Storyboard That, s.f., [StoryboardThat](#), CC BY 4.0.

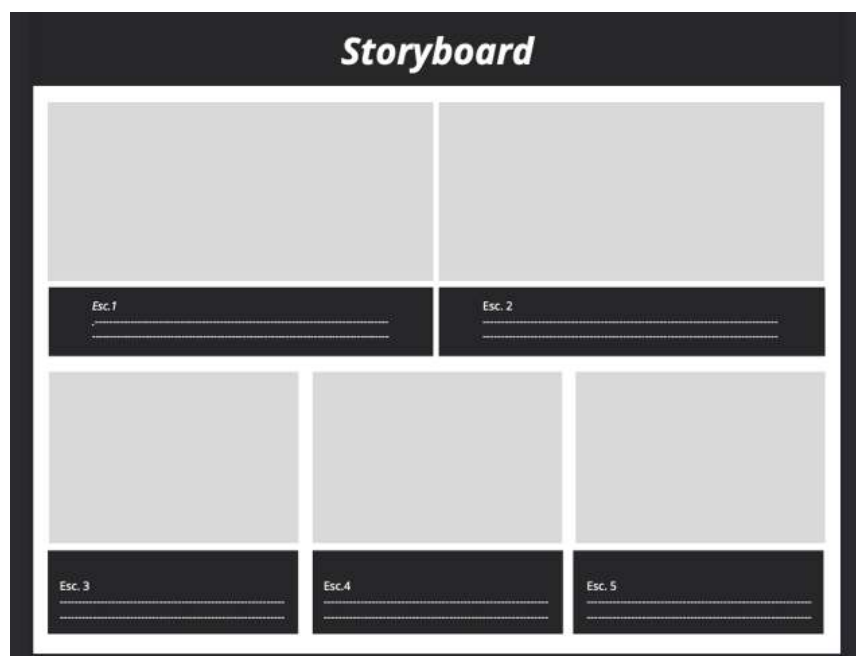
Funciones del guion gráfico: Como herramienta de planificación y comunicación, un guion gráfico puede resultar útil en muchos aspectos:

- Representa la narración de toda la película de forma gráfica.
- Te permite ver la complejidad (o la falta de ella) de la película en tu mente.
- Permite visualizar el texto del guión.

- Le muestra al productor la visualización del director.
- Puedes “poner a prueba” tus ideas al precio de una hoja de papel.
- Enseñar al equipo de cámara e iluminación lo que estás planificando.
- Probar visualmente las transiciones entre las escenas.

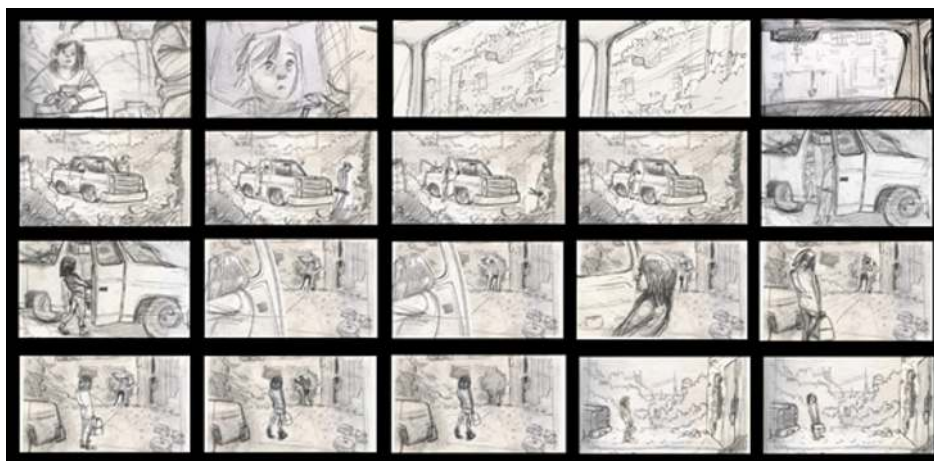
El formato es bastante simple, se utiliza un recuadro para las imágenes como las viñetas del cómic y en cada recuadro, una pequeña descripción de las escenas enumeradas.

Figura 3
Storyboard



Nota. González, V., 2025.





Nota. Tomado de *STORYBOARD* [Ilustración], por Tres, D., 2020, [blogspot](#), CC BY 4.0.

Las locaciones

Son un aspecto importante del guion que representa los escenarios descritos, son una parte integral de la estética de la película. En algunos casos, la búsqueda de las locaciones más importantes la realizará el productor, el director, el ingeniero de sonido y el director de fotografía.

El casting

Es un proceso de selección de los actores para los diferentes papeles.

Prueba de cámara: la prueba de cámara es un método estándar de hacer el *casting* de una película. Simplemente, consiste en poner a los actores delante de la cámara y pedirles que interpreten un fragmento del guion. Los beneficios de hacer una prueba de cámara son:

- Tener una grabación de todos los actores antes de seleccionarlos.
- Volver a ver la actuación de los actores y poder comparar unos con otros.
- Comprobar cómo se ven los actores en pantalla.



8.2. Rodaje

Ahora viene la etapa más entretenida de la realización cinematográfica: el rodaje. Se filman cada una de las escenas descritas en el guion y planificadas en la etapa de preproducción. Para ello, revise el siguiente recurso que le permitirá conocer las etapas que se realizan en el rodaje:

[Rodaje.](#)

8.3. Postproducción

En este punto se corrigen el color y el sonido, y se añaden los gráficos y la música. El proyecto pasa de ser un conjunto de imágenes, para hacer una película.

[¿Qué es la postproducción?](#) Miremos el siguiente video.

El equipo de postproducción

El editor está a cargo de todo el proceso. El director aún está al mando, y en esta parte del proceso está rodeado de personas creativas, especialistas que pueden dar consejos, hacer sugerencias y participar en todo el proceso creativo.

El equipo de postproducción es:

- Director.
- Editor.
- Ingeniero de efectos sonoros.
- Supervisor de efectos visuales.
- Asistente de edición.

Finalizar la película: el proceso de edición es la etapa final de la realización de la película, y cuando se comprueba si has sabido planificar y rodar la película correctamente. Una película no es una película sin sonido ni música. La



mayoría de las películas dependen del sonido de postproducción para crear un ambiente. De esto se encarga el creador de efectos sonoros, crea sonidos cotidianos en la película de manera que suenen naturales.

El sonido y la música: el sonido incluye los diálogos, así como los efectos sonoros y la música. En el cine no hay un sonido “natural”, todo el sonido ha sido manipulado y alterado, nivelado y editado. De esta manera, el carácter construido y esencialmente artificial del cine parece real y uniforme. El sonido y la música son expresivos; te permiten causar un efecto en el público que de otro modo no hubieras conseguido.

El compositor: en el mejor de los casos habrás trabajado con el compositor desde el inicio del proceso. La composición de la música de la película puede tardar mucho tiempo y debería consistir en una negociación entre tú y el compositor. Puede que el compositor quiera ver las secuencias a medida que se filman y, si esto le ayuda, no hay razón para no dejárselas ver.

Música para cine:

- La banda sonora es el telón de fondo de la película y aporta ritmo y emociones.
- El tema principal es la música que abre en la película. Normalmente, tiene contenido lírico que se ajusta al argumento de la película. Suele formar parte de la banda sonora y se utiliza durante la película a modo de estribillo bien elaborado.

8.4. Distribución y exhibición

Una película no es una película hasta que alguien la ha visto. El cine es un medio pensado para un gran público; por tanto, la distribución y exhibición son la fase final del proceso de realización de una película. El productor será el encargado de que el proyecto cinematográfico se exhiba y distribuya.



Es importante tener en cuenta que la distribución y exhibición son dos cosas muy diferentes. La exhibición consiste en mostrar tu obra. La distribución es conseguir un contrato para que tu película se exhiba en diferentes cines o sea vendida en DVD.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimados alumnos, para finalizar esta unidad les invito a revisar el siguiente *link* donde se muestra la funcionalidad, del *Storyboard* en una película de animación.

[Toy Story \(John Lasseter, 1995\).](#)

Estas actividades no son obligatorias, pero le permitirán conocer los avances alcanzados en cada temática, y representan un excelente sondeo de lo que será la evaluación del segundo bimestre. Además, le recomiendo revisar constantemente el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), donde encontrará más actividades para su estudio y preparación.



Autoevaluación 8

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿Las etapas de realización son tres: preproducción, producción y postproducción?
2. () ¿La distribución y exhibición son parte de las etapas de realización cinematográfica?
3. () ¿El editor de la película se involucra en el proceso en la etapa de preproducción?
4. () ¿El guion es la base de la película y se lo realiza en la preproducción?
5. () ¿El guion gráfico también se llama *storyboard*?



6. () ¿En la post-producción se incluyen los efectos sonoros y los diálogos de los actores?
7. () ¿La exhibición consiste en buscar un contrato para que la película se vea en diferentes países?
8. () ¿En la post-producción el proyecto pasa de ser imágenes sueltas a una sucesión de escenas que cuentan una historia?
9. () ¿El director de arte es el encargado de buscar las mejores locaciones para filmar la película?
10. () ¿El sonido en una película se define en el rodaje?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 8:

Realiza escritura de guión.

El guión es un documento escrito, que cuenta una historia de forma narrativa. Empezar a escribir un guión cinematográfico es un proceso ordenado que tiene cierta estructura que va desde la idea, hasta la construcción del guion técnico. La presente unidad se desarrolla únicamente en la guía de estudio. La presente unidad se trabajará con el libro *Narrativa audiovisual* del año 2009.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semanas 12 y 13

Unidad 9. El guión cinematográfico

9.1. Introducción y concepto

El objetivo fundamental del presente capítulo es mostrar los aspectos formales que hay que considerar para redactar un guion, así como exponer los diferentes modelos de guion y las fases de elaboración del mismo. Redactar un guion es un trabajo fundamentalmente creativo, pero hay que tener en cuenta que es un instrumento más en la ejecución de una obra audiovisual.

El guion es la piedra angular de cualquier producción audiovisual. Es el primer paso de las múltiples actividades de las que consta la producción de un relato audiovisual. Asimismo, el guionista debe tener en cuenta que el guion será valorado, entre otros aspectos, por las posibilidades reales de convertirse en una obra audiovisual, es decir, de ser producido.



Las características del guion van a depender en buena medida del tipo de producción audiovisual que haya que realizar. No es lo mismo una serie de televisión donde intervienen varios guionistas, que una película donde el guion lo escribe el mismo director.

Le invito a analizar el siguiente recurso en donde encontrará las clases de guion, según el grado de originalidad:

[El guion.](#)

9.2. Fases de guión

Generalmente, el guion no suele elaborarse directamente, sino que antes de su escritura final se elaboran otros documentos previos, por dos motivos principales:

Por motivos narrativos: para facilitar su redacción y poder revisar con mayor operatividad de su desarrollo. Es más fácil y cómodo ir desarrollando paulatinamente, los elementos fundamentales de la historia en documentos más breves que sirvan de guía, para después desarrollo completamente en el guion.

Por motivos profesionales: en muchas ocasiones resulta más adecuado presentar a una productora una escaleta o un tratamiento antes que el guion acabado y permitir así a un hipotético productor o empresa audiovisual comprobar si lo que se está elaborando responde a sus intereses y existe la capacidad real de producción del proyecto (Canet y Prósper, 2009).

A continuación, se exponen las fases más habituales, señalando las particularidades de un relato en serie frecuente a un relato único.

Idea y argumento

La idea es la exposición de contenido fundamental. Debe figurar muy sucintamente, la presentación del tema, el nudo o desarrollo y el desenlace. Es una primera aproximación muy general al trabajo que se va a realizar.



Puede tener una extensión aproximada de entre cinco y quince líneas.

El argumento se narra en tiempo presente y debe ya esbozar la estructura narrativa, acontecimientos esenciales y personajes principales. A partir del argumento, se puede comenzar a realizar una primera valoración del guion desde el punto de vista de la producción (Canet y Prósper, 2009).

Sinopsis

El término “sinopsis” significa, desde el punto de vista etimológico, visión de conjunto. Por tanto, el fundamento de la sinopsis será permitir tener una perspectiva global de los sucesos constitutivos de la historia y de los personajes principales que formarán la narración audiovisual. La sinopsis es un resumen de la historia que constituirá el guion.

En la sinopsis deben figurar:

- El desarrollo de las acciones y situaciones más importantes. Deben aparecer ya los conflictos fundamentales y la historia tiene que estar expuesta en su totalidad, de forma que quede muy claro el desarrollo argumental.
- Las características básicas de los protagonistas y de aquellos personajes cuyas acciones repercuten sobre el argumento general. Todo esto debe exponerse con claridad (Canet y Prósper, 2009).

Mapa de tramas

Consiste en la descripción de los acontecimientos y situaciones fundamentales que sustentarán la serie o bien una serie de capítulos de dicha serie. En un mapa de tramas, también se indica el conjunto de tramas que componen cada capítulo de la serie.



Las funciones principales de un mapa de tramas son las siguientes:

- Evitar problemas argumentales, falta de continuidad argumental, especialmente cuando hay varios guionistas, y proponer los temas argumentales del relato.
- Conseguir coherencia en el comportamiento de los personajes que habrá que desarrollar en los guiones, así como qué acontecimientos fundamentales les ocurrirán.

Escaleta

En una primera aproximación, se puede entender por escaleta una relación ordenada de los contenidos de un relato o programa audiovisual. La escaleta, como elemento básico en la construcción de un guion dramático, es la relación ordenada, según su presencia en el discurso, de los escenarios principales con la acción principal que se desarrolla en cada uno de ellos y los personajes principales que intervienen. En la escaleta, por tanto, ya se encuentra desarrollado el orden temporal del relato (Canet y Prósper, 2009).

Es un esquema de lo que será el guion definitivo de la historia, se ordena por secuencias o escenas de continuidad, indicando las locaciones y otros datos ejemplo.

Escena 1. Salón. Interior/tarde.

Juan, sentado en la esquina del salón, pensativo, con un vaso de vino en la mano.

Escena 2. Vereda. Exterior/noche.

Juan, totalmente ebrio, busca un taxi en medio del tráfico de la gran ciudad.

Ojo, en la escaleta no se incluyen los diálogos; lo que se describe, es de manera breve la acción de los personajes.

Para trabajar la escaleta debemos tener claro dos conceptos:



Escena: parte de la película que transcurre en un mismo espacio y tiempo. Cuando se rompe esta línea, hablamos de otra escena.

Secuencia: es un conjunto de escenas que conforman una unidad dramática, en una secuencia, si puede existir rupturas temporales o espaciales. Ejemplo: una secuencia de persecución.

Cada secuencia se encabeza con las siguientes indicaciones:

- Se indica el número de secuencia en el orden en que serán mostradas en el relato final.
- A continuación, se indica el lugar diegético donde tiene lugar la acción. En el guion nunca se indica dónde se va a rodar o grabar, entre otros motivos, porque no se sabe todavía.
- Se indica si el lugar diegético donde tiene lugar la acción es un interior o un exterior. Y el punto de vista desde el que se observa.
- Hay que señalar la referencia temporal en que se produce la secuencia: día, noche, amanecer o atardecer. Obviamente, también es el momento diegético en que tiene lugar una acción o se muestra una situación determinada.

Tratamiento

El tratamiento consiste en un documento donde se exponen de manera muy detallada los acontecimientos y los personajes que los experimentan. En el caso de las producciones cinematográficas, es uno de los documentos más importantes.

El tratamiento se tiene que elaborar pensando en su realización audiovisual, esto es, no se puede solamente describir un elemento, sino que se debe mostrar la resolución audiovisual de cada acontecimiento. Al mismo tiempo, sirve al equipo de producción para iniciar el trabajo previo al rodaje o grabación.



Es, pues, una aproximación muy real a lo que será el guion definitivo y es un instrumento muy importante para comenzar a realizar la planificación del trabajo de realización y producción. Es muy frecuente que el tratamiento sirva para dar el visto bueno a un proyecto audiovisual, especialmente cinematográfico, sin necesidad de tener que elaborar el guion por completo.

Las características fundamentales son:

- Se redacta en presente.
- Hay que escribir de forma audiovisual cada acción y situación.
- Deben figurar todos los acontecimientos núcleo y acontecimientos satélites principales.
- Todos los personajes que tengan una función significativa en la historia deben figurar.

No se incluyen tecnicismos, excepto cuando sea imprescindible para el sentido de la historia (Canet y Prósper, 2009).

9.3. El guión, formatos y modelos

La presentación del guion es fundamental, ya que la adecuada exposición de la historia permitirá tanto su aceptación para convertirse en una producción como facilitar su transformación en un relato audiovisual. El guion es ante todo un proyecto de una obra visual y como tal hay que redactarlo y presentarlo. Sin embargo, no hay un modelo único. Depende de cada nación e incluso de cada empresa.

A continuación, usted conocerá algunos formatos y modelos, la redacción, imágenes y sonidos, especificaciones técnicas, entre otros aspectos importantes referentes al guion:

Hay modelos fundamentales para redactar los guiones. En primer lugar, el modelo frecuente denominado americano o de tercios que es el predominante en la industria audiovisual.



En el segundo modelo se utilizan dos columnas: la columna izquierda para escribir todo lo relacionado con la imagen visual y la columna derecha para redactar todos los aspectos sonoros (Canet y Prósper, 2009).

Redacción

- Siempre se redacta en presente, independientemente del tiempo que se representa en el guion.
- Se redacta pensando en que las acciones y situaciones que se exponen se tendrán que convertir en imágenes visuales y en elementos sonoros. Por tanto, no se realizan descripciones ni matices imposibles de visualizar.

Espacio en campo

- Se debe realizar una descripción breve, pero significativa, de los espacios diegéticos cuando aparecen por primera vez o cuando hay un cambio significativo con respecto a momentos anteriores.
- Hay que describir todos los elementos importantes que forman parte del espacio, especialmente cuando se integran en la acción.

Espacio fuera de campo

- Se debe indicar cuando un acontecimiento que tiene lugar en el universo diegético no se debe mostrar o cuando se escucha un sonido, pero no se observa cómo se produce, es decir, cuando tiene lugar fuera de campo.
- Igualmente, se debe especificar cuándo un personaje está fuera de campo y habla.

Imágenes y sonidos no diegéticos y subjetivos

- En ocasiones hay imágenes y sonidos que no proceden del universo diegético. En este caso hay que indicarlo. El caso más habitual es el de la voz de un narrador extradiegético que no se corresponde con ningún personaje de la diégesis.



Indicaciones temporales

- En el guion se determina el orden en que serán mostrados los acontecimientos y situaciones. Se indicará, por ejemplo, cuando hay un *flashback* o *flashforward*.

Indicaciones sobre los personajes

- Se debe indicar el estado emocional de los personajes cuando es un elemento importante para comprender su comportamiento o peculiaridad de una situación.
- Es muy conveniente señalar cuándo un personaje tiene un comportamiento habitual.
- Los personajes solamente tienen nombre propio si el espectador tiene posibilidades de conocerlos. En caso contrario es, por ejemplo, un taxista o un médico o la enfermera 1, etc.

Matizaciones a la actuación

Aunque los actores y el director interpretarán cómo deben realizar la actuación de los acontecimientos y situaciones que se marcan en el guion; en ocasiones es preciso realizar matizaciones sobre la actuación para determinar el sentido de una secuencia. Las principales matizaciones a la actuación son las siguientes:

- Interpretación de los diálogos.
- Gestos básicos como guiñar un ojo, sonreír, etc.
- Se indican los movimientos que el personaje debe realizar en el decorado.



Indicaciones técnicas

En el guion no es habitual realizar indicaciones técnicas, salvo cuando es absolutamente necesario para comprender adecuadamente lo que intenta exponer el guionista. Los procedimientos más comunes para realizar matices técnicos en el guion que condicionen la ejecución audiovisual son:

Descripción de gestos: si el guionista señala que un personaje guiña un ojo, evidentemente está sugiriendo un plano corto y no un plano general donde el espectador no podrá observar el guiño.

Descripción espacial: si el guionista se detiene a describir con minuciosidad un espacio, está indicando claramente lo que debe aparecer en imagen. Y esta descripción del espacio en el guion puede sugerir una panorámica o un plano abierto.

Cambio de situación o localización dentro de una misma unidad espaciotemporal diegética: lo que sugiere un cambio de plano.

Relacionar distintos momentos o secuencias a través de elementos visuales: sonoros o audiovisuales, como cambiar de secuencia utilizando el paso de un vehículo.

Utilizar el sonido con fines expresivos: por ejemplo, un personaje escondido de un asesino y se escucha el ruido de pasos que se acercan; en este caso, el sonido se altera en su volumen normal.

Justificación diegética de alteraciones en la imagen o sonido: por ejemplo, para mostrar una mirada subjetiva. El guionista puede indicar que un personaje que ha sido dragado, mira a otro personaje y que lo observa deformado (Canet y Prósper, 2009).



9.4. Ejemplo de guión: *la lengua perdida* (2020)

Vamos a estudiar a través de un guion original del cortometraje, La lengua perdida, producto de un taller de guiones de los alumnos de comunicación del año 2020.

Comparto el *link* para que se descargue [La lengua perdida](#).

Luego de haber leído el guión, quiero que me cuenten a través del foro del EVA, que les pareció y si fueron imaginando cada escena.



Actividad de aprendizaje recomendada

Es momento de comprobar lo aprendido, participando en la siguiente autoevaluación.



[Autoevaluación 9](#)

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿En el guion original las líneas de acción, los sucesos, las tramas y los personajes son creados específicamente para la historia que se está contando?
2. () ¿La idea se narra en tiempo presente?
3. () ¿El guion se lo trabaja en la postproducción?
4. () ¿El tratamiento consiste en un documento donde se esquematizan los contenidos de un relato audiovisual?
5. () ¿El guion siempre se redacta en presente, independientemente del tiempo que se representa en el guion?
6. () ¿Las características básicas de los protagonistas se describen en la sinopsis?



7. () ¿El guion por su grado de originalidad puede ser: original y adaptado?
8. () ¿La idea es la exposición del contenido fundamental de la historia?
9. () ¿La escaleta es la forma narrativa y estética de la película?
10. () ¿La escena la conforman las secuencias?

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 9:

Conoce de cine latinoamericano.

Nos vamos a enfocar en la historia y evolución del cine ecuatoriano, un breve recorrido por sus películas de ficción y documental. Vamos a leer un artículo académico que recoge varios hitos de la cinematografía en el país.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 14

Unidad 10. El cine en Ecuador

Figura 4

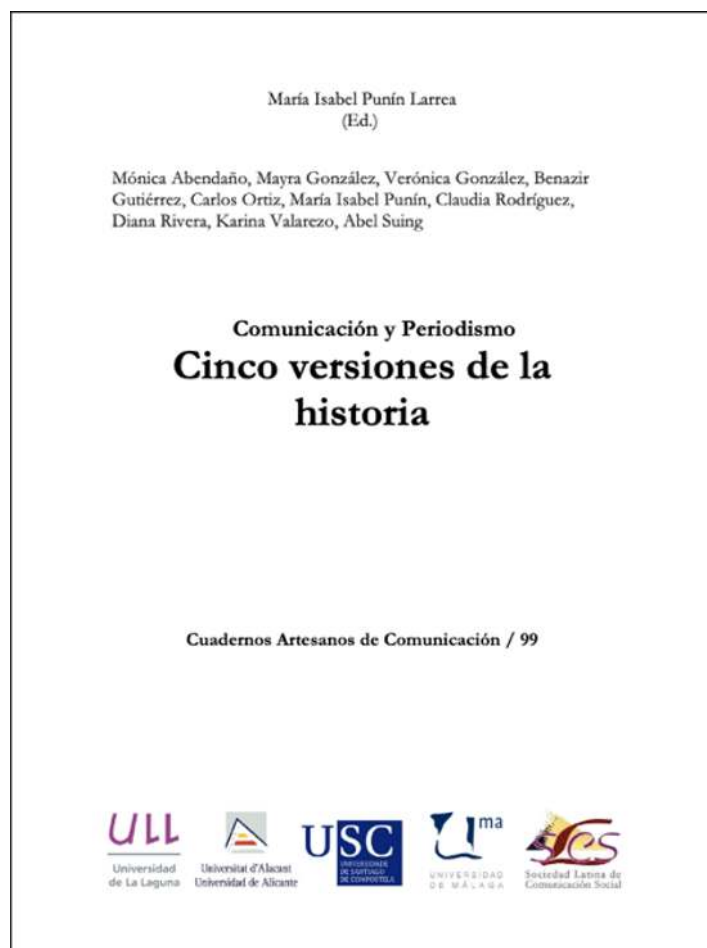
Historia del cine ecuatoriano



Nota. Adaptado de *Ratas, ratones y rateros*, de Sebastián Cordero [Ilustración], por Lerer, D., 2017, [RetinaLatina](#); de *Qué tan lejos* [Ilustración], por IMDb, 2006, [IMDb](#); y de *Pescador* [Ilustración], por [Filmaffinity](#), 2011, filmaffinity, CC BY 4.0.



Para el estudio de la presente unidad nos vamos a descargar el [Cuaderno Artesano Comunicación y Periodismo](#). Cinco versiones de la historia. Específicamente vamos a trabajar con el Capítulo V. El cine emergente en Ecuador. Una mirada a su evolución.



Nota. Tomado de *Comunicación y Periodismo. Cinco versiones de la historia* (p. 3) [Ilustración], por Punín, M., 2015, [Sociedad Latina de Comunicación Social](#), CC BY 4.0.

Para fortalecer sus conocimientos en el tema estudiado, le invito a participar desarrollando la siguiente actividad:



Actividad de aprendizaje recomendada

Para terminar, esta unidad, vamos a trabajar en una línea de tiempo de los hitos históricos del cine en Ecuador. Además, les invito a navegar por la página web de la Cinemateca Nacional del Ecuador “Ulises Estrella”.



Nota. Tomado de *cinemateca nacional del Ecuador* [Ilustración], por Cinemateca Nacional CCE, s.f., cinematecanacionalcce, CC BY 4.0.

Si bien las autoevaluaciones no son obligatorias, sin embargo, le ayudarán en su preparación para la evaluación bimestral.



Autoevaluación 10

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () El cine ecuatoriano desde sus inicios ha sido constante y nunca ha dejado de producir películas.
2. () El inicio del registro cinematográfico en Ecuador se da en el año 1906.
3. () En 1910, en Guayaquil, se fundó la primera sociedad ecuatoriana de producción y distribución cinematográfica.



4. () En los inicios del cine en Ecuador la relación entre el cine y el realismo es muy estrecha.
5. () Blak MaMa (2008), de Miguel Alvear, es una de las producciones realizadas en Ecuador.
6. () Ecuador produce 10 películas al año desde 1990.
7. () La primera película de ficción en Ecuador es “El tesoro de Atahualpa”.
8. () Una de las primeras producciones ecuatorianas fue el documental: “Los funerales del general Alfaro”.
9. () Una pequeña edad de oro para el noticiero, el documental y la ficción en Ecuador fue en 1920.
10. () Los dos países latinoamericanos con una industria cinematográfica sólida son Brasil y Chile.

[Ir al solucionario](#)



Resultado de aprendizaje 5:

Aplica los conceptos de tiempo, espacio y construcción del lenguaje audiovisual.

Para abordar esta unidad vamos a mencionar que la base de lo aquí expuesto es gracias al libro *Nuevas prácticas: nuevo cine*. Narrativa cinematográfica ante paradigma digital.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 15

Unidad 11. Tendencias del cine digital

11.1. La narración ante las nuevas mediaciones digitales

La historia del cine es también la de su tecnología. Sus capacidades de expresión dependen en cierta medida de los avances técnicos del medio, y a la vez que la tecnología cinematográfica tradicional está siendo reemplazada por tecnología digital, la lógica de la realización se redefine. Los procesos, prácticas, estilos e industrias han sufrido modificaciones sustanciales debido a la incorporación y mediación de los dispositivos digitales. Debido a ello, las imágenes se hacen cada vez más complejas, las cintas incluyen más efectos de muy diversos tipos, los DVFX (*Digital Visual Effects*) ocupan partes sustanciales de las películas de acción y ciencia ficción, y el uso de dispositivos digitales impregnan la gran mayoría de las películas que llegan a los cines: no debemos olvidar que el retoque digital en una película puede ir de un personaje creado completamente por computadora, a la simple remoción de polvo que el director no desee que aparezca dentro de su toma final (Reyes, 2021, p. 55).



También se modifican las prácticas y procesos por medio de los cuales se realizan estos efectos, desde los más simples a los más complejos: la intervención del material filmado en el caso de que aún se trabaje en *film* o grabado en diversos formatos de video, es mediada por la digitalización, proceso que logra incorporar una nueva gama de posibilidades prácticas, artísticas y tecnológicas (Reyes, 2021, p. 56).

El cine a nivel tecnológico ha sufrido varios niveles de cambios, primero la incorporación de las cámaras HD, 4K, 8K que graban en formato digital, otro de los principales avances es la digitalización del material para ser procesado por computadoras en todas las fases de la realización sobre todo en la postproducción.

Lev Manovich, teórico ruso, nos comenta que al hablar de cine contemporáneo podemos mencionar algunas características:

En lugar de filmar la realidad física, ahora es posible generar escenas completas a través de computadoras y *software* especializados.

El material en cinta que es digitalizado pierde su relación con la realidad.

El material filmado en vivo funciona ahora como material base para modificaciones posteriores digitales.

En la realización cinematográfica tradicional, la edición y los efectos especiales eran actividades completamente separadas; hoy dichas prácticas, así como muchas otras mediadas por la digitalización, van de la mano (Reyes, 2021).

Como ejemplo, el autor menciona que *Star Wars: Episode 1. The Phantom Menace* (Lucas, 1999), se tardó en su filmación tradicional en set 65 días, mientras que la posproducción, basada en la recomposición de las imágenes, creación de escenarios y personajes completamente digitales, efectos especiales y otros procesos digitales por computadora, tardó casi dos años. Esto debido a que cerca del 95 % de la película se realizó en una computadora (Reyes, 2021, p. 60).



Un tema de actualidad que nos lleva a preguntarnos, con la transformación del cine clásico al cine digital, ¿qué es lo más importante, la narrativa o los efectos visuales? Una pregunta difícil de responder y que nos trae más interrogantes que respuestas.

Vamos a culminar esta unidad con la lectura de un artículo científico que nos ayudará a conocer más de este proceso que está viviendo la industria cinematográfica. [Cine y semiótica transdiscursiva](#). *El cine digital en la era de las multipantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador*.

Por favor, considerar todo el material propuesto en la presente guía de estudio, PDF, *links*, videos, páginas *web*, ya que todo suma en su estudio del cine y serán considerados en sus evaluaciones tanto del primer como del segundo bimestre.





Actividad de aprendizaje recomendada

Con el ánimo de reforzar sus conocimientos, le invito a participar en la siguiente autoevaluación:



Autoevaluación 11

Seleccione verdadero o falso según el enunciado.

1. () ¿El cine digital es el que se proyecta en plataformas virtuales?
2. () ¿Se considera cine digital a las producciones que trabajan desde la grabación del material hasta la edición en formato digital?
3. () ¿Algunos formatos de grabación digital son: HD y 4K?
4. () ¿El proceso de edición digital es más corto que el del rodaje?
5. () ¿Lo más importante en el cine digital es la narrativa que los efectos especiales?

[Ir al solucionario](#)



Resultados de aprendizaje 5 a 9:

- Aplica los conceptos de tiempo, espacio y construcción del lenguaje audiovisual.
- Conoce las cualidades de la luz dentro de la escena audiovisual.
- Valora el guión como columna vertebral del producto audiovisual.
- Realiza escritura de guión.
- Conoce de cine latinoamericano.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 16

Actividades finales del bimestre

Actividad: Organigramas gráficos

En la semana final del segundo bimestre, vamos a estudiar las 6 unidades que forman parte del estudio del componente de cine, desde conocer el equipo de producción hasta las distintas etapas para realizar una película.

Vamos a trabajar en un organigrama gráfico por cada unidad, sacando las ideas y conceptos principales.

Nota. Conteste las actividades en un cuaderno de apuntes o en un documento Word.





4. Autoevaluaciones

Autoevaluación 1

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	F
4	V
5	F
6	F
7	F
8	F
9	V
10	V

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 2

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	V
4	F
5	F
6	V
7	V
8	F
9	F
10	F

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 3

Pregunta	Respuesta
1	V
2	F
3	V
4	V
5	F
6	V
7	V
8	V
9	F
10	V

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 4

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	F
4	F
5	F
6	V
7	V
8	F
9	V
10	V

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 5

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	F
4	V
5	V
6	F
7	V
8	F
9	F
10	V

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 6

Pregunta	Respuesta
1	F
2	V
3	V
4	F
5	F
6	V
7	F
8	F
9	V
10	V

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 7

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	V
4	F
5	F
6	F
7	V
8	V
9	F
10	F

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 8

Pregunta	Respuesta
1	F
2	V
3	F
4	V
5	V
6	F
7	F
8	V
9	F
10	F

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 9

Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	F
4	F
5	V
6	F
7	V
8	V
9	F
10	F

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 10

Pregunta	Respuesta
1	F
2	V
3	V
4	V
5	V
6	F
7	V
8	V
9	V
10	F

Ir a la autoevaluación



Autoevaluación 11

Pregunta	Respuesta
1	F
2	V
3	V
4	F
5	V

Ir a la autoevaluación





5. Glosario

Mimicry: Mimetismo.

Psicotriller: Terror psicológico.

Cliffhanger: Recurso narrativo que consiste en dejar a uno de sus personajes en una situación complicada al final de un capítulo o serie.





6. Referencias bibliográficas

- Cuadrado, A. (2017). *Narración audiovisual*. Síntesis.
- Schroeder, P. & Suárez, J. (2020). Una historia comparada del cine latinoamericano. Editorial Iberoamericana. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecautpl/titulos/130408>
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2003). *Arte cinematográfica*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Paidós.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2011). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón.
- Punín, M.I. (Ed). (2015). *Comunicación y Periodismo. Cinco versiones de la historia*. Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Blanco Pérez, M. (5 de mayo de 2021). Cine y semiótica transdiscursiva. El cine digital en la era de las multipantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador. Comunicación y Sociedad, e7886. Recuperado de <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.7886>

