



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MEXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**“De la inmediatez al significado:
Análisis de contenido de la película Joker.”**

ENSAYO

**Que para optar por el título de
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

Ana Karen Gómez Garduño

DIRECTORA:

Dra. Martha Isabel Ángeles Constantino

Toluca, México. Abril 2023



Contenido

| | |
|---|-----|
| RESUMEN..... | 2 |
| INTRODUCCIÓN..... | 4 |
| ¿POR QUÉ HABLAR DE INMEDIATEZ EN EL CINE?..... | 7 |
| ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL JOKER EN ESTA INVESTIGACIÓN? . | 11 |
| MARCO TEÓRICO. | 19 |
| EL CINE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN..... | 19 |
| LOS CAMBIOS DISCURSIVOS EN EL CINE: EL SURGIMIENTO Y CONSOLIDACIÓN DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA DEL CINE CLÁSICO AL POSMODERNO. | 22 |
| LA ERA DEL CINE DIGITAL, DEL POSTCINE..... | 42 |
| PENSAR EL CINE | 49 |
| METODOLOGÍA..... | 53 |
| LOS PROCESOS PARA EL ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO..... | 53 |
| LOS COMPONENTES CINEMATOGRAFICOS | 58 |
| LOS COMPONENTES DE LA NARRACIÓN PARA EL ANÁLISIS. | 80 |
| ANALIZANDO LA PELÍCULA | 89 |
| CONCLUSIONES GENERALES | 121 |
| REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA..... | 125 |

RESUMEN

En los últimos años, el panorama audiovisual ha tenido grandes cambios gracias a la digitalización que se ha experimentado en el mundo, medios tradicionales como la radio, la televisión o el cine, poco a poco han interactuado con otros canales para el desarrollo de estos, y más aún, después del paso de la pandemia de Covid-2019 donde tanto medios informativos, como educativos migraron hacia la digitalización de su contenido a través de diversas plataformas que permitieron que toda información estuviera al alcance de todo aquel con el dispositivo adecuado.

El interés particular de esta investigación es el cine, que ha tenido modificaciones tanto en su proyección como en su distribución; la introducción de la televisión en el hogar habría sido su primera evolución, sin embargo al día de hoy la introducción de las plataformas de streaming han desarrollado un vínculo inmediato con los usuarios, rompiendo las barreras del espacio físico de una sala de cine o del hogar, para estar a disposición del usuario incluso a través de los dispositivos móviles personales.

Esto a su vez ha generado un consumo casi desmedido de productos audiovisuales donde las grandes casas productoras intentando cumplir con esta gran demanda, estrenan productos con tal frecuencia que pasan a ser rápidamente olvidados por el público. Por ello el filósofo Byung-Chul Han (2021) plantea que actualmente vivimos en una época que él denomina como “la era de la información”, donde describe que la principal problemática de la digitalización ha modificado a la población en “fetichistas de la información, o *infómanos*”. (Han, 2021, pág. 14)

El objetivo de esta investigación surge a partir de la idea de creer que el cine no solamente es un medio de entretenimiento y espectáculo, pero que deben de conocerse los componentes principales que permitan al usuario, comprender el mensaje que el cineasta busca enunciar en la película.

Para ello, se abordó como estudio de caso la película *Joker (2019)*, un film del director Todd Philips, basada en un personaje de DC Comics, que debido su carga visual y sonora, pero también a su historia que parte de la ficción, es un objeto que se puede examinar fácilmente desde varias disciplinas como la psicología, la sociología que en este caso será estudiado desde la comunicación abordando ambas dimensiones como un todo que constituyen al film, apoyándose en los elementos del lenguaje cinematográfico y en los códigos de significación abordados en la metodología propuesta y explicada por los autores Casetti & Chio (1991) y Zavala (2010) adecuándolos a los recursos utilizados dentro de la película.

De esta manera, los elementos cinematográficos serán desarrollados para el conocimiento y entendimiento de ellos, a manera de así facilitar la tarea de un análisis basado en estos códigos, que además busca proporcionar un ejemplo detallado de una posible forma de entender el mensaje de la película y que puede ser aplicado para otras a posterioridad, tanto por estudiantes de comunicación u otros investigadores.

Conceptos clave: Inmediatez, mensaje, comunicación, cine, elementos cinematográficos.

INTRODUCCIÓN

¿Por qué investigar sobre cine?

El cine es considerado un poderoso medio de comunicación (Romo, 2017) ya que a través de las imágenes y las múltiples dimensiones que alberga, permite conocer mundos que jamás se han conocido, además de que expresa con pensamientos, ideas, costumbres, puntos de vista o información, algo que el espectador pocas veces cuestiona o reflexiona.

Como Alejandro Pardo (2001) lo plantea, para la mayoría de la gente, las películas son pura y simplemente una forma de entretenimiento; para los más cultivados, una forma de expresión artística y para quienes viven de la industria cinematográfica, - en especial los estudios de Hollywood- el cine es un negocio (Pardo, 2001, pág. 117)

Coincidiendo con el autor de considerarse una aproximación al cine desde una perspectiva integradora donde este sea considerado una forma de expresión artística, una actividad industrial sujeta a leyes comerciales y un medio de difusión de ideas, se pueden encontrar tres estudios fundamentales para entender desde todas estas vertientes al cine: *Towards a Sociology of Film* (1970) de Ian Jarvie, Andrew Tudor con *Image and Visual Arts* (1974) y el volumen conjunto de Garth Jowett y James M. Linton, *Movies as Mass Communication* (1980). Dichos autores coinciden en destacar la importancia del cine como institución social, aludiendo a “la experiencia cinematográfica como un proceso comunicativo que sucede dentro de un contexto sociocultural determinado y que, en razón de su apelación emotiva, ejerce una gran influencia a la hora de configurar actitudes personales o sociales” (Pardo, 2001, pág. 119)

Pero en los últimos años la evolución en las formas de comunicación (de lo oral a lo escrito, de lo escrito a lo impreso, de lo impreso a las distintas formas de expresión audiovisual y los medios audiovisuales), ha producido un notable cambio en el modo en que la información y el entretenimiento se mueven dentro de la sociedad.

El desarrollo tecnológico de los medios ha proporcionado una mayor verosimilitud a los universos de ficción, la cual a su vez ha facilitado el involucramiento a ese mundo ficticio al espectador a través de la identificación emocional del mismo, sobre los modos de pensar y actuar; pero al mismo tiempo, estos mensajes se multiplican con increíble celeridad y eficacia gracias a las “autopistas” de la información, en la denominada “aldea global”. (Pardo, 2001, pág. 132)

Ya en décadas pasadas, el sociólogo Zygmunt Bauman (2002) desarrolló el concepto de “modernidad líquida”, utilizándolo como metáfora del estudio fluido y volátil de la actual sociedad, en que la incertidumbre por la vertiginosa rapidez de los cambios ha debilitado los vínculos humanos. Hoy Byung-Chul Han (2021) habla de la “cultura de la inmediatez” a raíz de esta presente revolución digital que ha acortado tiempos entre la información y la sociedad incrementando nuestro conocimiento y desconocimiento a la vez.

“Hoy corremos detrás de la información sin alcanzar un saber. Tomamos nota de todo sin obtener un conocimiento. (...) Nos comunicamos continuamente sin participar en una comunidad. Almacenamos grandes cantidades de datos sin recuerdos que conservar. (...) La información crea así una forma de vida sin permanencia y duración” (Han, 2021, pág. 20)

Y es que la búsqueda exclusiva de la rentabilidad comercial, en detrimento de otros fines, desencadena una serie de efectos perjudiciales; dentro de los cuales está el sometimiento del cineasta convirtiéndolo en un esclavo de las apetencias del público, de modo que, en lugar de educar el gusto del espectador, permanece sujeto a sus requerimientos. Sin embargo, quienes realizan las películas se amparan en esas supuestas necesidades del mercado para apelar al <<más bajo común denominador del gusto del público, las pasiones humanas>> (Pardo, 2001, pág. 137)

Resultando según David Puttnam (1988) en una degradación de los principios sociales y cívicos, hasta desembocar en esa idea de “películas necesarias”, donde todo un conjunto de cineastas ha hecho su aparición, dispuestos a llevar cualquier cosa a la pantalla, siempre y cuando sus películas reciban comisiones, sean

aceptadas sin trabas y ellos sean bien remunerados (citado por (Pardo, 2001, pág. 137))

Si bien el medio cinematográfico involucra una parte emocional, la explotación de las más bajas pasiones humanas, como ya lo expresó Pardo (2001), obliga al público a consumir una oferta única, que acepta por que despierta su interés primario, pero sobre cuyos efectos poco se detiene a reflexionar, esto conlleva a que a menudo se piense que entretener y hacer pensar, son dos fines irreconciliables cuando se habla de películas, pero con un film se pueden realizar multitud de actividades, desde ser el medio de iniciación en el lenguaje en general como al lenguaje cinematográfico, con lo que se puede leer, estudiar e interpretar la película, así como de hacer posibles las investigaciones sobre el entorno, sus características principales y otras situaciones didácticas relacionadas con diversos conocimientos.

Por ello, esta investigación se apoya de los elementos cinematográficos para examinar la película a profundidad, sin buscar imponer una forma exacta de interpretar la luz, el color o el encuadre, ni tampoco busca suponer que esta sea la visión absoluta del director de fotografía de la película. Mucho menos se pretende radicalizar el producto cinematográfico desde una perspectiva narratológica o estética, pero si se espera que el estudio de la imagen partiendo desde los puntos que autores como Federico Casetti (1991) y Lauro Zavala (2010) detallan, contribuyan al conocimiento de más estudiantes de comunicación que buscan entender como estos elementos juegan un papel importante para lograr entender el mensaje principal que el director busca enunciar en el film y a su vez ellos puedan proporcionar un punto de vista más crítico y fundamentado.

¿POR QUÉ HABLAR DE INMEDIATEZ EN EL CINE?

Desde inicios del siglo XX se ha discutido sobre el efecto que los medios de comunicación de masas ejercen sobre el individuo, pero el cambio en las últimas décadas la evolución de las condiciones comunicativas, lograron una mayor influencia y cobertura que va de la mano de lo digital e informático. El actual entorno cultural está marcado por la tecnología que ha permitido la creación de los dispositivos y procesos informáticos fundamentales de nuestra vida cotidiana, los cuales se han ido adaptando a las formas de socialización entre individuos y a la interacción de estos, con las máquinas/dispositivos que posibilitan esta doble comunicación; humano-humano, humano-máquina.

Este rasgo resulta de vital importancia, dado que, tanto en lugares públicos como en entornos privados, las personas están continuamente interactuando con sus dispositivos móviles no solo comunicándose con otros individuos, también están jugando, escuchando música, descargando videos o imágenes, viendo una película o simplemente recorriendo las diversas interfaces a las que tienen acceso.

Ya lo mencionaba Rafael Quintana¹ (2021), senior regional director & country leader de Qlik Iberia; que, si se quiere subsistir, hay que “digitalizarse”, sin olvidar que, aunque la tecnología es necesaria, es tan sólo un medio que tienen las personas para manejar datos, interpretarlos y sacarles partido.

Sin embargo, como lo plantea Byung-Chul Han (2021), actualmente el orden terreno, está siendo sustituido por el orden digital y este desnaturaliza *las cosas del mundo informatizándolas*. Hoy nos encontramos en la transición de la era de las cosas a la de las no-cosas. (Han, 2021, pág. 13) . Esta fugacidad de la información, el autor afirma que hace casi imposible una auténtica y profunda reflexión sobre temas complejos, ya que no es posible detenerse en la información que vive del estímulo, y la desestabilización.

¹ Sitio Web: Computerworld España: "Vivimos en el mundo de la inmediatez, y las empresas o se digitalizan, o se digitalizan", entrevista con Rafael Quintana de Qlik Iberia. Fecha de consulta: marzo 3 de 2021

La hiperinflación de las cosas, ha llevado a su acelerada multiplicación, delatando precisamente la creciente indiferencia hacia las cosas, afectando todas las formas de comunicación. Ahora producimos y consumimos más información que cosas. Nos intoxicamos literalmente con la comunicación [...] La consecuencia es la *infomanía*. Ya nos hemos vuelto todos *infómanos*. (Han, 2021, pág. 14) dejando de ser un simple consumidor pasivo a ser un productor activo (de críticas, opiniones), que desde las redes sociales como Facebook o Twitter liquidan la mediación de la comunicación y la desmediatizan.

“Cada uno genera información y la vuelca en redes, generando que los periodistas (que eran los mediadores) hacedores de opinión, compitan con los millones de “opinólogos” que diariamente crean contenidos.” (Han, En el enjambre , 2014). De esta manera, el poder que radicaba dentro de los grandes medios de comunicación como emisores de la información, ahora se encuentra al alcance del público en general y no solo de aquellos estudiosos de la comunicación, a través de las herramientas otorgadas por plataformas como Youtube o Spotify.

El cine, como medio de comunicación también ha tenido que digitalizarse para no desaparecer de la vida común; aunque este fenómeno tuvo su inicio en los primeros años de la década anterior, ha sido con el pasado confinamiento por la pandemia del COVID-19 que este hecho cobró mayor relevancia en la vida de las personas, logrando estar a su disposición a través de las plataformas de streaming.

Este gran auge de las plataformas de *streaming* ha cambiado sustancialmente la forma de ver cine; por ejemplo, antes se veía una película y tal vez no se volvía a ver, o se veía de nuevo hasta que se adquiría en un formato físico (BETA, VHS, DVD, Blu-Ray), que a su vez llevaban a la compra de tecnología especializada para poder reproducir las películas y que hoy, el tener un acceso casi inmediato a los filmes a través de estas interfaces han provocado incluso que el televisor y electrodomésticos como videocaseteras y reproductores queden en el olvido, expandiendo su reproducción en múltiples aparatos (Smartphones, Tablets, Computadoras, Smart Tv) que permiten al usuario visualizar los productos audiovisuales aun cuando se estén realizando otras actividades, a mayor velocidad

y sin importar incluso el lugar, lo único indispensable es tener una buena conexión de internet.

Dentro del público latinoamericano, quienes interactúan mayormente con estas plataformas de streaming según la investigación de Penthera, son crecientemente los jóvenes de entre 18 y 24 años, quienes se conectan hasta en un 70% a través de vías móviles, 22% vía computadora y por televisión conectada a internet, solo un 8%. Estos datos varían con respecto a otros segmentos de edad. (Penthera, 2021).

El dilema de ver cine en casa o en las salas de cine, se debate en los jóvenes tomando en cuenta los pros y los contra de ambos sitios, es decir, por un lado esta una inversión económica en adquirir una membresía en cualquiera de las plataformas audiovisuales existentes por determinado tiempo, que le proporciona al usuario un número finito de películas que se encuentra a disposición en el momento que este lo desee, y por otro, se encuentra esa experiencia única de las salas de cine quienes con su oscuridad, su gran pantalla, y su sonido envolvente permiten al espectador una inmersión mayor en el film.

En una carta abierta para *Variety*, el director Denis Villeneuve menciona: “Los servicios de streaming son una adición positiva y poderosa a los ecosistemas del cine y la televisión. Pero quiero que la audiencia entienda que el streaming por sí solo no puede sostener la industria cinematográfica como la conocíamos antes de Covid. El streaming puede producir un gran contenido, pero no películas del alcance y escala de *Dune*...es de lejos la mejor película que he hecho. Mi equipo y yo dedicamos más de tres años de nuestras vidas para hacerla una experiencia única en la gran pantalla. La imagen y el sonido de nuestra película, fueron meticulosamente diseñados para ser vistos en los cines” (Villeneuve, 2020)

De cierta forma, el director remarca la importancia de las salas de cine aun con este tipo de acercamientos de las plataformas, enfatizando el detalle que se diseña para que una obra cinematográfica pueda disfrutarse de una manera especial a como se experimenta en el cine hogareño, que es un aspecto importante a la hora de ver una película y entender como ciertos elementos que contribuyen a esa experiencia.

Por otro lado, Enrique Martínez-Salanova (2003) en su artículo *El valor del cine para aprender y enseñar*, escribe; “Es la televisión la que incide realmente en la sociedad, la que con mayor fuerza aporta cultura y costumbres, creando movimientos de opinión y comportamiento... En cuanto al cine, nuestros jóvenes se apegan más a las series de televisión ya sea nacional o norteamericana, que, a una película, que no deja de ser un espectáculo pasajero. Es la televisión, donde los jóvenes ven el cine, la que realmente integra y repercute en la vida ciudadana y la que, por ende, incide en los cambios culturales” (Ibíd, pág:46)

Ciertamente la televisión es un poderoso medio que está altamente relacionado con la sociedad en la cotidianidad, pero como lo hace ver Villeneuve (2020), no es el único que incide en los cambios culturales de la misma, si bien, como lo menciona Han (2021) el flujo inmediato de contenido y el acceso que la sociedad tiene para tener un dispositivo móvil y este adaptarlo no solo como medio de expresión y comunicación, sino también de entretenimiento, nos encamina a la visión que plantea Barbero, donde “los medios audiovisuales, hoy en día desplegados desde lo digital, transmiten patrones, estilos e intermedian entre la tradición y la modernidad” (Barbero, 2015, pág. 15) , incluyendo al cine.

Partiendo de la consigna del filósofo francés Alain Badiou (2004) quien propone el cine no solo como un fenómeno artístico, cuyo fin puede ser el entretenimiento o la transformación subjetiva del espectador, sino que también se convierte en una posibilidad de pensar conceptos nuevos a través del cine mismo. La televisión podrá ser el dispositivo por el cual, en su hibridación con el cine, este puede seguir permeando en la vida de las personas y en sus cambios culturales/sociales.

Aunque el público cinematográfico es una colectividad desigual con una gran variedad de matices respecto a una película en común, una vez apagadas las luces, se produce una interacción comunicativa con la pantalla que es compartida con el resto de espectadores. Esta experiencia aún con la tecnología especializada como los famosos “teatros en casa”, no se ha logrado igualar.

“El cine es un fenómeno enigmático, una forma de entretenimiento que sobrevive lo efímero, una diversión que trasciende el tiempo y una poderosa fuente de influencia,

a menudo ignorada por aquellos que se preocupan de los cambios sociales”. (Pardo, 2001, pág. 126)

Aunque se han realizado diversas teorías que buscan explicar de manera concreta como es que las películas permean en un sujeto individual, esto depende de una gran variedad de factores que van desde el contexto social, las condiciones del visionado, (hogar, escuela, cinema, etc.) e incluso el tipo de película, por lo tanto, no existe un modelo totalmente exacto que permita estudiar el cine con los resultados “correctos”, estos dependerán totalmente de lo que el investigador considere necesario para su análisis.

Es importante recalcar la importancia de las películas como “una viva representación visual de sentimientos, emociones y verdades universales, fácilmente identificables por públicos diferentes. La facilidad de comprensión ayuda al espectador a identificarse con alguno de los personajes; esta identificación es buscada por el espectador y provocada por el cineasta. Aunque también se deben considerar los elementos estéticos y la presentación dramática, para así comprender por qué las películas resultan una forma efectiva de comunicación”. (Ibid., pág. 128). Y precisamente, antes de pasar a detallar estos elementos, es preciso especificar, por qué se ha tomado esta película como objeto de estudio y de esta manera determinar los elementos necesarios para el análisis correspondiente.

¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL JOKER EN ESTA INVESTIGACIÓN?

Antes de la crisis sanitaria que la sociedad enfrentó, se estrenó en las grandes salas de cine una película que desde que se anunció su rodaje, levantó un sinfín de críticas, especulaciones y videos hablando de uno de los villanos más conocidos de Batman, el Joker o Guasón. Este personaje ha sido interpretado en diversas adaptaciones por actores como César Romero (1966) Jack Nicholson (1989) Heath Ledger (2008) Jared Leto (2016) y ahora en 2019 sería el actor Joaquin Phoenix el responsable de traerlo a la pantalla grande.

Este filme aun sin estrenarse ya había sido elogiado en la 76° edición del Festival Internacional de Cine de Venecia donde sorpresivamente obtuvo el primer premio del certamen, el León de Oro. El inesperado reconocimiento giraba en torno a dos argumentos, en principio esta era una historia adaptada desde los comics, y en segunda a que su director Todd Phillips, era principalmente reconocido por la trilogía de películas *The Hangover* (2009-2013) (¿Qué pasó ayer? en Hispanoamérica), algo que muchos consideraron como elementos antítesis del cine digno del festival.

Pese a ser una película de uno de los estudios más grandes de la industria (Warner Bros) el presupuesto otorgado para su realización apenas fue de 55 millones de dólares, una cifra que para el cine contemporáneo basado en cómics resulta ridícula de imaginar, sobre todo si se compara con los 356 millones de dólares que tuvo *Avengers: End Game* (2019). La producción estuvo en constante riesgo desde su consideración para ser adaptada, por el temor de la compañía de seguir fracasando en su intento por establecer un universo cinematográfico emulando a su rival Marvel Studios, que durante años se dedicó a construir lo que hoy el público conoce como Marvel Cinematic Universe (MCU).

La propuesta del director Phillips a los ejecutivos de Warner con una idea para diferenciarse del dominio de Marvel y crear una nueva división de DC que separaba las nuevas producciones de las ya existentes se basaba en dejar de lado tanto los efectos especiales y apearse más a la realidad, al menos así lo expresa el cineasta en una entrevista realizada por el canal de YouTube, Sensacine “en esta película es lo que creo que impacta más: todo ocurre en el mundo real. No hay lujosos Fx, no hay gente volando, coches cayendo, carros volando” (Phillips, Entrevista a TODD PHILLIPS por "Joker", 2019). Esta forma de enfocarse más en la construcción de la historia a través de los elementos que existen en la vida cotidiana tuvo su apreciación y reconocimiento en personas importantes en el medio como el director Martin Scorsese.

Todo el ruido que rodeo a esta película estaba de una manera polarizada, por un lado, están quienes la criticaron como un producto más en esta era del consumismo que enaltece la violencia y, por otra parte, quienes la elogiaron y consideran una

obra maestra. *“Yo creo que es algo positivo cuando una película te hace sentir incómodo o te desafía de alguna manera. A mí eso me atrajo de este proyecto y de hecho fue la razón principal por la que decidí hacerla,”* comentó Phoenix al diario británico *The Daily Telegraph*.

El estreno de esta cinta cinematográfica en las salas de cine del país norteamericano, hizo recordar los acontecimientos sucedidos el 20 de julio de 2012 con el estreno de *Batman: The Dark Knight Rise*, cuando un hombre de 23 años acudió a un cine en un centro comercial de Aurora, un suburbio de Denver (Colorado) vestido de camuflaje; cuando se apagaron las luces, el asesino lanzó una bomba de gas lacrimógeno y empezó a disparar en la sala a oscuras dejando sin vida a 12 personas e hiriendo decenas más. Familiares de las víctimas de este hecho hicieron un llamado al estudio Warner Bros, donde expresaron su preocupación por un “embellecimiento de la violencia que podía inspirar a una persona a realizar actos disruptivos”.²

“Al final es una película sobre un personaje de ficción en un mundo de ficción y esperamos que la gente se la tome como lo que es”, dice Joaquin Phoenix, en una entrevista en la revista *Vanity Fair*. *“No puedes echar la culpa a las películas por un mundo que está tan jodido que cualquier cosa puede ser un detonante. De eso va un poco la película. No es una llamada a la acción. Como mucho, es una llamada a que la sociedad reflexione sobre sí misma”.* (Sandoval, 2019)

Retomando el tema de las producciones cinematográficas más populares en las últimas décadas, se debe enfatizar en aquellas con historias de superhéroes. Desde pequeña me he relacionado con este género cinematográfico, aunque en un principio especialmente en el formato animado que tanto DC Comics como Marvel Comics realizaban para la pantalla chica y al cual tenía fácil acceso, en comparación con el formato comic que era muy difícil de conseguir en el lugar donde desarrollé mi infancia.

²Fragmento tomado desde portal web <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49894073> Consultado: agosto 15 de 2022.

Títulos como *The New Batman Adventures* (1997–1999) o *Justice League* (2001–2004) entre otros, eran producciones que seguían retransmitiéndose en canales de la televisión abierta conocidos como Canal 5 (propiedad de Televisa) y Azteca 7 (propiedad de Tv Azteca). Mismos canales también se encargaban de transmitir las películas de los superhéroes que se habían realizado hasta ese momento. De esta forma el primer acercamiento que tuve con el cine de cómics fue con filmes como *Superman* (Richard Donner, 1978), *Batman Returns* (Tim Burton, 1992) y la serie de películas de este tipo que continuaron produciéndose hasta antes del año 2000.

No me adentraré aun en los detalles del surgimiento del cine de superhéroes, pero si es importante puntualizar que pese a la larga lista de películas que surgieron a partir de finales de los años 30, ha sido recientemente cuando este cine de superhéroes se ha vuelto habitual. Tomando como puntos de partida la primera entrega de la serie *X-Men* (Bryan Singer, 2000) y *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002), puede observarse como a lo largo de estos veinte años, son diversas las series de películas de este género que han cosechado un gran éxito en taquilla trayendo como consecuencia, una apuesta directa por parte de Hollywood que invierte millones de dólares en cada producción.

Según información recabada en Internet Movie Database (IMDb, 2017) al menos sesenta títulos del género se han producido en Estados Unidos y estrenados en cine entre 2000 y 2016, sin contar con películas de animación, cortometrajes, series o estrenos directos en video. Estas películas se integran con regularidad en series o fases y a su vez con un sistema de franquicias más allá de las pantallas grandes, tales como productos mercantiles sobre sus personajes y producciones para la televisión como las series.

El interés que surge con esta película está relacionado con lo que mencione con anterioridad, es decir, si las películas tienen ese poder de ser identificables y conectar con diferentes públicos ¿qué es lo que sucede cuando se ve una película? ¿Cómo el espectador logra conectar con el personaje de un universo ficticio? involucrando la estética y la narración como lo menciona Pardo (2001), pero además

el lenguaje del cine ¿a través de qué elementos el público llega a comprender el mensaje que el cineasta busca enunciar en la película?

Ahora bien, ¿acaso el acaparamiento del mercado de este tipo de producciones cinematográficas, resulta un problema en este intercambio comunicativo film-espectador? ¿Acaso no se puede aprender nada de estas películas, por el hecho de estar creadas en esta época tan digitalizada y acelerada? Al menos esta investigación, coincide con lo que el cineasta David Puttnam (1988) señala; “Buenas o malas, las películas tienen un poder enorme, dan vueltas en el cerebro y se aprovechan de la oscuridad de la sala para formar o conformar actitudes sociales. Pueden ayudar a crear una sociedad saludable, participativa, preocupada e inquisitiva; o, por el contrario, una sociedad negativa, apática e ignorante” (citado por Pardo, 2001, pág. 135)

Por lo tanto, se considera que cualquier película, independientemente de su género o sus bases, puede ser tomada como un objeto de estudio para el análisis de los componentes que el investigador quiera tomar para entender la relación que crea determinado film con el espectador.

Hablamos también de esta verosimilitud en los universos de ficción y el involucramiento del público en este; con un mercado tan globalizado hoy es casi imposible que alguien no haya visto alguna película donde destaque la fantasía, grandes efectos especiales, algún superhéroe o un universo alterno. Este tipo de producciones resultan muy convenientes para el público infantil y juvenil, al menos en opinión de quienes producen contenidos y de quienes orientan el consumo cinematográfico infantil, incluidos los padres.

Dentro de las ventajas de este cine de superhéroes se puede considerar primeramente el argumento, la facilidad de amoldar la historia con la actual corrección política para mantenerse lejos de aspectos polémicos; esto lo podemos ver en la forma de clasificar las películas de acuerdo con el grado de violencia que estas contengan. En segundo lugar, los diálogos que prevalecen son escasos, sencillos y fácilmente comprensibles y como tercer elemento, se puede considerar la acción intensa que encaja con un público que ha normalizado la rapidez de la

información con cadencia frenética de muchos de estos productos. (Costa, 2019, pág. 47)

Vicente García-Escrivá menciona; “tal vez las mejores películas de superhéroes realizadas hasta el momento sean las que componen la trilogía de *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2005-2012) la construcción de un personaje como Batman que se aparta de los superhéroes convencionales para aproximarse al héroe del cine negro.” (Escrivá, 2018) El mismo director ha ubicado sus tres films más cerca del género policiaco que al de los superhéroes, pues Nolan confiesa no ser un apasionado de los cómics.³

El acercamiento a estas películas en una especie de introducción al estudio de caso recae un poco en la comparación de films donde sus autores han tratado de explicar su alejamiento de las películas comunes de este género, donde principalmente la estética utilizada para estos films luce diferente a sus contemporáneas.

Ya que así como Nolan clasificó su trilogía lejos del género de superhéroes, Phillips por su parte ha afirmado que “*su meta es deconstruir en parte el concepto de película de cómic, porque no pueden basarse todas esas producciones en peleas de CGI en un parking, así se van a quemar rápido*” (Phillips, 2019) Por ello y por otros factores en los que se enfocará el análisis y que se conocerán con el avance de la investigación, *Joker* es una película que parece alejarse de los estándares del género en los que se ha puntualizado con anterioridad.

El director ha revelado las películas que fueron tomadas como inspiración para este film, aprovechando así que el personaje no cuenta con una historia de origen en concreto y la gran aceptación que siempre ha tenido este villano entre el público que gusta de las historias de superhéroes. Desde el célebre cómic *Batman: The Killing Joke* (*Batman: la broma asesina, 1988*) de Alan Moore y películas como *Taxi Driver* (*Martin Scorsese, 1976*) *El hombre que ríe* (*Paul Leni, 1928*), *El rey de la comedia* (*Martin Scorsese, 1982*), *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*Milos*

³ En la entrevista en la Film Society de Lincoln Center de Nueva York en marzo de 2012, Christopher Nolan, reflexionando sobre su trilogía de Batman decía “I’m not a huge comic book fan, and i never pretended to be” (Anónimo, 2012)

Forman, 1975), Serpico (Sidney Lumet, 1973) y el mismo trabajo que Todd Phillips llevaba realizando para la pantalla grande, fueron elementos determinantes en el estilo de esta película y lo que marcó esa diferencia que tanto buscaba de producciones con mayor popularidad en el mercado, contando incluso con una clasificación R (B15 en México) y dentro del género drama, thriller psicológico o crimen, categorización bastante alejada de películas de hoy basadas en cómics.

En los comentarios del director en los extras de la película en su versión en DVD y Blu-ray revelan que Phillips tiene claro el verdadero mensaje de la cinta: *“Si tuviera que profundizar en un tema general para mí, la película trata del poder de la bondad y de toda esa gente que lo echa de menos. Creo que, si no ves eso, no tienes alma o estás siendo reduccionista para compensar tus propias contradicciones en ese sentido”*.

Lo que nos lleva a reparar en el tema de la interpretación de las películas y el uso de las nuevas tecnologías para ello. El avance tecnológico que el mundo sigue sufriendo y adaptando con sus puntos a favor o en contra es inevitable e imparable por lo que en esta investigación concuerda con la idea, de que al contar con nuevas plataformas y herramientas, es posible que aunque un mayor número de individuos estén interconectados a través de “sistemas de comunicación que cuentan con alcances globales, inmediatez, almacenamiento, permutabilidad e infraestructura descentralizada” (Sinnreich, Latonero, & Gluk, 2009), también implica que estos artefactos se pueden utilizar de maneras distintas para crear diferentes tipos de expresiones y prácticas culturales.

El poder que se tiene con las plataformas que permite la interacción con el usuario para pausar o continuar reproduciendo sin tener que iniciar totalmente, puede tener una utilidad mayor para el análisis, ya que permite romper el flujo de la película, fragmentándola y recorriéndola según un nuevo orden. “La sala ya no es el único lugar destinado a la visión: en la escuela, en casa, con los amigos, en cualquier sitio se puede seguir un film, y siguiéndolo se puede interrumpir, tomar nota, transcribirlo en unas páginas, compararlos con otras imágenes, reproducirlo en una serie de fotos fijas, etc.” (Casetti & Chio, 1991, pág. 19)

Por lo que, lejos de ver esta digitalización como una amenaza potencial para el cine, como lo han expresado diversos cineastas, esta investigación propone se tome como una herramienta de fácil acceso para el estudio profundo de las películas, pues está abriendo la posibilidad de que una obra cinematográfica no únicamente pueda ser explotada, sino reinterpretada por el espectador o el investigador a través de su participación en un proceso constante y continuo. De esta manera, “el acontecimiento de la creación ya no está limitado al momento de la concepción o de la realización de la obra” (Lévy, 2007, pág. 108)

Los autores italianos, plantean algunas de las categorías que consideran se deben tomar en cuenta para el análisis de un film y su comprensión; donde el primer paso para este consiste en tomar una distancia optima del objeto de estudio donde es importante estar cerca para captar sus características esenciales, pero lo suficientemente lejos como para no quedar demasiado implicado a él. “El distanciamiento del análisis no representa ni una perdida ni una renuncia; es un movimiento que sirve para convertir al film en algo disponible y a la vez dominable” (Casetti & Chio, 1991, pág. 21)

En términos generales, las transformaciones tecnológicas implican nuevos usos y prácticas, que dentro de un proceso dialectico, permiten el desarrollo de la digitalización cultural, que finalmente “implica aptitudes múltiples incluyendo la habilidad de observar y contextualizar las representaciones visuales, gráficas e imágenes en movimiento”. (Kellner, 2009, pág. 89)

Pero antes de poder empezar a realizar un análisis, es preciso reconocer y comprender los elementos que se pueden estudiar de una película y que no siempre serán los mismos aun cuando puedan ser de un mismo género, dependen de todo un sinfín de cambios narrativos, de producción, ambientación incluso de financiamiento. Estos cambios los ha tenido la industria desde sus primeros films y poco a poco los avances tecnológicos como en función narrativa, han moldeado la forma de proyectar las historias en la pantalla grande, por ello, es pertinente revisar brevemente esta evolución del cine de donde surgen las categorizaciones conocidas como: cine clásico, moderno y posmoderno.

MARCO TEÓRICO.

EL CINE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Se ha entendido por medio de comunicación, aquellos instrumentos de transmisión audiovisual que permiten la transmisión de mensajes significativos simultáneamente para una amplia cantidad de personas. Esto incluye, la radio, el cine, la televisión y ahora las redes sociales, quienes constituyen una forma de conocer diferentes visiones del mundo.

Jarvie (1974) define el cine como un medio de comunicación social de categoría artística, “el primero, entre los medios de comunicación desarrollados en este siglo en madurar como forma de arte” (Ibíd, pág. 15) apuntando que dentro de las diferentes funciones del cine como medio de comunicación estan: el promover el entretenimiento, formar ideas o actitudes o ambas cosas a un tiempo, concluyendo que “los medios de comunicación no corrompen al hombre sino que lo transforman”. (Ibíd, pág:337)

Esto se detallará más adelante cuando se revise la evolución que ha tenido el cine como medio y como se desarrolló durante ese periodo histórico. Por el momento, es importante dejar clara esta conjunción del cine como medio de comunicación sin dejar olvidar su dimencion artistica y sociocultural.

Por ello, la proximación de Andrew Tudor (1975) desde una perspectiva que aúna la teoria, la crítica cinematografica y la teoria de la comunicación, insiste en la necesidad de que se cumplan las condiciones básicas de sociabilidad de todo acto comunicativo, abogando por la “consideración de las peliculas como modelos culturales” (Tudor, 1975, pág. 153). Pero la más explicita consideración de cine como medio de comuniación se encuentra en la obra colectiva de Garth Jowett y James Linton (1989).

Estos autores afirman que “el cine fue el primero de los medios de comunicación modernos que encabezó el surgimiento de una autentica cultura de masas en el siglo XX” (Ibíd, pág:77) admitiendo que el estudio sobre los efectos de los medios

en la sociedad, es una cuestión bastante compleja que está abierta a debate todavía, pero para ambos expertos el poder filmico radica en su apelación emotivo-sensorial, coincidiendo con Tudor en su función de socialización y señalando que las películas actúan como “dramas de reafirmación” de las propias creencias, actitudes y valores.

Esta función socializadora responde según Pardo (2021) a un doble proceso: por un lado una acción universalizadora y multiplicadora de los contenidos drámaticos que da lugar a un imaginario social o cultural idéntico (crea estereotipos); y por otro, la homogenización de un público, unido por una misma vivencia y reacción ante el fenómeno cinematográfico. (Ibíd.pág:123)

Este doble efecto explica el autor, muestra la eficacia de la experiencia filmica como agente de culturalización; y volteando a ver el mercado, quizá de aquí se entienda la popularidad de las películas americanas; favorecidas por la internacionalización del mercado y el empleo de campañas de marketing intensivas, ha hecho posible que en cualquier parte del planeta, personas de culturas distintas disfruten de las mismas historias, empaticen con los personajes y participen dentro del mismo universo de ficción.

Además, el cine como medio de expresión con un lenguaje, requiere de un receptor para poder ser. David Bordwell y Kristin Thompson (1995) afirman que toda obra artística depende de la capacidad unificadora de la mente humana. “Nos proporciona oportunidades de ejercer y desarrollar nuestra capacidad de prestar atención, de anticiparlo a los hechos futuros, de extraer conclusiones y de construir un todo a partir de las partes” (Bordwell & Thompson, 1995, pág. 42)

Y es que sumergirse en el cine es mirarse en un espejo, observando desde un ángulo donde puede ver que a otro le pasan cosas parecidas, que él hace lo que le gustaría hacer y no se atreve, que nos hace preguntarnos sobre el sentido de la vida y nuestras decisiones tomadas. “Los sentimientos se activan porque la película está especialmente pensada para ello. A veces un personaje te hace llorar porque te sientes reflejado en él o porque encarna lo que deseas.” (Kohan, 2006, citado por Romo, 2017; pág 30)

El cine crea esa necesidad de interpretar sus resultados para descubrir lo que nos quiere comunicar. Pese a que unos puedan reducir a las películas al mero entretenimiento, se coincide con la idea de Pardo, de que incluso la ficción audiovisual es capaz de entretener y formar al mismo tiempo. (Pardo, 2001, pág. 125).

A grandes rasgos, se sabe que una película narra una historia que se ha de concretar en un guion cinematográfico, un elemento clave para la filmación al que se le exige: calidad, ingenio, coherencia y expresión. Pero además del guion, la película se construye de la fotografía, de la ambientación, el empleo de luz y del color según las situaciones, los estados de ánimo y los emplazamientos, estos elementos forman una narración con posibilidad de múltiples interpretaciones. (Romo, 2017, pág. 29)

Todos estos factores han de ser coherentes con el desarrollo de la narración ayudando al espectador a descubrir lo que está omitido en el guion. Ya lo mencionaba Moreno, una película no basta con verla. Hay que analizarla con ojo crítico con el fin de sacarle todo el partido posible, todo eso con el fin de comprenderla mejor y valorar el cine como contador de historias, así como transmisor de valores, portador de arte y de conocimientos. (Moreno, 2000)

Sin duda, la investigación quiere dejar en claro que, tanto las películas, los programas de televisión o los nuevos medios electrónicos son mucho más que entretenimiento y mucho más que simple negocio. Como puntualiza Puttnam (2000) “sirven para reforzar o socavar la mayoría de los valores más extendidos de la sociedad. De una cosa estoy seguro: si fracasamos en el uso responsable y creativo de estos medios, si los tratamos banalmente como industrias de consumo, más que como complejos fenómenos culturales que son, es muy probable que estemos dañando de manera irreversible la salud y vitalidad de nuestra sociedad”. (Puttnam, 2000, pág. 107 citado por Pardo 2001., pág: 141)

LOS CAMBIOS DISCURSIVOS EN EL CINE: EL SURGIMIENTO Y CONSOLIDACIÓN DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA DEL CINE CLÁSICO AL POSMODERNO.

Aunque la historia del cine es relativamente joven, es muy vasta conforme a las modificaciones técnicas y narrativas que ha experimentado a lo largo de sus 100 años de vida; por lo cual en esta investigación no se pretende abordar toda y detalladamente, por el contrario, se trata de puntualizar sobre los eventos más revolucionarios dentro de la industria que permitieron la integración tanto de nuevos instrumentos tecnológicos y nuevas formas narrativas que dieron paso a los diversos géneros en el cine. Para este breve recorrido, se tomará de referente la obra de Antonio Rodríguez Vela, *Breve Historia del cine* (2019)

En un principio, inspirándose en el kinetoscopio de Thomas Alva Edison e integrando elementos de diferentes inventos, los hermanos Lumière en 1895 crearon el cinematógrafo, este fue un aparato que permitía tomar y proyectar pequeñas películas las cuales duraban alrededor de 20 segundos y cuya primera proyección fue el 28 de diciembre de 1895 en París. Las imágenes proyectadas por los hermanos eran por el momento simples grabaciones de la vida cotidiana, *La salida de la fábrica* (1895) retrataba a los trabajadores al término de su jornada en una fábrica, propiedad de la familia. Otra de las grabaciones famosas fue *Llegada de un tren a la estación* (1896) la cual al momento de su proyección generó pánico entre los espectadores, quienes gritando se levantaron de sus asientos creyendo que el tren pasaría sobre ellos.

Entonces, el objeto del cine inicialmente era emular la realidad, desde un sentido meramente documental⁴, la cámara permanecía fija en el mismo plano y ángulo establecido. El cine fue considerado una atracción de feria, lugar en el cual George Méliès conoce el cinematógrafo de los Lumière y lo introduce como parte de sus espectáculos, donde en su experimentación crearía los primeros efectos especiales.

⁴ Con estos fragmentos, los hermanos sin proponérselos marcaron los antecedentes para los recursos, ideas y géneros cinematográfico, comenzando por el documental, comedia, ficción, etc.

Con una historia más elaborada para la inclusión de personajes, explosiones y disolvencias, logró la sobreimpresión de películas a color pintando directamente los negativos y el montaje, recortando los negativos y pegándolos de manera diferente, dándole al cine un sentido más narrativo que documental. El carácter casi mágico de la imagen fílmica aparece, de esta manera: la cámara crea algo muy distinto de un simple doble de la realidad y por ello para el año 1902 presenta *Viaje a la Luna*, considerada la primera película de ficción de la historia con una duración de 14 minutos con 12 segundos.

Gracias a este invento se dieron los primeros pasos para el desarrollo de la narrativa lineal en el cine, pero como se vio con Méliès, esta narrativa se origina desde el teatro y la literatura, que consta de una estructura con un principio, un clímax y un final. Por esos mismos años, en 1903 en Inglaterra, la escuela de Brighton realiza experimentos con cámaras filmadoras, logrando que estas sean más ligeras y puedan moverse logrando los primeros paneos, además descubren que el relato se puede fragmentar y la escena también, comenzando a utilizar diferentes planos, angulaciones, incluyendo disolvencias y transiciones. A partir de estos elementos se crea el **montaje paralelo**, donde ocurre una cosa en un escenario, se cambia y se regresan, ambas situaciones pasando al mismo tiempo en ambos escenarios.

Inspirado por el trabajo de Méliès, Edwin S. Porter sumando muchos de los aspectos que se han mencionado, realizó su película *Asalto al tren* en 1903, pionera del género western, que se desarrollaría años más tarde y sería el género por excelencia de la nación norteamericana. Tras la Primera Guerra Mundial, Estados Unidos recibió a varios cineastas europeos que migraron al país americano y que a través del género de la comedia se dieron a conocer, como: Mack Sennett, Buster Keaton, Harold Lloyd y Charles Chaplin, este último fue el primer gran personaje que interpretó numerosos cortos de comedia considerándosele un símbolo del humorismo y del cine mudo.

La calidad visual de las películas mudas a menudo era bastante alta, incluso muchas de ellas fueron a color experimentando con procesos como el kinemacolor y el Technicolor. Otra de las características del cine mudo, es que casi siempre

había presencia de música en vivo, incluso en grandes salas de cine se diseñó un foso entre la pantalla y las butacas para introducir a la orquesta. Con estos pequeños avances, poco a poco el cine va dejando de verse como un mero espectáculo de feria, para convertirse en un proceso industrial de producción que deviene en un lenguaje, es decir, en una determinada manera de presentar un relato y transportar ideas.

El éxito del cine en Estados Unidos convirtió al medio como una fuente importante de esparcimiento y entretenimiento de masas, lo que ocasionó que en la primera década del siglo XX surgieran pequeños estudios cinematográficos tanto en Estados Unidos como en Europa. La explotación del cinematógrafo en Nueva York, provocó que productores independientes migraran a Los Ángeles para evitar pagar impuestos por el uso de equipo sin permiso, un episodio dentro de la industria conocido como guerra de las patentes,⁵ pero lejos de pagar los impuestos y dispuestos a correr el riesgo varios productores independientes decidieron migrar hacia la costa oeste, instalándose en Hollywood, donde encontraron las condiciones ideales para grabar, por su clima, los paisajes y la cercanía con México, así estudios importantes como MGM, Fox, Universal y Paramount se mudaron al sitio, transformándolo en el centro cinematográfico más importante del mundo.

Pero pronto estos grandes estudios no vieron el cine como arte, sino como un gran negocio, controlando así los medios de distribución y exhibición. Es a partir de 1920 que el cine entra en la dinámica de la cultura de masas convirtiéndose en un entretenimiento de estas. Surge entonces en los estudios el *Star System Hollywoodense*, que consta de ser una estrategia comercial de la industria en la cual se contrataban actores reconocidos promocionando la película como cualquier producto comercial, porque para los estudios más allá de la película se vendía al intérprete, para asegurar su éxito en el mercado.

⁵Se conoce como Guerra de las Patentes a la disputa que tuvo lugar en Estados Unidos entre 1897 y 1908 por el control del monopolio del cine a nivel internacional.
https://www.youtube.com/watch?v=dQItjRWqfGQ&t=214s&ab_channel=ZEPfilms

Por otro lado, en el continente europeo el cine siguió un camino menos industrializado y más artístico que dio pauta a la creación de escuelas y vanguardias indispensables para el desarrollo en la narrativa cinematográfica. Entorno a la Primera Guerra Mundial, surge en Alemania un movimiento cultural llamado expresionismo que influiría en diferentes campos artístico entre ellos, el cine, comenzando en el terreno de la pintura con obras como *El Grito (1893)* de Edvard Munch como principal antecedente.

El **cine expresionista alemán** surgió durante esos años en los que el país quedó en un aislamiento de películas extranjeras por su prohibición, en un contexto de turbulencia política, económica y social; pronto el cine fue también una vía tanto para la propaganda política como para documentar diversos hechos de la época. En 1917 surge la Universum Film A.G (UFA) donde sus primeras producciones consistieron en films históricos o comedias; pero inspirados en los productos visuales de países como Suecia y Dinamarca que se basaban en leyendas antiguas y tenían una estética más cuidada. Tratando de imitar estos films, *El estudiante de Praga (1913)* y *El Golem (1914)* ambas obras dirigidas por Paul Wegener y Karl Boese marcaron las bases para que otros cineastas buscaran romper con las propuestas naturalistas y se incorporaran elementos fantásticos.

El cine expresionista alemán se centra en expresar disconformidad con esa realidad latente, a través de deformaciones de la realidad y la exageración de las emociones mediante el uso excesivo de maquillaje, escenografía teatral e interpretación actoral muy marcada, no hay movimientos de cámara. Hace uso de la luz, contrastes y claroscuros con una atmósfera cerrada y simple, para hacerla más dramática y narrativa. Tomando sus argumentos de la tradición literaria romántica con autores como Goethe y Hoffman con sus temas como la tiranía que empezaban a vivir, la desigualdad de clases, la corrupción o el avance tecnológico e industrial.

Entre los directores de este cine destacan Ernst Lubitsch, Fritz Lang, Robert Wiene y Frederich Murnau. De todas las películas creadas bajo esta corriente, la que se considera la primera del cine expresionista es *El gabinete del Dr. Caligari (1920)* que está dentro de los films más destacados de esta vanguardia junto con: *El*

*Golem*⁶ (1920), *Nosferatu* (1922), *El doctor Mabuse* (1922), *Bajo la máscara del placer* (1925), *Fausto* (1926) y *Metrópolis* (1926) que desde su estreno representa el punto más alto del cine expresionista y es un referente para la ciencia ficción que se desarrolló después, inspirando obras como la saga de *Star Wars* (1977), *Blade Runner* (1982) y *El quinto elemento* (1997).

Donde se puede ver más la influencia expresionista fue en el cine de terror a comienzos de los años treinta, cuando el estudio Universal decide financiar películas de monstruos basados en novelas exitosas y leyendas de tierras lejanas como *El Hombre que ríe* (1928), *Drácula* (1931) y *La Momia* (1932). Dadas las circunstancias, este tipo de cine tiene su fin cuando Hitler se convierte en el Führer y el Partido Nacional Socialista asciende, pero fue un influyente determinante en los géneros de terror y el cine negro o *film noir*.

Para inicios del siglo XX entre 1918 y 1929 surge **el impresionismo francés** como una respuesta ante la hegemonía Hollywoodense, con base en el impresionismo pictórico y su estética, donde los impresionistas defendían la pureza del arte cinematográfico, equiparándolo con artes como la poesía, literatura, música y la pintura. Esta última que tenía como premisa, abandonar las formas reconocibles y darle prioridad a la luz y al color como factores que unen a las figuras con su entorno, presentando el uso de colores puros y una preponderancia de la iluminación, se concentraban en transmitir emociones por sobre la acción y representaban un cambio conforme al clasicismo imperante de aquella época.

De esta manera abordando diversos aspectos de la pintura, en el cine impresionista, el ritmo de la película es determinado por el estado de ánimo de los personajes, la forma en cómo perciben su realidad y reaccionan ante ella, entre más se intensifiquen los momentos, el ritmo se acelera, recurso que influye en lo que se conoce como **montaje rítmico**, emplean a su vez técnicas para manipular el tiempo y espacio con flashbacks, estados mentales o puntos de vista subjetivos.

⁶ Versión de la película de 1914.

Uno de los máximos exponentes de esta corriente fue Louis Delluc que fascinado con las películas de Chaplin, y las súper producciones de Cecil B. Demille, como de otros cines extranjeros comprendió que el cine puede ser una nueva expresión artística, fundando el primer cine club de la historia e inventó el concepto de fotogenia.⁷ Otros cineastas que destacaron fueron Marcel L'Herbier, Abel Gance, Jean Epstein, y Germaine Dulac, quien fue de las primeras mujeres en dirigir películas en Francia, de la cual su obra *La Souriante Madame Beudet* (1922) se considera la primera película feminista.

De las películas más reconocidas del cine impresionista fueron: *La caída de la casa Usher* (1928), *La Atlántida* (1921) y *Napoleón* (1927) de Abel Gance, película en la que aplicó todas las técnicas del cine e inventó algunas nuevas, la más sobresaliente fue la pantalla separada en tres partes, que permitía al público sumergirse en las secuencias de carácter monumental, también recurrió al montaje rítmico heredado de Griffith, además de grabar con cámaras menos pesadas que podían ser colocadas en caballos o en proyectiles disparados al aire, que dieron como resultado tomas que jamás se habían visto en la historia.

Sin duda, el cine impresionista buscó acercarse a la psicología humana a través de todos los elementos cinematográficos disponibles; fundidos, encadenados de ensueño, lentes deformantes, cámara lenta y juegos de luces; propusieron un acercamiento a la subjetividad y punto de vista que jamás se había visto antes y que hoy en día son utilizados como recursos establecidos en cientos de obras. Ejemplo de esta influencia está en los musicales quienes se inspiraron mucho del impresionismo para lograr transiciones de lo real a lo mágico y subjetivo

A su vez, otros movimientos también estaban latentes en Paris por esos años; el **cine surrealista**, es un enfoque modernista de la teoría, crítica y producción cinematográfica. La premisa del surrealismo consistía en expresar los pensamientos más puros al margen de la razón y de la moral, se trataba de liberar

⁷ Louis Delluc pensaba que la técnica cinematográfica añade al objeto fotografiado una percepción distinta que se aparta del objeto real, es decir: La *fotogenia*, es el lado poético de los objetos y de las personas, que a través del lenguaje del cine se transforman y se le añade una nueva expresividad, una nueva belleza y, por lo tanto, una nueva sensibilidad.

<https://www.elespectadorimaginario.com/delluc-y-epstein-la-fotogenia/>

los fantasmas del subconsciente, haciendo uso de imágenes irracionales, absurdas o chocantes y un marcado simbolismo freudiano de los sueños para desafiar la función tradicional del arte de representar la realidad.

En las características de este cine podemos encontrar: fantasías oníricas, humor cruel, erotismo lírico, la confusión deliberada de los tiempos y diferentes espacios, expresan fuertes sentimientos de anhelo, amor y deseo sexual. Dan a las imágenes un valor en sí mismas usando uniones derretidas, aceleradas o en cámara lenta. Germaine Dulac, quien venía del impresionismo, estrenó *La caracola y el clérigo* en 1928, que se convertiría en la primera producción cinematográfica surrealista. Pero esta vanguardia tomó impulso con el paso de unos meses con el estreno de *Un perro andaluz* (1929), dirigida por los españoles Luis Buñuel con un guion en colaboración con el pintor Salvador Dalí.

Estas corrientes realmente no trascendieron más allá de los años treinta pese al buen recibimiento que tenían dentro de el mismo círculo de pensadores, sin embargo, marcaron un cambio en el panorama cinematográfico de esa época, demostrando que era posible hacer un cine distinto. Con el inicio del cine sonoro en el film *El cantante de Jazz* (1927), estas vanguardias dejaron de realizarse, por el temor de la industria francesa de fracasar con este tipo de productos visuales más arriesgados en varios sentidos, pero han sido fuente de inspiración para directores como Alejandro Jodorowsky, David Lynch o Michel Gondry.

Dos cineastas destacan de esta evolución en la narrativa cinematográfica; David W. Griffith, quien popularmente se especula inventó el lenguaje cinematográfico en su película *El nacimiento de una nación* (1915), sin embargo tanto el montaje, los planos y otros elementos, ya habían sido descubiertos por otros pioneros, pero Griffith los utilizó todos en un filme de mayor duración a lo que se tenía estipulado, logrando un gran éxito con esta fórmula e imponer los largometrajes en un tiempo donde se preferían los cortos, dando paso a producciones como "*Los Diez Mandamientos de 1923*" que incorporaba este subgénero conocido como cine bíblico de la mano del cineasta Cecil B. DeMille.

Serguei Eisenstein es otro cineasta que ha pasado a la historia por sus filmaciones, pero sobre todo por sus técnicas de montaje que marcaron el camino a seguir para los directores. Con este cineasta se aborda un poco del cine soviético el cual, tras el fin de la Guerra Civil Rusa y el establecimiento de la Unión de las Repúblicas Socialistas Soviéticas, se convirtió en el medio más poderoso para guiar y adoctrinar a través de la difusión de los ideales del nuevo régimen, a un país con una tasa muy alta en analfabetismo.

Desde el gobierno, se promovía hacer un cine experimental para romper con lo establecido y fomentar un nuevo cine. Dentro de las características que destacan de esta experimentación estaba la fusión entre el documental (o la realidad) y la ficción, no contaba con un protagonista individual, sus fines eran muy educativos con el fin de formar un espíritu revolucionario en su sociedad. Esto cambió cuando Stalin accedió al poder e impuso el Realismo Socialista como norma artística.

La aportación más relevante del cine soviético a la historia del cine ha sido sin duda el estudio, análisis y avances en el montaje, que, a pesar de que con Griffith ya había un avance en esta materia, el montaje soviético destacó por su innovación. Sergei M. Eisenstein rompe con los moldes tradicionales del montaje de ese entonces con su film *El acorazado Potemkin (1925)*, **proponiendo un montaje** con libertad de situaciones y escenas arbitrariamente elegidas, independientes entre sí, pero con una orientación precisa hacia un determinado efecto temático final. Su manera de armar una película era contraponer imágenes diferentes con sentidos diferentes para provocar una asociación emocional o intelectual en el espectador.

Además, Eisenstein categorizó el montaje en cinco grandes clases dentro de su ensayo *Montaje de atracciones (1923)* las cuales son:

- **Montaje Métrico:** sigue un patrón de un número específico de fotogramas, se inspira en estructuras de ritmo básicas y busca la relación emocional del público.
- **Montaje Rítmico:** Los fotogramas en su movimiento en su duración de plano tiene una duración acorde con el ritmo musical.

- **Montaje Tonal:** Utiliza el significado emocional de las imágenes, no solo la duración de los cortes, aumentando o reduciendo la tensión según el uso de las imágenes.
- **Montaje Sobretonal:** Es la unión de los montajes métrico, rítmico y tonal, generando una imagen más abstracta y complicada.
- **Montaje Intelectual:** se trata de un montaje simbólico de sonidos y armonías. Ejemplo de ello se puede observar en su película *Octubre (1927)*.

Para 1929, surgiría un evento cinematográfico que se realiza hasta el día de hoy: la entrega de los Premios de la Academia, los Oscar, siendo el 16 de mayo la primera edición que reconoció lo más destacado de los años 1927 y 1928, aunque la elegancia de las nuevas ediciones no se asemeja a la ceremonia privada en el hotel Hollywood Roosevelt de aquel entonces.

Como ya se hizo mención con anterioridad, el sonido llega al cine poco antes de la década de los 30. El cine sonoro incorpora el sonido sincronizado con la imagen, un hecho que se vuelve fundamental para el desarrollo de la industria ya que dada la importancia que se le empezó a dar al diálogo y a la incorporación de música para ambientar, se vieron reflejados grandes cambios en la expresión y técnica cinematográfica.

En esta transición, surgen otros géneros del cine; el musical y el western americano, con este último se incorpora un elemento que será clave posteriormente **el plano americano**, que corta al sujeto en un punto medio, bajo la cadera, pero antes de las rodillas, reduciendo los planos cuando los vaqueros desenfundaban su pistola. El surgimiento de más géneros empezó a marcar los diferentes elementos, temáticas, estilos visuales y simbolismos que se repiten y hacen que el público genere un concepto de lo que va a ver antes de entrar a la sala de cine. Todo esto produce la entrada de lo que se conoce como cine clásico, una etapa que durará aproximadamente hasta los años 60.

CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD.

El cine clásico de Hollywood fue una etapa del cine americano lleno de glamur y excesos que hicieron de la industria un icono mundial. El cine en ese entonces era el medio de escape que tenían las personas para evadir por un momento la gran crisis económica que vivía el país. Pero no solo era un refugio, también buscaban un significado en esas historias, que frecuentemente utilizaban elementos como la pérdida o el deseo para la construcción de sus tramas, con las cuales el público podía identificarse.

Desde la consolidación de Hollywood como la más importante industria cinematográfica del mundo; el éxito de *El nacimiento de una nación de 1915* instauró un modelo de narración clásica que fue imitado por todas las películas hollywoodenses sin importar el género al que pertenecían. Películas como, *Lo que el viento se llevó (1939)*, *El Mago de Oz (1939)* y *Casa Blanca (1942)*, destacaron del resto de obras de ese entonces donde predominaban las comedias, los musicales y películas de gánster (*Scarface, 1932*) abriendo este nuevo periodo de plenitud, donde la gran mayoría de las obras estrenadas durante esos años se caracterizaron por los distintos avances que presentaban, uno de los elementos primordiales que marcaron el cine, junto con una construcción narrativa mucho más sólida.

Los cineastas empezaron a utilizar dispositivos cinematográficos como la edición de continuidad para dividir las escenas, permitiendo al espectador ver diferentes perspectivas del tiempo y el espacio, filmar el suceso desde un lado de eje de acción que atraviesa el centro de la acción principal de la escena. La lógica narrativa fue impulsada por personajes humanos identificables, establecidos por un comienzo, un desarrollo y un final claramente marcado. Se estableció el tiempo cinematográfico para poder experimentar e incluir los flashbacks en la historia.

A partir de los inicios de la década de los cuarenta hubo mejoras en la tecnología comenzando con utilizar iluminación artificial, discreta y efectos visuales, el juego de luces y sombras para crear desde un estado de ánimo hasta una ambientación terrorífica. Resultando a su vez con la incorporación de estos avances, que las

películas se hicieran más largas y con tramas más complejas, incluso historias que eran conocidas por ser obras de la literatura o de teatro fueron adaptadas para ser disfrutadas visualmente llegando a un público más amplio.

La importancia de la imagen como medio narrativo predominante se vio en el manejo del lenguaje cinematográfico con la inclusión de angulaciones y de elementos que ya hemos mencionado para adquirir significados distintos a través de un proceso de asociación, que de esta forma permitía al espectador relacionarse con un personaje o una situación específica. Un ejemplo de esto es el cineasta Alfred Hitchcock, quien no solo realizaba películas que eran accesibles para un amplio público y que probablemente sea uno de los cineastas que dominó más el lenguaje cinematográfico.

Otros directores importantes del cine clásico americano fueron Billy Wilder, Frank Capra, Victor Fleming, Vicente Minelli y Orson Wells, este último con tan solo 25 años, dirigió, protagonizó y produjo su primer largometraje *Ciudadano Kane* (1941) película que en su lanzamiento fue un fracaso y creó polémica por la sátira que hacía de los medios de comunicación estadounidense pero con el pasar de los años ha sido reconocida como uno de los mejores films de todos los tiempos, esta obra sumó todos los experimentos conceptuales de la época que rompían los esquemas establecidos por lo que es considerada un parteaguas en la industria por establecer algunas bases para el desarrollo posterior del cine moderno.

Con el inicio de la Segunda Guerra mundial, Hollywood empieza a sufrir grandes estragos económicos que limitaron las producciones, pero a su vez tuvo un gran efecto como medio de comunicación, siendo una película propagandística nazi, *El triunfo de la libertad* (1935), el mejor ejemplo de este impacto y considerado uno de los mejores documentales políticos. Percatándose así del gran poder del cine como medio para transmitir ideologías, este concepto no solo lo aplicaron los alemanes, por su parte Estados Unidos también lo trabajó mucho.

Una vez concluida la guerra, Hollywood entró en crisis y el resto del mundo empezó a experimentar nuevos movimientos y vanguardias, que en algunos casos eran un desarrollo de estilos anteriores y otros son una ruptura con lo clásico y los demás

estilos. **El neorrealismo italiano** fue un movimiento que surge durante los años posteriores a la guerra y la caída del régimen fascista de Mussolini, en Italia.

Se caracteriza por basarse en historias realistas, rodadas en exteriores y protagonizadas por personas de la sociedad común; mostraban los cambios en la sociedad italiana, donde la pobreza y precariedad estaban latentes. Fueron de las primeras películas en la historia en ser filmadas fuera de los sets, con pocos elementos técnicos y elementos narrativos más similares a los documentales, inspirados desde luego por el cine soviético, que también resaltaban los problemas sociales que sufrían.

Entre los directores más destacados de este cine se encontraban Roberto Rossellini, Luchino Visconti, Giuseppe de Santis, Vitorino de Sica o Alberto Lattuada, denominados neorrealistas por los críticos por tratar de crear obras cinematográficas que rechazaban las convenciones impuestas desde Hollywood como el *Happy Ending*.

Películas como *Roma, ciudad abierta* (1945), *Camarada* (1946), *El limpia boto* (1946), *Ladrón de bicicletas* (1948), *La tierra tiembla* (1948) fueron rodadas con los recursos mínimos, en locaciones reales para transmitir los problemas de la posguerra; *Roma, ciudad abierta* fue la que impulso el movimiento cinematográfico. En esta película Roberto Rosellini trató de mostrar y contar la situación de la ciudad romana cuando estaba siendo ocupada por los nazis y las condiciones a las que la sociedad estaba sometida, este director prefería dirigir personas sin formación dramática, y a veces reescribía el guion en torno a la vida de la persona que era seleccionada, todo en función de que los sentimientos en pantalla fueran reales.

El primer director en impulsar el cine neorrealista italiano fue Luchino Visconti quien con su opera prima *Obsesión* (1943), basada en la novela negra *El cartero siempre llama dos veces*, publicada en 1934 por el autor estadounidense James M. Cain. Un libro que ya había sido adaptado por Hollywood pero que el enfoque que le dio Visconti mostraba personas y lugares de Italia que no se veían en las películas, habitaciones de prostitutas, estaciones de trenes fueron detalles que no fueron bien aceptado por el fascismo y trato de ser censurada por el gobierno. La forma en que

este director plasmaba las historias en sus películas ha sido inspiración para directores como Martin Scorsese, Quentin Tarantino y Sylvester Stallone.

Hasta ahora se ha visto que dentro de las características estéticas y técnicas que presenta este cine italiano es que rompe con el lenguaje cinematográfico estadounidense y crea su propia forma, recurre a locaciones naturales en lugar de sets, trabajan con una iluminación natural, regularmente trabajaron con actores no profesionales que eran personas del pueblo donde rodaban, introducen finales ambiguos o contrarios al final feliz. El neorrealismo se detuvo en los años 50, pero cambió para siempre el cine italiano, le dio un gran impulso internacional, posibilitó las apariciones de nuevo profesionales y el desarrollo de una industria que dio lugar a otras corrientes y géneros como la comedia satírica, el spaghetti western o eurowestern y el terror.

Esta idea de un cine más humano que retratara la cotidianidad hasta cierto punto abrió al mundo un espacio para la libertad de expresión para cineastas que tenían propuestas diferentes y más allá de las fronteras europeas. La importancia de este movimiento se extiende hasta nuestros días e inspiró a otras corrientes como la **Nouvelle Vogue Francesa** de la que se desprenden directores como François Truffat (*La noche americana, 1973*) y Jean Luc Godard (*Sin aliento, 1960*) entre otros más, que pretendían romper con la manera en la que se realizaba el cine a través de una ruptura con el estilo, proceso de producción y enfoque narrativo.

Lauro Zavala en su artículo *Cine Clásico, Moderno y Posmoderno* (2005) propone un modelo en el que señala los elementos distintivos de las tendencias semióticas que han definido la experiencia estética del cine durante los últimos cien años, al estudiar diez componentes fundamentales: Inicio, Imagen, Sonido, Puesta en Escena, Edición, Género, Narrativa, Ideología y Final, expresando que es necesario examinar cada uno de estos elementos en cada momento de cada película y de acuerdo con la lectura de cada espectador.

El autor expone que el cine clásico convierte cualquier experiencia humana en un espectáculo narrativo audiovisual, presupone que antes de la existencia de la narración pre-existe una realidad que puede ser narrada de manera idónea y que

puede ser representada con los recursos cinematográficos, con la intención de espectacularizar el relato. Teniendo un inicio narrativo con intriga de predestinación, imágenes en una composición estable, puesta en escena que acompaña a los personajes, organización narrativa secuencial, intertextualidad implícita y un final epifánico. (Zavala, 2005). Por estas características, el cine clásico puede ser disfrutado por cualquier espectador independientemente de su experiencia personal.

Durante los años sesenta, Estados Unidos atravesó por una serie de eventos desafortunados, entre las que involucraban, el asesinato del presidente J.F.Kennedy (1963) una guerra con Vietnam (1964) el asesinato al activista Martin Luther King (1968) y Hollywood con una gran crisis financiera y creativa. El mundo estaba cambiando y con ello también el público. Todos estos cambios y tragedias se vieron reflejadas en los films de aquellos años con producciones que ignoraban los tabúes abordando temas como el sexo, la liberación femenina y otros objetivos apoyados por el movimiento hippie.

A la par, comienzan a surgir nuevos cineastas, que aun sin contar con la experiencia que tanto se buscaba para la realización de producciones, tomaron de inspiración películas de las corrientes europeas como del cine americano y les impregnaron a sus cintas un estilo propio, entre los que estaban: Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Hal Asby, Terrence Malick, James Cameron, Steven Spielberg y George Lucas. Este cambio dentro de la industria daría paso a lo que se conoce como, el nuevo Hollywood.

Cine Moderno o Nuevo Hollywood

André Bazin quiso poner una fecha concreta a la defunción del cine clásico; 1939. El teórico francés decretó en esta fecha el comienzo de un giro hacia el realismo en autores como Orson Wells y William Wyler. Con el fin de una época clásica llegó una modernización que tomó fuerza de importantes movimientos rupturistas y donde sus autores realizaron aportaciones individuales y ofrecieron “elementos

específicos derivados de su visión personal de las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico” (Zavala, 2005).

Muchas películas de esta época contienen grandes dosis de sexualidad, films como *Straw Dogs* (1971), *A Clockwork Orange* (1971) y *The Devils* (1971) por ejemplificar algunas. Abordaban posturas antisistema, temas de guerra, el uso de drogas, el cambio de imagen de la mujer y una exploración introspectiva a través de personajes mucho más complejos que los del Hollywood clásico.

Formalmente el cine moderno derivó en mutaciones de género, un ejemplo de ello fue *The Godfather* (*Francis Coppola, 1972*) la adaptación del Best Seller de Mario Puzo acerca de un clan de mafiosos reactivaría el género de gánster, transformándolo en una crítica a “la búsqueda del sueño americano”, convirtiéndose en uno de los mayores éxitos cinematográficos de esta época. Otros títulos que se rodaron basadas en obras literarias fueron *Rosemary's Baby* (Roman Polański 1968) y *The Exorcist* (*William Friedkin, 1973*) logrando un cine de terror diferente al cine de antaño.

La incorporación de locaciones reales, música, así como la narrativa cambiante y diversa de temas complejos con mensajes moralmente ambiguos, llevó a una reformulación del cine como un medio para mirar críticamente la historia y el futuro del país. Martin Scorsese fue el director que a través de sus películas empezó a impregnarle un estilo personal que lo llevó a tener éxitos como *Taxi Driver* (1976) título que no solo consagró a su director y protagonista (Robert de Niro), sino que mostraba una visión más cruda y peligrosa de Nueva York, (tal como lo haría anteriormente Luis Buñuel con *Los olvidados* en 1950), mostrando las influencias y los cambios de este nuevo cine.

Cada corriente que fue derivando en el cine con el pasar de los años y que aportaron diversos elementos para su transformación Zavala lo resume exponiendo que el cine moderno es el resultado de una visión individual, cada película moderna está dirigida solo a determinado tipo de espectador o a ninguno en particular. Tiene un inicio descriptivo con ausencia de intriga de predestinación, la edición y la composición de las imágenes son expresionistas, el sonido es asincrónico y

cinestésico, la puesta en escena tiene más importancia que el personaje, la organización estructural es anti-narrativa, los recursos intertextuales juegan con textos individuales y se manifiestan en forma de metaficción o parodia, la visión del director tiene preeminencia sobre las convenciones genéricas y el final es abierto (Zavala, 2005)

Por más de una década el Nuevo Hollywood creció y funcionó. La asistencia a las salas prosperó, nuevos actores fueron catapultados y más directores se sumaron a la industria; pero a finales de los 70 el inicio de una era cibernética marcaría un cambio sustancial para las películas: la incorporación de efectos especiales. El fin del cine moderno había llegado, pero como dijo el director Quentin Tarantino en una entrevista; *el “nuevo Hollywood” había ganado, pero no lo sabía. No tenía idea de que definiría el rumbo de la industria durante la siguiente década. Y, por su parte, el viejo Hollywood no sabía lo que había perdido.* (Morales, 2021)

Cine Posmoderno

Los críticos consideran que son dos filmes especiales los que marcan el fin del cine moderno, Jaws de Steven Spielberg (1975) y Star Wars de George Lucas (1977). Ambas inauguraron una nueva era de superproducciones que se extiende hasta nuestros días en las películas de Marvel que le deben a estas dos cintas su modelo de producción, siendo un éxito total en taquilla, pero también fuera de las salas con una cantidad inigualable de merchandising que se puso a la venta.

El cine más que como arte, se comienza a ver como un entretenimiento e industria, surgiendo el concepto de “blockbuster”, una expresión que engloba las películas pensadas para ser éxitos de taquilla, cuenta con grandes presupuestos, recurren a temáticas arquetípicas y se retroalimentan de otros medios de promoción. Llegados los años 80 los blockbusters dominaban la industria de Estados Unidos que seguía sufriendo cambios desde su política interna.

En la mayoría de las producciones del cine de acción y aventura, predominaba la fantasía de no haber perdido la guerra de Vietnam y ser héroes ante “enemigos de

la patria”⁸ en su mayoría rusos o comunistas. Este género llevó a la consolidación de actores como Sylvester Stallone que explotó el potencial de su personaje de Rocky (1976) para hacer una saga de películas resaltando este sentido más patriótico tratando de conservar el espíritu de superación de la primera entrega. Otros actores que surgieron fueron Arnold Schwarzenegger (Terminator, 1984), Mel Gibson (Mad Max, 1979) Bruce Willis (Die Hard, 1988), Chuck Norris (Missing in action 1984), Jean Claude Van Damme (Bloodsport, 1988) Tom Cruise (Top Gun, 1986) y Harrison Ford (Raiders of the Lost Ark, 1981)

A partir de 1980 es cada vez más frecuente la presencia simultánea de rasgos clásicos y modernos en los géneros de ficción, que dan lugar al cine posmoderno. Dentro de las características de este cine se pueden notar una alteración de la temporalidad por medio de herramientas como el *flashback* y *flashforward*, una superposición de estrategias de carácter narrativo y estrategias de carácter descriptivo.

Esta simultaneidad de estrategias puede depender de la perspectiva de interpretación que adopte el espectador, la imagen tiene cierta autonomía referencial, el sonido cumple una función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestésica, la edición es itinerante, la puesta en escena tiende a ser autónoma frente al personaje, la estructura narrativa ofrece simulacros de metanarrativa, los intertextos son genéricos con algunos recursos de metaparodia y metalepsis y el final contiene un simulacro de epifanía. (Zavala, 2005)

Para 1981 surge la primera computadora personal IBM (IBM PC) que llevó la tecnología al hogar, pero además permitió innovaciones en el mundo del cine con los efectos especiales realizados por computadora, Tron (Steven Lisberger, 1982) The Last Starfighter (Nick Castle, 1984) fueron las primeras en incorporarlos. Tanto en estas cintas como en Blade Runner (Ridley Scott, 1982) y Back to the future (Robert Zemeckis, 1985-1990) es posible ver esta mezcla de géneros que aborda Zavala, como el neo-noir con ciencia ficción, con comedia, drama, etc.

⁸ La guerra fría era un evento aún vigente y la tensión entre Rusia y Estados Unidos estaba alcanzando su máximo punto. (Franch, 2019)

Dos géneros destacan dentro de los más redituables del momento; El género de terror donde se immortalizaron personajes como Freddy Krueger en *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984), Jack Torrance en *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) y Michael Myers en *Halloween* (Rick Rosenthal, 1981). Y un subgénero que era conocido como “coming-of-age”, dramas para adolescentes que debido a los temas que abordaba (graduaciones, primer amor, independización, ect.) eran fácilmente comprendidas por el público, lo que permitió al director y escritor John Hughes que lanzara una serie de películas sobre la mayoría de edad a lo largo de la década, incluidas *Sixteen Candles* (1984), *The Breakfast Club* (1985), *Ferris Bueller's Day Off* (1986), and *Pretty in Pink* (1986)⁹. Siendo grandes éxitos tanto entre la crítica como con las audiencias.

Los efectos especiales y la gran recaudación de dinero con sus películas consagraron la industria norteamericana como la más poderosa del mundo en términos económicos, pero al mismo tiempo dejó de ser el motor de innovación que había sido desde sus inicios. El cine norteamericano, empezó a verse condicionado por dos fenómenos simultáneos: el auge del video (VHS), inundó el mercado de cintas que podían ser adquiridas o rentadas en los famosos “cine clubs” como la cadena más reconocida Blockbuster y las superproducciones que invadieron las pantallas imponiendo una fórmula repetida hasta el cansancio.

Poco a poco el ciclo se repetía y las nuevas películas que atraían al público empezaron a surgir desde el cine independiente y de otros países que empezaron a invertir y renovar su industria cinematográfica, logrando que las películas salieran más allá de su territorio como fue el caso del cine de países como Australia, Japón, Taiwán, Irán Rusia, China, Yugoslavia, Hungría, Reino Unido, España, México, Argentina, Brasil, y Canadá

Antes la gran explosión digital y la globalización, el último gran movimiento internacional con pretensiones de cambiar la historia del cine surge desde Dinamarca con *Dogma 95*. Esta corriente cinematográfica que parte de la iniciativa del director danés Lars Von Trier, acompañado por Soren Kragh Jacobsen, Thomas

⁹ <https://www.masterclass.com/articles/coming-of-age-movies>

Vintenberg y Kristian Levring para ofrecer una alternativa al modo de hacer cine que se comercializaba en ese entonces.

Su intención era manifestarse en contra de los artificios que se utilizan en la industria cinematográfica en su modo de realizar un film, para rescatar los conceptos esenciales de una película: la pureza de la interpretación de los actores, un buen guion con una buena historia, economía en las imágenes, realismo en la iluminación; a todo ello había que sumarle una nueva manera de realización: cámaras en mano en todo momento y una edición lineal que siguiera un orden cronológico de la historia, que emulara la vida real.

Para establecer estas ideas, los directores elaboraron un *Manifiesto o Voto de Castidad*, con normas rígidas de obligado cumplimiento para todos quienes quisieran rodar una película Dogma. Por ello cada director creó una película; Mifune (Soren Kragh-Jacobsen, 1999), *The King is Alive* (Kristian Levring, 2001), *Celebración* (Thomas Vinternberg, 1998) e *Idioterne* (Lars von Trier, 1998) que dejaba claramente el ejemplo de cómo debe hacerse un filme bajo este estilo que funcionaban de igual manera como un “control de calidad” para certificar su autenticidad.

La duración de este movimiento no duró mucho realmente, pero siguió inspirando a otros directores en la innovación para nuevos films de corte más independiente, sobre todo para aquellos que compartían la idea de Russ Meyer quien afirmaba: *Ir contra corriente es hacer un filme con poco dinero, con un tema que la mayoría de la gente despreciaría, elegir un reparto de no profesionales, con la ayuda de la cámara y mucha labor de montaje, desarrollar un estilo que probablemente es diferente a los demás y en el cual se vean tres o cuatro veces más planos que en un gran número de películas.* (citado en Memba, 2008, pág. 482), entre los destacados se encuentran Roger Corman, David Lynch y los hermanos Cohen.

En la década del 90, los niveles de producción superaron los tres mil films y la cadena Blockbuster, controlaba el 25% del mercado mundial. El gran consumo del DvD comenzó la modificación del consumo de las películas, lo que no se exhibía en las salas cinematográficas, se podía consumir en la comodidad de la casa, lo cual

implicaba una gran circulación de films de bajo presupuesto que no entraban en el circuito comercial, enriqueciendo además las percepciones estéticas de los espectadores, entre las producciones de este tipo que se volvieron muy populares se encuentra *The Blair Witch Project*, (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).

Estos consumos también afectaron los aspectos económicos de la industria y permitieron el desembarco de cineastas y técnicos de otras nacionalidades a Hollywood. En estos años comenzó la era de la digitalización tuvo un gran impacto cuando por primera vez se veían a los dinosaurios más realistas creados hasta el momento para la pantalla grande en, *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) que cautivó a un público diverso resultando ser un éxito total a lo largo de todo el mundo, y entre la crítica que elogio tanto los efectos especiales, su banda sonora y a su director. El apabullante triunfo de esta película derivó en una franquicia que incluye videojuegos, juguetes, atracciones en parques temáticos y múltiples secuelas.

El universo del videojuego empezó a trasladarse al cine, siendo pioneras de esta corriente, *Super Mario Bros* (Rocky Morton, 1993) y *Mortal Kombat* (Paul W.S. Anderson, 1995). Surge la aparición de las “precuelas” de las sagas consagradas como por ejemplo es *Star Wars* (George Lucas, 1977) donde las últimas realizaciones, alcanzan una sofisticación técnica que no existía en la trilogía original. Y será en 1995 cuando Pixar, la empresa creada por Georges Lucas, produjera *Toy Story* (John Lasseter), el primer largometraje animado por computadora.

También a principios de los años 90 con una nueva generación de cineastas: Spike Lee, Steven Soderbergh, Kevin Smith y Quentin Tarantino, quienes rodaron títulos como *Do the Right Thing* (1989), *Sex, lies and videotape* (1989) y *Reservoir Dogs* (1992); los términos de dirección, guion y edición, de estas películas fueron innovándose utilizando de manera crítica las reglas de juego de Hollywood. Su cruce con la cultura popular potenció el éxito comercial de este cine, que comenzó a influir claramente en la industria y abriendo la posibilidad, a que los principales estudios crearan productoras subsidiarias, como Sony Pictures Classic y Fox Searchlight Pictures para viabilizar estos films.

Es probable que los 90 hayan sido la última década en que cintas de gran factura tuvieron amplia aceptación por grandes públicos. Las imágenes generadas por computadora comenzaron a volverse una realidad ineludible. El cine es una industria muy importante, que mueve grandes cantidades de dinero, vende un prototipo que abastece productoras y da trabajo a miles de personas, además tiene infinitas combinaciones en las que los cineastas y el público pueden experimentar la necesidad de ilusión que este medio nos otorga.

LA ERA DEL CINE DIGITAL, DEL POSTCINE

A lo largo de este capítulo, se ha descrito a brevedad lo lejos que llegó el gran invento de los Lumiere, señalando fenómenos técnicos, estéticos y un poco sociales que se han expandido y cambiando con el paso de los años, es la evolución posterior del cine lo que se constituiría en un poderoso agente en el rompimiento de las formas tradicionales de entretenimiento con mayor inclusión de la digitalización.

Actualmente no son pocos los analistas que consideran se vive un ocaso de la era del cine consumido en una opulenta audio visualidad, acuñándose términos como postcine, transmedialidad e intermedialidad para designar los soportes mediáticos, desde el Smartphone a otros dispositivos. Lev Manovich (1994) sostiene que la pantalla clásica del cine está siendo remplazada por la “pantalla dinámica”, donde múltiples imágenes que se relativizan entre sí van evolucionando a lo largo del tiempo (Citado en Stam, 2002)

Las nuevas tecnologías tienen una evidente repercusión en la producción y en la estética, la introducción de los medios digitales contribuyo al uso de la animación por ordenador y de los efectos digitales; esta gran diferencia y modernización del cine norteamericano, llevó a la trilogía Matrix (Lanna y Lily Wachowsky) cuya primera entrega se estrenó en 1999 a revolucionar el cine gracias al innovador uso de la tecnología digital que se impondría de manera avasalladora y a la cual me he referido durante esta investigación.

En muchas de las megaproducciones que surgieron a partir de estas cintas, los efectos digitales tienen un peso crucial por encima de los guiones que se convierten en algo secundario, pertinente a modificar para incorporar grandes explosiones, persecuciones y enfrentamientos de personajes muchas veces ficticios.

Estos desarrollos “enfocados hacia las técnicas de animación, manipulación y procesamiento de imágenes tridimensionales” (Klenk, 2011) además de las otras actividades en el proceso de posproducción, creó un acercamiento que afecta al montaje del material fílmico, pues lo conduce a un cine más de espectáculo que antes.

La amenaza de la televisión, de las nuevas formas de entretenimiento, como las que ofrece internet y la escasa variedad de los productos cinematográficos pintan un panorama pesimista respecto al arte que durante años cautivó a la humanidad. El hecho de que la televisión llevara hasta los hogares imágenes en movimiento con sonido sincronizado resultó crucial para la sensación de inmediatez que este medio comenzó a proporcionar al público.

Como mencione, una gran demanda implica un esfuerzo por una gran oferta, aunque no necesariamente eso tenga que relacionarse con un estándar de calidad, los medios digitales han hecho que los efectos espectaculares sean accesibles incluso para películas de presupuestos relativamente bajos lo que ha provocado que cada vez se complique más que los espectadores adultos encuentren producciones de los grandes estudios con obras que satisfagan sus ansias de ver algo nuevo, de reírse y desconectarse de su realidad como siempre, pero con historias nuevas.

Robert Stam en el libro *Teorías del cine* realiza una aproximación a lo que el cine enfrenta en la actualidad expresando: “El cine, que está perdiendo su estatus privilegiado de “rey” de las artes populares que tanto le costó conseguir, debe competir hoy día con la televisión, los videojuegos, los ordenadores y la realidad virtual”. Quizá sea conveniente decir que el cine ha perdido ese privilegio dentro de la cultura visual desde hace ya tiempo, aunque no se niega que aún mantiene su presencia dentro de la memoria colectiva y como espectáculo de masas.

Zavala comenta que el cine contemporáneo *se ha convertido inevitablemente en un cine de la fragmentación, de la alusión y de la repetición en la diferencia. El espectador ya no solo observa a los personajes, sino que se observa a sí mismo en el proceso de reconocer las convenciones genéricas [...] La presencia simultánea de elementos contradictorios y que anteriormente eran excluyentes entre sí, constituye un reflejo, un síntoma y un indicio de la naturaleza esquizofrénica de la cultura contemporánea. Cada película es un conglomerado de alusiones a películas producidas anteriormente en distintas tradiciones genéricas.* (2003, pág. 6)

La constante concentración en estos efectos visuales, dejan huecos en la parte narrativa, por lo que es más simple adaptar guiones simples con personajes sin mucha profundidad. Lo que me lleva a hablar sobre el género más popular del siglo XXI: **el cine de superhéroes**. Anteriormente mencioné que el origen a esta moda de películas nos remitía a las cintas de los X-Men (2000) y Spider-Man (2002), aunque la adaptación de héroes del comic a la pantalla venía desde finales de los años 30, pero la imagen digital potenció este producto fantasioso y a su vez mediático. Ahora bien, las cintas de este corte no son productos narrativamente independientes, se integran en series o franquicias.

Como explica Matthew Garrahan (2014) “siete de las diez películas más taquilleras a escala global en 2014 han sido secuelas. Compárese esto con el resultado de taquilla anual de hace veinte años, cuando solo una de las diez primeras [...] era una secuela”. Al revisar esta información, es sorprendente ver diversos listados de las películas más taquilleras de la década, donde es prácticamente imposible encontrar alguna que no se encuentre dentro de estas grandes franquicias dominantes (Marvel, Disney, Universal Pictures, Century Fox). Según los datos del portal IMDb, tan solo en los primeros 2000, las películas que tuvieron más recaudación y aceptación entre el público fueron Avatar (James Cameron, 2009), The dark knigth (Christopher Nolan,2008), Sherk 2(Andrew Adamson,2004), Star Wars: Episode III-Revenge of the sith (George Lucas, 2005), The Lord of the Rings: The return of the King(Peter Jackson,2003) y Spider-Man 2 (Sam Raimi.2004).

Siguiendo en el portal pero en el periodo 2010-2019 se encuentran las siguientes: Black Panther (Ryan Coogler, 2018), Avengers: Age of Ultron (Joss Whedon, 2015), Furious 7 (James Wan, 2015) The Avengers (Joss Whedon, 2013) The Lion King (Jon Favreau, 2019) y Avengers: End game (Russo Brothers, 2019). Con el recuento de estos filmes resulta contundente el éxito de las grandes franquicias y que año con año fueron desplazando en cuestión de popularidad a otros títulos fuera de estas.

Y es que como ocurre en el ámbito del cómic, también las películas de superhéroes resultan altamente combinables, entre sí como con otros productos de ficción, haciéndolas idóneas para formar parte de un universo narrativo de tipo transmedia. Henry Jenkins, el autor que acuñó este término explica: “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a su totalidad” (Jenkins, 2008)

El cine de superhéroes recrea un mundo fantástico alejado del realismo, pero a la vez conectado con la “realidad” contemporánea, creando un entorno ideal para un atractivo despliegue de acción, destrucción con elementos y lugares reconocibles para el público: dispositivos, vehículos, edificios, ciudades, países, etc. Este despliegue se encuentra justificado por los elementos del género que ha sido adaptado para un público más infantil estableciendo ciertos límites en cuanto a la representación de la violencia y una clasificación de PG (Publico General) o PG-13, según el sistema de la Motion Picture Association of America (MPAA).

Con tal acaparamiento en el mercado, y las modificaciones para complacer a un público más amplio que lleven a estas empresas a seguir obteniendo millonarias ganancias, surge un cuestionamiento no solamente entre los cineastas y críticos, también desde el lado de los espectadores ¿han acabado los superhéroes con todo el cine?

“*Marvel no es cine*” sería la frase más contundente de Martin Scorsese en una entrevista realizada con Empire¹⁰ durante la promoción de su película The Irishman

¹⁰ <https://screenrant.com/martin-scorsese-marvel-movies-not-cinema/>

(2019). El director habló un poco sobre algunas de las productoras más acaudaladas de la actualidad, y cuando llegó el turno de las películas del Universo Marvel opinó al respecto: *“No las he visto. Lo he intentado ¿sabes? Pero eso no es cine. Honestamente lo más que puedo pensar de ellas, considerando lo bien hechas que están y el buen trabajo que hacen los actores dadas las circunstancias, es que son un parque temático. No es el cine de seres humanos tratando de transmitir experiencias psicológicas y emocionales a otros seres humanos”*.

Con esto, Scorsese no estaba diciendo necesariamente que las películas de Marvel eran malas, pero si puntualizó que son experiencias muy diferentes a los filmes que lidian con personas reales en un mundo real, en donde los conflictos tienden a ser internos lo que da pauta a la exploración de la condición humana y la relaciones entre personas a aquellas donde se resuelven problemas exteriores, con seres de otros planetas o realidades que quieren apoderarse o aniquilar al mundo. El director por ello ve que el propósito de las películas de superhéroes es emocionar, no explorar.

En el libro *No cosas* del filósofo Byung Chul Han, plantea que actualmente vivimos en una época complicada derivada principalmente por dos factores: la digitalización y lo que él llama *“la era de la información o capitalismo de la información: La actual hiperinflación de las cosas, que lleva a su multiplicación explosiva, delata precisamente la creciente indiferencia de las cosas. Nuestra obsesión no son ya las cosas, sino la información y los datos. Ahora producimos y consumimos más información que cosas [...] Las energías libidinales se apartan de las cosas y ocupan las no-cosas. La consecuencia es la infomanía. Ya nos hemos vuelto infómanos”*. (2021, pág. 14).

La sociedad ha llevado esta digitalización a todos los campos, y es imposible hoy no tomar en cuenta las redes sociales, en las que las opiniones acerca de cualquier cosa y de todo, pueden recogerse en tiempo real. Este ha sido uno de los cambios que más se puede observar y entender.

Anteriormente; la crítica especializada era la única que podía hablar de una película en espacios masivos como la televisión o el periódico, de manera que la audiencia

recibía de forma unilateral que tipo de películas eran las más destacables, teniendo como único parámetro para medir el éxito o fracaso de una cinta, la taquilla.

El éxito de sagas como Harry Potter (2001-2011) abrió por primera vez la interacción entre la autora de la historia y los fans en foros virtuales, donde debatían sobre los aciertos y los errores que consideraban de la película, tan solo horas después de su estreno. Esta democratización de la opinión generada en estos foros, dio paso a nuevos creadores de contenido que podían dar su opinión en plataformas como Youtube, y con ello dio la libertad a las personas de opinar sobre lo que les gustaba o no.

En el Postcine y más aún en este género de cine de superhéroes, los fans influyen directamente en la película por medio de los datos recabados por compañías para las productoras que deducen lo que quiere la audiencia; con base a ello se escriben y realizan las cintas que, si bien no garantizan un éxito rotundo, al menos si deja una buena recaudación en taquilla.

Ahora, el espectador por medio de teorías, suposiciones y filtraciones genera toda esa información inabarcable o como lo plantea Han *“para la creación de valor es crucial la producción de información distintiva que prometa a los consumidores experiencias especiales[...] la información es siempre más importante que el aspecto de la mercancía”* (2021, pág. 26) El espectador ya no va a sorprenderse por lo que desconoce, va a comprobar datos; llenando a las películas del postcine de ideas y emociones preconcebidas.

En su obra *Esculpir el Tiempo*, Andrei Tarkovski introducía a su libro con cartas de espectadores que de alguna manera se veían reflejados en sus películas, esas conexiones el cineasta las nombró *“encadenamientos asociativos”* que no eran otra cosa que *“el acto de vincularse a una obra por medio de signos que remiten a la experiencia propia”*

El ser humano, está condicionado por sus características sensoriales, pero también por elementos socioculturales que le ayudan a construir el mundo en términos de sentido, por esta razón, es imposible interpretar aquello que no se puede percibir y

de lo que no se tiene una conexión previa que aporte información. Por ello el director lanza aquí su teoría sobre *“un gran filme es una obra inacabada, ya que el espectador lo termina al mirarlo y establecer esas conexiones sígnicas”* (Tarkovski, 2002)

Esta es una de las principales características que diferencian al postcine del cine de antes, el fan se encarga de crear la historia de su preferencia, lanzando teorías que difunde a través de sus redes sociales, donde productores pueden mantenerse al tanto de las peticiones y rumores que hay dentro de la comunidad, que más tarde serán incluidos para mantener al público contento por haber *“tomado en cuenta su opinión”*, cumpliendo lo que expresa Han *“ el arte actual tiende a comunicar una opinión preconcebida[...] La concepción precede a la ejecución, como resultado, el arte degenera en ilustración[...] El arte ya no es un oficio que da a la materia forma de cosas sin intención, sino una obra de pensamiento que comunica una idea prefabricada. El olvido de las cosas se apodera del arte”* (2021, pág. 84)

En una entrevista para Associated Press ampliamente difundida, Steven Spielberg auguraba un próximo declive del cine de superhéroes (Coyle, 2015). En su opinión, este tipo de cine, como todos los géneros, ha tenido su auge y más pronto que tarde asistiremos a su decadencia. Aunque lo cierto es que por ahora este declive no se ha producido, por el contrario, podría hablarse de una hibridación entre el cine y el stream, que ha producido una cantidad inigualable de adaptaciones de estas historias tanto en formato de película como en series. Y si, aunque estas producciones acaparan gran parte del mercado, aún surgen otras películas que rompen con este esquema de distribución y filmación que logran un éxito entre el público general que desea ver otro tipo de historias.

PENSAR EL CINE

Lauro Zavala en el libro *Elementos del discurso cinematográfico* (2003) apuesta a que cada vez que decidimos ir al cine, optamos por un medio que compite con otras formas de narrativa como la televisión, el teatro, el video y la lectura; medios que por mucho que su narrativa este actualizada, difícilmente logra ese estado hipnótico en el que el espectador se sumerge en la pantalla del cine.

Esta actividad tan cotidiana, prosigue el autor, logra poner en marcha simultáneamente diversos procesos simbólicos e imaginarios, a la vez íntimos y colectivos. El título del film desata el primero de los mecanismos de seducción seguida de algún comentario enigmático incorporado en la cartelera, con relación a la trama de la película. Cada espectador pone en juego sus prácticas culturales al momento de decidir qué película ver; el gusto, la ideología e incluso el temperamento, son elementos que intervienen en esa decisión.

Se podría decir que el conjunto de creencias y valores del espectador puede determinar las expectativas que este tiene antes de ver una película, pero además como lo señala Zavala, al mismo tiempo las asociaciones que el individuo establece con filmes que ha visto anteriormente y que forman parte de lo que se puede llamar "*inconsciente cinematográfico*".

Los espectadores tienen la posibilidad de moverse por los diferentes géneros cinematográficos establecidos a lo largo de los años, por ello en páginas anteriores destacamos las transformaciones tanto narrativas como técnicas que el cine fue incorporando y desarrollando para seguir contando historias de una forma innovadora, sorprendente o dinámica.

Cuando se habla de un cine pensado, es inevitable remitir a las películas que han sido catalogadas e incluso galardonadas por la academia destacando desde la actuación, su dirección, fotografía, música, diseño de producción, etc. Indagando esta cuestión, una vez más en el portal IMDb, encontramos un ranking sobre "las 25 mejores películas de los últimos 10 años" hasta el 2019, donde encontramos cintas diversas como *The room* (Lenny Abrahamson, 2015) *The Wolf of Wall Street*

(Martin Scorsese,2013) Django Unchained (Quentin Tarantino, 2012) Whiplash (Damien Chazelle,2014) Inception (Christopher Nolan, 2010), Parasite (Bong Joon-Ho,2019) y Joker (Todd Philips, 2019).

Estas películas tuvieron una aceptación del público que variaba desde la historia, la paleta de color utilizada por el director de fotografía, la forma en que la historia se desarrollaba con la utilización flash backs o disolvencias, incluso por la mezcla de géneros que proponían los directores y que les empezó a caracterizar a algunos. Sus efectos especiales no aparecen por todo el relato y potencializan los momentos en los que son utilizados, todo esto el público lo ve y lo siente.

Entonces ¿Qué hace a una película buena o interesante? Podría decirse que un film que se nutre de una buena historia (un buen guion), contiene grandes escenas donde se puede apreciar una buena técnica fotográfica o de ambientación y vestuario; son elementos que el público observa y determina si son creíbles o necesarios en la película, que podrían tomarse como parámetros para medir el éxito de determinada cinta, pero “si hay un detalle que hace a una película buena o mejor que otra, es su capacidad de trascender; la conexión del filme con el espectador es algo fundamental, de ello depende que esa película sea recomendada y recordada por el público” (Ortiz, 2022)

Estos sin duda son elementos que permiten que el público pueda relacionarse con la historia presentada ya sea a través de la conexión que se ha logrado con un personaje, por el contexto en el que vive que le resulta familiar al espectador o incluso a través de la banda sonora, dichos componentes serán descritos con posterioridad para entenderlos y abordarlos en el análisis del film posterior a estos.

Antes es preciso preguntar ¿cómo le sirve al espectador pensar el cine o verlo detalladamente a través de sus elementos? Considerando que el cine no es únicamente de entretenimiento o espectáculo sino como medio cultural que contribuye al conocimiento de las personas, es importante que el público conozca su lenguaje y composición para entender por qué comprende el film de esa manera y no solo a partir de la especulación o asociación de elementos “comunes”.

Dentro de los componentes cinematográficos se pueden encontrar aspectos que han sido puestos de cierta forma dentro del film para potencializar un sentimiento, un suceso o una acción, pero que el espectador a veces no logra entender cómo es que se siente al respecto, ya sea que desconozca de los aspectos técnicos o estéticos para analizarlos y que por ende puedan pasar desapercibidos.

Con esto no estamos afirmando que todas las películas los contengan, dependerá del género, el director, la historia incluso la casa productora, para que la cinta priorice en su guion, los efectos especiales, el realismo de su imagen, etc. Sobre todo, enfatizo una vez más, en esta sociedad actual caracterizada por la sobrexposición constante de imágenes y estímulos audiovisuales.

La asimilación en su totalidad de esa gran cantidad de información y discursos de todo tipo, es imposible. En este sentido (Domínguez, 2005, pág. 213) apunta que el “analfabetismo de las sociedades futuras estará asociado no a la falta de información, sino a su exceso” y recomienda hacer una selección que se relacione con los gustos y necesidades de cada persona que debe a su vez acompañarse de otras experiencias artísticas y de conocimiento.

En lo que va de esta investigación, se ha visto como el papel del espectador también ha cambiado, pasando de la recepción pasiva del mensaje a tener cada vez un papel más activo, ya no se limita a la posición de receptor, ahora es al mismo tiempo un creador de contenido. Interviene en la construcción de nuevos mensajes, pero también en la comprensión y divulgación de los existentes. El hecho de ver una película y opinar sobre ella en redes sociales, afecta a la recepción por parte de otros usuarios y por lo mismo está afectando al propio mensaje.

Por su parte las imágenes también han variado en su papel, convirtiéndose en una forma más de dar información sobre el mundo, la vida y el ser humano, convirtiéndose en reflejo y al mismo tiempo crítica de la realidad. Las imágenes son herramientas potentes que propician pensamientos, ideologías y posturas sociales.

Tomando en cuenta estos cambios en el papel del espectador, y el gran poder que las imágenes han adquirido, resulta intrigante el poco compromiso con la enseñanza

de los códigos y reglas que las componen, sobre todo en el cine. A raíz de esto, la presente investigación no sugiere una elección única y excluyente dentro de los métodos para obtener un análisis cinematográfico, sino más bien, asumiendo los innegables cambios que se han producido se propone un modelo que permita al espectador de manera precisa, evaluar los elementos que considere destacables y esenciales para el análisis de una película de su agrado.

Pensar el cine o analizar el cine, no es entenderlo, cada espectador entiende lo que pasa en la película, ya que esto no está determinado por un conocimiento específico, lo interesante está en explicarlo, ver el mecanismo que opera dentro de una película y que permite que la historia que nos está contando sea contada bajo los parámetros del lenguaje audiovisual.

Y es por la misma razón por la que cada día es más importante realizar nuevas lecturas de la imagen, darle valores e interpretaciones y enfrentarlas con ojo crítico. “Ver el cine asiduamente, aplicando la capacidad de observación, disfrutando del espectáculo, así como de los argumentos, la actuación de los actores y las mil formas de comunicación que un film entraña, beneficia la adquisición y perfeccionamiento de las capacidades perceptivas y por lo tanto los instrumentos de codificación, asimilación y recuperación de los conocimientos, potenciando el pensamiento crítico.” (Sánchez, 2003)

Sin duda el lenguaje audiovisual es la herramienta fundamental de la alfabetización audiovisual del público, y es un conocimiento al que toda persona debe tener acceso, de esta manera, en el siguiente capítulo se abordará los componentes fundamentales para realizar un análisis cinematográfico, desde los aspectos que posteriormente serán retomados para el film objeto de estudio.

METODOLOGÍA

LOS PROCESOS PARA EL ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

El análisis cinematográfico es una disciplina que busca crear conocimiento acerca del cine. Sus orígenes se remontan a la crítica del arte desde la cual se comentaban las películas a partir de una valoración estética, pero sin tomar los rasgos específicos del film, más bien se veía desde su relación con la literatura o el teatro. Es hasta los cincuenta que aparece André Bazin con la publicación de la revista *Cahiers du cinéma* (Baecqy, 2003) donde propone que la crítica de cine se especializa como profesión. Por otro lado, como lo menciona Lauro Zavala (2010) en los países hispanoamericanos hay una importante tradición de crítica periodística pero no existe una tradición de investigación teórica y análisis cinematográfico. Las propuestas de análisis que han surgido del contexto académico son desconocidas o poco exploradas y difundidas; a esto se suma un desinterés por el análisis dentro de las instituciones que se refleja en el hecho de que, en las principales escuelas de cine, el análisis se comprenda como una actividad y no una profesión.

El autor menciona una diferenciación de las estrategias de interpretación afirmando que; *“mientras la crítica se pregunta por el valor de una película, el análisis se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película en particular. En otras palabras, el análisis cinematográfico es la actividad que se realiza siguiendo un método de interpretación que parte de un proceso de fragmentación apoyado en la teoría cinematográfica.”* (Zavala, 2010, pág. 17)

Algunos autores afirman que no existen modelos universales o canónicos para analizar una película, dejando en claro además que cualquier tipo de análisis será siempre impreciso e interminable (Aumont y Marie, 2004; Zavala, 2008). Detrás de la imposibilidad de analizar una película de forma completa y pormenorizada hay varias posibilidades de analizar ciertos elementos de un filme. Estos y otros estudiosos advierten que se debe de tomar al menos un elemento de entre los muchos que puede ofrecer una película (imagen, sonido, puesta en escena, encuadre, montaje, etc.) para su análisis.

Laurent Jullier (2012) sostiene que para que se dé un buen análisis con fines interpretativos, este debe partir obligatoriamente del análisis de ciertos componentes de la historia y de la forma, es decir, ¿qué se cuenta y cómo se cuenta? El análisis cinematográfico aparece como un campo abierto y con varias posibilidades dentro del cual el analista debe escoger u optar por una de ellas.

Desde el planteamiento de los autores Francesco Casetti y Federico diChio: *podemos definir intuitivamente el análisis como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición* (1991, pág. 17) de esta manera el proceso de analizar algo busca comprender como es su estructura, es decir cómo está hecho y cómo funciona ese objeto.

Aquí surge el cuestionamiento ¿qué diferencia hay entre un film y un texto? *“un texto es significativo y comunicativo, mientras que el film indica un mensaje audiovisual como el canal que lo transmite y lo conserva”* (Dyer, 2001) el film no es solo una unidad comunicativa, sino que también una realidad material formada por luces y sombras proyectadas en una pantalla.

Toda película narra una historia y la construcción de esta contiene un discurso que consta de una estructura, sin embargo, desde la enunciación de Zavala que plantea que una de las características principales de la cultura contemporánea es su intertextualidad; todo producto cultural (ya sea un concierto, una película, una novela o una conversación telefónica) puede ser considerado como un texto o bien, como un tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí, entonces todo producto cultural puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece. Desde la perspectiva de la intertextualidad, el texto no es únicamente un vehículo de una significación codificada previamente sino que aparte es una red de significaciones que el lector produce en el momento de reconocer el texto. (Zavala, 2018, pág. 132)

Dentro del concepto de intertextualidad, supone que todo texto puede estar relacionado con otros textos, como producto de una red de significación, siendo la intertextualidad el resultado de quien lo mira e interpreta. Esto determina que no se

depende exclusivamente del texto y su autor, sino que dependerá de quien observa el texto y descubra en el una red de relaciones que lo hacen significativo.

Analizar un film no lleva solo a tener una expectación sobre lo que se ve proyectado, el proceso lleva al analista primeramente a un distanciamiento del film para convertirlo en un objeto de estudio y no en un placer. Considerando además que puede hacer uso de los instrumentos de otras disciplinas como la semiótica, la sociología, el psicoanálisis o la historia.

Casetti y Chio señalan en el libro *Cómo analizar un film* que dentro de la primera etapa para la elaboración del análisis son necesarios cinco momentos: una precomprensión previa del texto, una hipótesis explorativa, la delimitación del campo, una elección del método y la definición de los aspectos que se habrán de estudiar. El proceso consiste en analizar, reconocer y comprender, para lo cual definen el reconocimiento como la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla, mientras que la comprensión, esta relacionada con la capacidad de insertar todo cuanto aparece en la pantalla en un conjunto mas amplio.

Por lo tanto, el analisis será el nexo dinamico recíproco entre reconocimineto y comprensión: ante cualquier texto, en este caso una pelicula, se oscila constantemente entre la identificación de elementos concretos y la construccion del todo (Casetti & Chio, 1991, pág. 23). El análisis ayuda a captar un texto y aprender cómo se capta, además el qué, el cómo y el por qué hemos comprendido la obra cinematográfica.

El modelo que proponen ambos autores (Casetti & Chio) traza una guía que permite mirar la gramática que ordena y hace funcionar los componentes de un film de un modo parecido a como funciona la comunicación verbal y escrita, para ellos, el análisis fílmico tiene dos pasos: el desmembramiento y la recomposición del texto fílmico a través de cuatro etapas: segmentación, estratificación, enumeración y ordenamiento, reagrupamiento y modelización. A continuación, se abordará brevemente como se procede en cada fase.

- 1) Segmentación: Esta consiste en la intervención sobre la película en la descomposición de su linealidad, fragmentando el filme en unidades de contenido más breves, de tal manera que puedan observarse como segmentos autónomos, ya sea en episodios, secuencias, encuadres o imágenes. *Los episodios* son la partición más amplia del film, relacionada con la presencia de más historias o partes marcadamente diferenciadas de una historia. Mientras *la secuencia* es una unidad de contenido cuyo límite puede ser una fractura significativa en el interior de la “unidad semántica total”, pero conservan un carácter autónomo y distinto, donde utilizan “signos de puntuación” para marcar sus confines, el fundido, la cortinilla, apertura en negro, etc. (Casetti & Chio, 1991, pág. 39) *La escena* constituye una unidad que se siente aún más concreta, un momento o una acción particular (Metz, 1982,pág.153) regularmente, varias escenas conforman una secuencia. *El encuadre* por su parte es un segmento menor de la película rodado en continuidad delimitado en el nivel del montaje por dos cortes (ibid., 1991, pág.40) Y finalmente *las imágenes* cada que se modifica un punto de vista que organiza la puesta en escena es una nueva imagen para el espectador. Obteniendo de esta forma un panorama descriptivo sobre la estructura lineal de la película y como organiza su trama.
- 2) Estratificación: Una vez abatida la linealidad de la película se procede a seccionar dichos segmentos para distinguir y diferenciar sus componentes internos. En este segundo proceso de descomposición complementaria a la primera, los autores hacen referencia a dos aspectos: *La identificación de una serie de elementos homogéneos*, los cuales son algunos factores que se repiten en el curso del texto y que se señalan mediante su pertenencia a una misma área o familia. Esta serie puede estar formada por distintos componentes: Estilísticos: el conjunto de ciertos tonos de la iluminación o de ciertos movimientos de cámara. Temáticos: las diversas apariciones de un determinado lugar, o situación. Narrativos: la repetición de una acción del protagonista o antagonista. (Casetti & Chio, 1991, pág. 45)

Una vez realizada la descomposición de los elementos del film, se lleva a cabo la recomposición donde proceden los últimos cuatro pasos:

- 3) Enumeración y Ordenamiento: Para la recomposición del texto es recomendable la elaboración de un inventario de los elementos significativos en torno a las categorías y dimensiones del análisis. En la enumeración se toman en consideración “todos los elementos identificados durante la descomposición, caracterizados a un tiempo por su pertenencia a un determinado segmento y por su partencia a un determinado eje” (Ibid., 1991, pág. 49) Mientras que en el ordenamiento “se pone en evidencia el lugar que cada componente ocupa en el conjunto del film, ya sea en relación al desarrollo lineal del texto o a su estructuración profunda. Se tiene presente cada elemento, atribuyéndolo a determinada secuencia, encuadre, etc. al colocarlo en linealidad y a determinado nivel expresivo. Así se asigna una relación de orden a los distintos elementos que constituyen el texto. Cada uno de ellos ya no actúa en solitario: se lee como miembro integrante de un conjunto” (Ibid.,1991, pág. 49) El resultado es el verdadero descubrimiento de un verdadero sistema de relaciones.
- 4) Recomponer y modelizar: En el reagrupamiento “se empieza a diferenciar el núcleo central del film: su estructura total” para ello hay que travesar la síntesis donde se unifican criterios, se generalizan situaciones, se realizan inferencias y se jerarquizan concepciones con base en un paradigma de investigación. Por último, a través de la modelización se obtiene una imagen total del texto fílmico, o sea un instrumento de comprensión que proporcione una visión condensada del filme-objeto.

Estos pasos, llevan a que se conciba otra vez el film como estructura orgánica unida, con el fin de sacar un nuevo conocimiento de lo que se exploró y descubrió dentro de la película que se investiga. Antes de continuar es importante aclarar que respecto a la metodología que plantean los autores, remarcan una vez más que aun cuando se pueda acudir a un análisis fílmico por algún estudioso, no necesariamente se encontraran todas las etapas que mencionan, pero no por ello

significa que ese análisis no haya seguido una disciplina precisa; por el contrario, esto quiere decir que en la práctica del análisis ciertos pasos se efectúan solo tácitamente ya que un análisis que siguiera de manera explícita y completamente todos los pasos que señalan, resultaría muy difícil de exponer.

LOS COMPONENTES CINEMATOGRAFICOS

Existe un difuso reconocimiento de la lingüisticidad del film¹¹ puesto que este expresa, significa, comunica y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones. La semiótica ha respaldado estas convicciones, pero también ha creado algunos problemas¹². El film con respecto a otros lenguajes parece poseer dos características precisas. Presenta signos, formulas, procedimientos, distintos entre sí y que a menudo pueden ser extraídos de otras áreas expresivas y por otro lado no posee la compactidad y sistematicidad que permiten la aparición de reglas recurrentes y compartidas (Casetti & Chio, 1991, pág. 66)

Es a partir de esta dificultad es que surgen distintas estrategias de análisis con sus propios objetivos e instrumentos. Para los fines de esta investigación abordaremos primeramente los significantes y las áreas expresivas que los autores proponen, de esta manera se tienen que distinguir los distintos significantes divididos en dos tipos: *significantes visuales* y *significantes sonoros*.

Los primeros se refieren a todo aquello relativo a la vista, se basa en un juego de luces y sombras y composición; (Metz, Lenguaje y Cine , 1971) estas pueden dividirse en imágenes en movimiento y signos escritos. Los segundos se refieren a todo lo relativos al oído y que por ello se basa en un juego de ondas acústicas subdivididas en las voces, los ruidos y la música. Tenemos en total cinco tipos de significantes: imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música o, dicho de otra forma, cinco materias de expresión que constituyen la base del film.

¹¹ El tradicional debate sobre la lingüisticidad de un film encuentra su resumen en Mitry, 1963 y 1965.

¹² Nos referimos al trabajo de Christian Metz en <<Le cinéma: langue ou langage?>>, Metz 1971.

Estos tipos de significantes dan lugar a diferentes áreas expresivas: los signos escritos, nos conducirán a las lenguas naturales, las voces incluirán la lengua y el canto, en las imágenes se hará referencia a todos los artificios icónicos experimentados por la pintura o la fotografía; estos puentes permiten al film extenderse y aposentarse en toda una serie de territorios ajenos, pero dotados de una identidad propia. (Casetti & Chio, 1991, pág. 67)

Queda abierta la cuestión de qué categorías es necesario usar para analizar estas áreas dado que depende de la visión del analista; para los fines de esta investigación, los elementos en los que se hará mayor énfasis son en la imagen y en la música. Estos componentes son no solamente importantes en el film, también en sociedad.

Los seres humanos adquieren consciencia de sí mismos y del entorno que los rodea a través de los sentidos; ha esto se le ha llamado percepción, y es una identificación de la realidad. La percepción visual nos brinda información de lo que vemos, el cerebro codifica e interpreta la información recibida a través de la vista y le da un significado basado en lo que el espectador ya conoce.

“La percepción, entendida en sentido amplio, es relativa, pues está sujeta a tres clases de cosas variables y culturalmente relativas: 1) un depósito de modelos, categorías y métodos de inferencia; 2) la práctica y el hábito en una serie de convenciones representativas; 3) la experiencia contextual sobre las formas plausibles de visualizar lo que se nos da como información incompleta. Estas tres variables se entrelazan de modo sincrónico, proporcionando el modo de ver socio-histórico y contextualmente construido y determinado” (Aguilar, 2015)

Es decir, cada individuo es participe de un sistema que le permite dar significación a su universo visible incluyendo las imágenes mediáticas, fijas o en movimiento y a la información audiovisual en general. Así pues, la imagen en el cine es un código que dentro de la misma contiene códigos distintivos que la diferencian del sonido y el montaje. En Casetti & Chio (1991) los códigos pertenecientes a la imagen corresponden a los códigos visuales de los cuales existen tres grupos: La iconicidad, la composición fotográfica (o fotograficidad) y la movilidad. (Ibíd,1991, pág. 76)

Primer grupo de los códigos visuales: iconicidad

Esta serie de códigos caracterizan a todos los films, aunque no por ello son exclusivos del cine. Los códigos de la imagen en el cine se comparten además con otros lenguajes como la fotografía, la pintura, los cómics, entre otros. Desde la lingüística de Ferdinand de Saussure, Metz explica que se podría concebir lo icónico como códigos que regulan la imagen, planteando que lo iconográfico tiene dos dimensiones “el significante (montaje de planos) y el significado (la historia)”. (Metz, 1983) En el cine lo icónico se expresa como imágenes o representaciones de la realidad en situaciones que reflejen las preocupaciones o fascinaciones de la sociedad en la que se encuentra inmerso.

1. *Códigos de la denominación y el reconocimiento icónico*: Se trata de aquellos sistemas de correspondencia entre lo que se observa (rasgos icónicos o imagen) y lo que se sabe (rasgos semánticos). Son los que modulan la experiencia que se tiene del mundo e interpreta lo que se ve; pertenecen al ámbito más amplio de una cultura y desempeñan un papel en el cine en medida en que este tiende a reproducir algunos aspectos fundamentales de la aprehensión del mundo.
2. *Códigos de la transcripción icónica*: Son aquellos códigos que aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características. El efecto de estos códigos es a menudo dar una impresión de transparencia e inmediatez a las imágenes, es decir, que lo que se ve en la imagen tiene que coincidir en su forma básica con lo que el espectador tiene de imagen mental como experiencia previa.
3. *Códigos de la composición icónica*. Son aquellos que organizan las relaciones entre los diversos elementos en el interior de la imagen y que como consecuencia regulan la construcción del espacio visual. Estos se subdividen en diversas familias:

- a) *Códigos de la figuración*: abordan la manera en la que se agrupan los elementos y se dispone sobre la superficie de la imagen. Dan cierto ambiente a la imagen de acuerdo con el orden.
 - b) *Códigos de la plasticidad de la imagen*: trabajan sobre la capacidad de ciertos componentes para destacarse por encima de los demás e imponerse sobre el conjunto, asumiendo una relevancia específica, principalmente a la relación figura-fondo. Algunos elementos atraen la atención del espectador mientras otros son relegados.
4. **Códigos Iconográficos**: Regulan la construcción de las figuras definidas y convencionalizadas con un significado fijo.
 5. **Códigos Estilísticos**: son aquellos que permiten que los objetos reconocidos y reproducidos en pantalla revelen la personalidad e idiosincrasia de quién operó la representación, refiriéndose al modo en que se cuenta o al “toque” del director.

Segundo grupo de los códigos visuales: la composición fotográfica.

Estos códigos son generales y aplican para todo film. Respecto a la iconicidad estos códigos son más específicos, indican principalmente lo que es propio del lenguaje cinematográfico y estos se dividen en cuatro clases:

1. *Perspectiva*: la noción adquiere un carácter meramente descriptivo y explicativo en cuanto aclara que, generalmente los objetos reproducidos en un film tienden a desplegarse en el campo visual del espectador de un modo natural u homogéneo respecto a los cánones normalmente activos en la visión de lo real, es decir el punto de visión. A través de la interacción de diferentes planos, puntos de fuga y profundidad, se obtiene una estabilidad en la imagen que le permite al espectador relacionarlo con la realidad y con un sentido.
2. *El encuadre: los márgenes del cuadro*. La cámara delimita la visión dentro de los bordes precisos que permite a su vez una continuidad en la imagen.
3. *El encuadre: los modos de la filmación*. Filmar un objeto significa también decidir desde qué punto mirarlo y hacerlo mirar, estas elecciones subrayan o

añaden significados a los propios del objeto en pantalla. Aquí nos encontramos con la escala de planos, angulación, inclinación y composición.

En el caso de la escala de planos Casetti & Chio (1991) describen gran parte de ellos, pero para describirlos a continuación me he basado en Masceli (2012) considerando una versión más actualizada y utilizada, que los categoriza de la siguiente manera :

- a. Gran plano general/ Extreme Long Shot (ELS): Es un plano descriptivo que abarca un ambiente entero. Se utiliza principalmente para establecer la ubicación y geografía del lugar, ofrece una imagen general del espacio antes de la presentación de los personajes y el argumento.
- b. Plano general/Long Shot (LS). En él están presentes el ambiente y el personaje, sirve para establecer los elementos de la escena por lo que da predominio al escenario sobre el personaje y enfatiza el movimiento de este respecto a su ambiente.
- c. Plano entero/ Full Shot (FS): Centra la atención al personaje el cual aborda en encuadres de pies a cabeza que permite una descripción corporal y de expresión del mismo.
- d. Plano americano/ American Shot (AS): Este nace de los primeros westerns americanos, y esta corta al personaje ligeramente por debajo de la rodilla, de ahí que también sea conocido como plano $\frac{3}{4}$. Este encuadre delimita el cambio entre los planos descriptivos y expresivos.
- e. Plano medio/ Medium Shot (MS): En este plano se encuadra desde la cabeza hasta la cintura a los personajes. Permite transmitir relaciones interpersonales por lo que se utiliza mucho para las entrevistas.
- f. Plano medio corto (PMC): En él, la figura humana se encuadra desde la cabeza hasta debajo del pecho o mitad del torso, en este plano se enfoca la atención sobre el personaje descontextualizándolo de su entorno.
- g. Primer plano/ Close up (CU): En este plano, el personaje se corta a la altura de los hombros, un plano expresivo que nos acerca a él.

- h. Primerísimo primer plano (P.P.P) Este se da cuando se capta el rostro desde el mentón hasta la parte superior de la cabeza, por lo tanto, la cara del sujeto es lo más importante siendo una imagen muy expresiva.
- i. Plano detalle / Tight shot (TS): Centra su atención a objetos o partes del cuerpo del actor como los ojos, la boca, las manos, etc. Se suele utilizar cuando se quiere destacar algún objeto concreto dentro de la trama.

La siguiente división no está marcada por los autores, pero se ha considerado importante detallar para que no existan conflictos en el análisis que se realizará, ya que muchas veces confundimos las definiciones relacionadas con el film por lo que se ha decidido retomar a (Mascelli, 2012, pág. 15) que precisa a explicar la diferencia entre escena, plano, toma y secuencia.

- Escena: En una película se suelen representar diferentes escenarios y tienen lugar distintos momentos en el tiempo, de esta manera, la escena está marcada por un mismo espacio y tiempo, esta puede durar varios minutos y está formada por diferentes planos.
- Plano: es la unidad más pequeña de un film. Consiste en la grabación de una acción de un modo determinado (un encuadre, angulación) su duración puede variar entre segundos y minutos. “Cada plano al mismo tiempo que determina el campo de atención, orienta un campo de significación” (Morín, 1972, pág. 157)
- Secuencia: cuando varias escenas dan una forma a una acción dentro de la obra que el espectador debe comprender. Puede ocurrir en diferentes lugares y tiempos, finalizando cuando se ha logrado el propósito que se busca transmitir, por lo que su duración puede extenderse bastante

Existen los grados de angulación los cuales (Casetti & Chio, 1991) abordan de la siguiente forma:

- a. *Angulación frontal*: se obtiene situando la cámara a la misma altura que el objeto filmado

- b. *Angulación picada*: Se obtiene situando la cámara por encima del objeto filmado (aprox.45°) y se suele utilizar para transmitir una sensación de inferioridad, debilidad o fragilidad.
- c. *Angulación contrapicada*: Se obtiene de emplazar la cámara por debajo del objeto. Este coloca a los personajes contra el cielo logrando un mayor impacto dramático. Es usualmente utilizado para magnificar al sujeto y hacerlo importante.
- d. *Angulación cenital*: Se realiza desde arriba de los sujetos u objetos (90°) totalmente perpendicular al suelo.
- e. *Angulación Nadir*: El contrario al cenital, es realizado cuando la cámara se sitúa por debajo del objeto o actor, en un ángulo perpendicular a él.

Mientras que los grados de inclinación según los autores se describen a continuación.

- a. Inclinación normal: se obtiene cuando la base de la imagen es paralela al horizonte de la realidad encuadrada.
- b. Inclinación oblicua:¹³ se da cuando la base de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada divergen y este último se encuentra suspendido hacia la derecha o la izquierda.
- c. Inclinación vertical: se obtiene cuando el plano de la imagen y el horizonte son perpendiculares, formando un ángulo de 90 grados.

Antes de pasar con la iluminación y los colores, aunque Casetti & Chio no abordan los siguientes componentes del encuadre, para esta investigación se considera necesario aclarar estos puntos para lo cual se ha tomado como base a Aparici & García Mantilla (1989) que abordan estos elementos. Una vez establecido que el encuadre es un fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista, la composición será la forma en la cual se ordenan los elementos que forman el encuadre.

¹³ Esta inclinación es mejor conocida como ángulo aberrante o ángulo holandés (dutch angle) pero en realidad viene de la palabra deutsch (alemán) ya que este tipo de angulación fue muy utilizado por el cine expresionista alemán (Memba, 2008)

El director de fotografía en conjunto con el director del film, han de planificar la colocación y el movimiento de los actores dentro del escenario para conseguir reacciones en el público. La atención del espectador se tiene que dirigir ya sea hacia al actor, un objeto o una acción más importante para la historia en ese momento. Dentro de los elementos para jugar con la composición fotográfica cinematográfica están:

- **Encuadre:** para que el objeto de interés sea el centro de atención es muy común optar por que este ocupe la mayor parte de la composición o como se conoce “rellenar el cuadro”, eliminando posibles distracciones donde el objeto de interés pierda el protagonismo. También se puede utilizar “el cuadro dentro del cuadro”, resaltando el punto de interés recortándole con un marco ya sea de una puerta, una ventana, un elemento de la naturaleza, etc.
- **Enfoque:** este es uno de los elementos básicos, utilizados para dirigir la atención del espectador hacia donde se desea. Se puede jugar con esta atención cambiando el enfoque de un punto a otro. Esto tiene que ver con la profundidad de campo de la imagen y se puede dividir en dos tipos, enfoque selectivo o enfoque total. En el enfoque selectivo, la figura se encuentra enfocada, mientras el fondo está fuera de foco, lo que permite resaltar y concentrar la atención en una parte específica de la imagen. El enfoque total se refiere a cuando todo en la imagen se encuentra en foco, este se suele utilizar para tomas abiertas, como es el caso de los paisajes, donde se busca captar todos los detalles.
- **Simetría:** permite composiciones perfectamente equilibradas y se consigue cuando ambos lados de la imagen tienen el mismo peso, lo que genera una sensación de unanimidad y armonía.
- **Simetría dinámica:** consisten en trazar una línea entre las esquinas del encuadre y después se la atraviesa con una línea perpendicular que se conecta con una esquina del cuadro, y el resultado es un punto de interés en la intersección de ambas.

- Proporción aurea o espiral de Fibonacci: esta medida está presente en la naturaleza (las conchas marinas, las semillas del girasol), por lo que las imágenes que respetan esta proporción resultan agradables a la vista.
- Regla de los tercios: Consiste en dividir la pantalla en tres tercios y estos a su vez en otros tres tercios. Los cuatro puntos de intersección de los ejes se convierten en los puntos de fuerza en el encuadre, para situar el sujeto u objeto de interés principal.
- Ley de la mirada: Esta regla dictamina que, si el personaje mira hacia la derecha, se debe dejar aire a la derecha y lo mismo si mira a la izquierda. Es decir, depende de hacia dónde apunte la dirección de la mirada del personaje.

La composición resulta clave para establecer un determinado mensaje que resulte o no verosímil, además de la continuidad del relato. Si el director comparte unos códigos muy diferentes a los del espectador o viceversa, el mensaje se perderá, por lo que toda obra, y composición, habla de su creador y su cultura. En el cine nada es casual, todos los aspectos se coordinan como una coreografía.

Las reglas de composición ayudan a jerarquizar los elementos de la imagen poniéndolos en relación con otros a fin de elaborar un discurso visual. La elección de un encuadre con una cierta angulación desde determinado plano, no es sólo una cuestión de gramática, sino también de retórica: los códigos no sirven solo para construir al film como objeto de lenguaje, sino también para definir su forma y sus efectos. (Casetti & Chio, 1991, pág. 89)

4. La iluminación: La luz es un elemento fundamental en la composición principalmente por su capacidad para determinar el significado de una imagen y para expresar emociones. esta permite una imagen tridimensional a partir de dos posibilidades, una iluminación neutra que hace reconocibles los objetos encuadrados y enfocada en obtener una imagen realista, mientras que una iluminación subrayada puede alterar los contornos de los objetos encuadrados consiguiendo efectos antinaturales.

La importancia de la luz en el cine radica no solo en la cuestión técnica de proveer luz a una escena, además en el aspecto creativo para “crear” una determinada atmósfera, (Domínguez, 2005). Dicha función es muy explotada en el cine mediante diversas técnicas de iluminación como contrastes, sombras y claros influyendo en el significado de la imagen, expresando emociones, creando ambientes, generando volúmenes etc.

5. El blanco y negro y el color: en esta última serie de códigos ambos juegan un papel muy importante en el film. Por un lado, el blanco y negro nos remite a los primeros años del cine dándonos esta sensación retro de las películas; mientras que el color proporciona mayor adecuación de la imagen a la realidad, ya que el mundo es en colores, pero al mismo tiempo brinda una más amplia libertad para el juego creativo.

El color es un elemento expresivo que refleja la naturalidad de los elementos de una fotografía o de un plano, pero también se usa con fines efectistas, para centrar la atención a determinado personaje u objeto, favorece el ritmo en la narración y en el montaje además de expresar con más fuerza ciertos momentos. (Almoguera & López L., 2022)

Estos dos últimos elementos forman la arquitectura de luces, sombras y tonos de las imágenes, según sea su uso (realista o efectista) influye en la belleza y significado del film. En la siguiente figura, tomada del artículo *La estética cinematográfica: luz y color* (Almoguera & López L., 2022) aborda los criterios de la luz y su efecto en el espectador.

| Criterio | Luz | Definición | Efecto |
|---------------------|-----------------------------|--|--|
| Naturaleza u Origen | Natural (clave o principal) | Es la luz del sol, la más básica y habitual. Más difícil de controlar | Realismo y naturalidad. |
| | Artificial | Es creada por focos y reflectores | Uso efectista, creativo. Manipula sombras y haces de luz para genera emociones |
| Intensidad | Directa | Es la proyectada hacia un objeto o persona, creando zonas iluminadas y sombras, usa los focos. Luz dura. | Destaca el objeto, lo despega del fondo de la escena Acentúa los contrastes Muestra los detalles, pero resta volumen Puede difuminar los colores y los detalles |
| | Difusa | En lugar de proyectarse se irradia y se expande mediante reflectores. Es indirecta, invade la escena. Luz blanda o suave | Destaca el volumen y la textura Transmite tranquilidad, efectos sutiles y melancólicos Respeta la intensidad y uniformidad de los colores. |
| Ángulo | Frontal | Inunda todas las superficies visibles | Aplana la imagen Aumenta los detalles, pero suaviza la textura. Efecto 2D |
| | Lateral | Proyectada desde un flanco a distinta altura, pero entorno a los 90° respecto de la línea entre la cámara y el objeto. | Sensación de volumen y profundidad Su ángulo tiene una gran fuerza para crear una atmosfera acogedora Efecto 3D |
| | Trasera | Se proyecta desde detrás de los personajes u objetos. Enmarcan el objeto con líneas duras de luz | Hacen destacar mucho al objeto o personaje. Crea grandes contrastes |

| | | | |
|--|--------------|--|--|
| | Cenital | Se proyecta desde encima del objeto o personaje, perpendicularmente. Genera sombras verticales muy oscuras. | Elevado contraste Exagera los rasgos Aísla los objetos del fondo Sensación de dramatismo |
| | Contrapicado | Proyectada de abajo a arriba, casi opuesta a la cenital. Invierte las posiciones normales de las sombras | Efecto inquietante, fantasmal. Suspense, terror, misterio, etc. |
| | Relleno | Construye atmosferas en la escena. Permite reconocer, modificar y refinar las partes iluminadas y las sombras. Es complemento de otros tipos de luz. | Sensación de apertura, nitidez, precisión, etc. Muy usada en el cine en blanco y negro de los años 50 en Hollywood. |
| | Reflejada | Cuando la luz rebota en una superficie lisa o brillante se genera esta nueva fuente de luz secundaria. Paredes, plásticos, sábanas, agua y demás superficies reflectantes de la luz natural | Tiene gran potencial creativo utilizando bien los reflejos. Con esta luz, los colores reflejan y transmiten sus tonalidades al objeto enfocado. Gran capacidad de iluminar el conjunto al objeto. Transmite armonía y equilibrio. |

Figura 1. La luz en la estética del cine. (Almoguera & López L., 2022).

Tanto los autores Casetti & Chio como Almoguera & López , abordan los elementos del color dividiendolos en : gama cromática, tono , saturación o intensidad. (Casetti & Chio, 1991, pág. 91)

- a. Gama cromática: es la variedad de colores que conforman el segmento de la luz, estos son 6 colores, amarillo, rojo, magenta, azul, cian y verde.
- b. Tono: El diferente grado de luz que un objeto absorbe o rechaza dará como resultado en la imagen unos valores de tono que irán desde el blanco al negro. Toda la gama de tonos posibles constituye la escala de tonos.
- c. Saturación o intensidad: Es la fuerza del color.

Mas allá de estas correlaciones se debe recordar que también existen casos en los que los colores se asocian con un personaje o con un estado emotivo. Los colores tienen significado por ello es conveniente usar el color apropiado a cada tema, de esta forma los autores Almoguera & López presentan su división de los usos del color de la siguiente manera.

| Usos del color en el cine | Características |
|---------------------------|--|
| Pictórico | Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición |
| Histórico | Intenta recrear la atmosfera cromática de una época. |
| Simbólico | Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados. |
| Psicológico | Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos deprimen, los cálidos exaltan. |

Figura 2. Usos del color en el cine (Almoguera & López L., 2022)

Para aclarar los diversos significados del color es preciso dividirlo por color y posteriormente con sus variables hacia los tonos fríos, cálidos, neutros, etc. En el cine se trabajan diferentes patrones de color según el efecto que persiga el creador, pero la perspectiva y la mirada del espectador también se ven afectadas por el uso del color, por lo cual se realizarán dos tablas que especifiquen sus elementos a detalle.

| Color | Efecto |
|--------|---|
| Blanco | Pureza, limpio, nítido, alegría, inocencia, imparcialidad, aislamiento, aburrimiento, vacío, frialdad. |
| Verde | Fresco, en crecimiento, joven, esperanza, bienestar. Corrupción, siniestro, envidia, inmadurez, repulsión, venenoso, celos. |
| Rojo | Amor pasional, ira, odio, agitación, peligro, rabia, impulsividad y ambición de poder. |

| | |
|----------|--|
| Marrón | Relajación, sencillez, serenidad, naturalidad, abandono, renuncia, suciedad, insatisfacción. |
| Azul | Simpatía, amistad, confianza, fidelidad, tranquilidad, frío, pasivo, soledad, melancolía, depresión. |
| Negro | Fuerza, misterio, autoridad, elegancia, miedo muerte, maldad, rebelión. |
| Amarillo | Alegría, entusiasmo, lógica, confianza, originalidad, impulsivo, egoísmo, inferioridad, enfermedad, locura. |
| Naranja | Festivo, alegre, energía, salud, sociabilidad, calor, juventud, nostalgia o recuerdo, desconfianza, ansiedad, inquietud. |
| Morado | Fantasía sobrenatural, misticismo, erotismo, misterio, realeza, sabiduría, introversión, represión, arrogancia. |
| Rosado | Ternura, delicadeza, feminidad, empatía, belleza, desprecio, repudio, cansancio. |
| Dorado | Amor, realeza, rico, imperial, falsedad, mentira, clasismo. |
| Gris | Neutralidad, equilibrio, sofisticación, formalidad, desgano, indecisión, aburrimiento. |

Figura 3. Color y efecto (Almoguera & López L., 2022)

| Color | Efecto |
|-----------------------------|---|
| Colores Claros | Atraen la mirada con mucha más fuerza que los colores oscuros. |
| Colores Cálidos | Dan impresión de proximidad, sensaciones intensas y vitales. (Rojo, amarillo, naranja) |
| Colores Fríos | Atmosferas lejanas, tranquilas, solitarias, frías. (azules, verdes) |
| Colores Primarios | Conducen inmediatamente la vista hacia la parte de la fotografía donde se encuentran presentes. |
| Colores Chocantes/Contraste | Son los opuestos cromáticamente (naranja vs verde / cálido vs frío) se atraen entre sí y son efectistas e impactantes. Sensaciones desagradables, disarmonías o armonías, mezclas atractivas y vibrantes. |
| Tonos Altos | Sugieren grandiosidad, lejanía, vacío. |

| | |
|----------------------------|---|
| (+iluminados) | |
| Tonos Bajos (-iluminados) | Sensación de aproximación. |
| Fondos Claros (Iluminados) | Intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tiene más importancia en su conjunto. |
| Fondos Oscuros | Debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto. |
| Fondos Neutros y apagados. | Si recogen a un motivo u objeto de colores variados, vivos y saturados, este parecerá que “salta” fuera de la imagen, centrando con facilidad la atención del espectador. |

Figura 4. Color y efectos II (Almoguera & López L., 2022)

Estas nociones son importantes ya que no son únicamente por estética que se utilizan estos elementos que los autores han detallado y que contribuyen a un análisis más completo de la imagen y que en el presente análisis ocuparemos.

Tercer grupo de los códigos visuales: la movilidad

Si existe un rasgo que caracteriza el lenguaje cinematográfico es la movilidad que surgió en la búsqueda de lograr el movimiento de las imágenes. Estos códigos están presentes incluso cuando en la pantalla no hay nada moviéndose, este hecho distingue al cine de todos los lenguajes de imágenes fijas. Existen dos tipos de movimiento *en la imagen* de la realidad filmada y *de la imagen*, es decir, el cine reproduce el movimiento o bien registrando aquello que se mueve dentro del cuadro (hombres, animales, objetos) o bien moviendo la cámara. De esto se desprenden los conocidos movimientos de cámara.

La interacción entre los movimientos de cámara, los planos cinematográficos, los ángulos la iluminación y los colores, influyen lo que buscamos transmitir en cada escena. Existen tipos de movimientos de cámara que se dividen en dos categorías principales: los movimientos de cámara físicos y los movimientos ópticos.

Dentro de los físicos están: el panorámico, el tilt, travelling (y sus derivados); mientras que por parte de los ópticos se encuentran: el zoom in y zoom out. (Mascelli, 2012) no profundizaremos en la descripción de cada uno de estos movimientos dado que en el análisis se mencionaran únicamente como complemento o inherentes a los códigos cinematográficos.

Una vez establecidos los códigos presentes en la imagen fílmica, este proyecto abordará solamente algunos de estos elementos para el análisis desde nuestra perspectiva, recordando que no existe como tal un manual exacto que contenga todos los elementos redactados para un análisis “correcto”. De esta forma, en el primer grupo (la iconicidad) se trabajará con los códigos de composición icónica y de ellos, los códigos de la plasticidad de la imagen. Del segundo grupo (composición fotográfica) se abordarán los códigos de encuadre como modos de filmación, los de iluminación y los de color.

Estos elementos han sido elegidos por cómo se relacionan y constituyen la narrativa del film, los códigos de plasticidad de la imagen son el fondo y la forma que al superponerse uno a otro constituyen una denotación y una connotación (Casetti & Chio, 1991, pág. 84) Los códigos de encuadre como modos de filmación incluyen los planos y los grados de angulación e inclinación que dirigen la mirada del espectador a la figura que se está resaltando en fondo y puesto que la narrativa le otorga un significado a lo que estamos viendo, es importante incluirlos en el análisis.

Mientras que los códigos de iluminación y color, serán retomados desde todas sus especificidades simbólicas, su reacción, su tonalidad, gama cromática y saturación o intensidad, para llegar a los aspectos narrativos que determinado color está aportando a la escena.

CÓDIGOS SONOROS

El cine aparte de componentes visuales tiene componentes sonoros que son considerados como material expresivo altamente rico en el lenguaje cinematográfico puede aportar nuevos simbolismos a los que se narra. Los sonidos pueden dividirse¹⁴ en *sonido diegético*; si el material del sonido tiene relación con los elementos de la historia representada, este puede ser *onscreen* u *offscreen*; si la fuente de emisión del sonido está presente o no en el cuadro, y *sonido no diegético*; si esta es extraña a los elementos de la historia. También puede ser interior o exterior; si el origen del sonido tenga una existencia subjetiva en el interior de un personaje o tenga una realidad objetiva para otros personajes.

Esto se resume en tres categorías esenciales: el *sonido in o en campo* (diegético, *onscreen*; cuya fuente es visible), *sonido off o fuera de campo* (diegético, *offscreen*; la fuente del sonido no es visible) y el *sonido over* (no diegético, *diegético, interior*; la fuente del sonido es invisible y no relacionada con las figuras que intervienen en la película). Partiendo de estas precisiones, se tienen que distinguir los elementos que componen la materia sonora.

Esta se encuentra constituida por *las voces, los ruidos y los sonidos musicales*. (1991, pág. 99) La organización de estos es regulada por códigos más allá del cine que serían difíciles de analizar, aunque es posible reconocer ciertos rasgos que intervienen con mayor énfasis en un film que son los códigos sonoros cinematográficos que se basan en esta interacción de lo visual con lo sonoro.

La voz comparte junto con la imagen, la responsabilidad de desarrollar el relato de manera lógica, ayuda a economizarlo y hacerlo más comprensible. Suele diferenciarse entre la *voz in* o la que interviene en la imagen, procedente de un personaje presente en cuadro; la *voz off*, que es la que oye sin mostrar al personaje hablando en cuadro y la *voz over* que se instala de una manera

¹⁴ Esta división de sonido aparece en los estudios de Bordwell/Thompson (1979). Citado por Casetti & Chio (1991, pág. 100)

paralela a las imágenes, pero con relación exterior al espacio y la acción presentada.

Mientras que la música cumple una función de anuncio o reiteración cada que aparece un personaje, una situación incluso un lugar. Los ruidos y efectos principalmente son utilizados como elementos onomatopéyicos de los objetos que aparecen en la imagen, finalmente el silencio es un último elemento que otorga un valor altamente emotivo. Estos elementos también pueden ser *in*, *off*, *u over*.

El sonido muchas veces podrá pasar un tanto desapercibido para el espectador, tal vez por verlo como simple acompañamiento de las imágenes. Sin embargo, el sonido es un elemento necesario e imprescindible en un film. “El sonido es una imagen, una imagen auditiva que, curiosamente, dispara más la imaginación que las imágenes visuales. Podemos asignar al sonido de una voz cientos de rostros distintos” (Aparici & García Mantilla, 1989)

Dentro de las funciones del sonido adyacentes a una obra cinematográfica Rodríguez (2002, pág. 37) considera las siguientes.

- a. Crear un espacio dramático mediante la adecuación del tono, la intensidad y el volumen al espacio físico en que se desarrolla la acción, creando la perspectiva sonora.
- b. Dirigir la mirada del espectador dentro de la pantalla, de modo que atendamos al personaje que habla o miramos hacia donde se produce un ruido.
- c. Anticipar una situación y crear expectativas en el público, como la música en las películas del género suspenso o terror.
- d. Servir para la transición suave del montaje, haciendo que los diálogos de una secuencia se escuchen antes de ver las imágenes de la misma o combinando la imagen de quien escucha con la voz de quien habla en el plano/contraplano.
- e. Complementar las imágenes reforzando su sentido inmediato o contradiciéndolo.

- f. Comunicar información sobre cualidades de superficies, objetos u otros elementos.

En relación con la banda sonora de una película de acción contemporánea, su presencia atrae constantemente la atención del público dado que la música juega ese papel de complementar la acción, despertando o intensificando recuerdos de cualquier naturaleza.

En ocasiones la música también es utilizada como medio de ayuda de un personaje, en situaciones en las que es necesaria la transmisión de alguna emoción o un sentimiento, o cuando el director entiende que la música será más eficaz que la sola presencia del actor. Según Torre “la música insinúa lugares, situaciones y aún más importante, nos hace participar intensamente de los sentimientos de los protagonistas: alegría, tristeza, esperanza, lujuria, etc.” (Torre, 1998, pág. 214)

Códigos Sintácticos

Por último, es necesario abordar estos códigos ya que regulan las asociaciones de los signos y su organización, presiden la constitución de los nexos o viceversa, articulando los signos en una trama extendida entre los polos de continuidad y discontinuidad. Estos códigos pueden activarse en dos niveles: “dentro” de las imágenes y “entre” las imágenes. (Casetti & Chio, 1991, pág. 105).

En el primer caso, estos actuando por simultaneidad, agregando y disponiendo elementos copresentes en el interior de la misma imagen, pueden ser visuales o sonoros; mientras que, en los segundos, actúan por asociación y organización de elementos que forman parte de imágenes distintas y por lo demás contiguas. Dadas estas asociaciones, es necesario involucrar el elemento que las permite dentro del film.

El montaje es el elemento que se encarga de unir dos fragmentos de la película, de esta manera se forman relaciones que se entrelazan y multiplican a lo largo del film Casetti & Chio (1991, pág. 126). En palabras de Serguei Eisenstein “el montaje es el arte de expresar y de significar mediante la relación de dos planos yuxtapuestos, de forma que esta yuxtaposición haga nacer una idea o exprese alguna cosa que

no esté contenida en ninguno de los dos planos tomados por separado. El conjunto es superior a la suma de sus partes” citado por (Rodríguez, 2002, pág. 26)

Existen distintas formas en que se puede encadenar las imágenes los autores Casetti & Chio mencionan que existen ocho distintas formas de poner en serie.

- a. Las asociaciones por identidad: Se da cuando una imagen se relaciona con otra porque es la misma imagen o por que presenta un mismo elemento que se repite de forma distinta.
- b. Las asociaciones por proximidad: esto es conocidos como campo/contra campo. Este se refiere a elementos distintos de la misma situación.
- c. Las asociaciones por transitividad: se dan cuando la situación presentada en el encuadre encuentra su prolongación y su complemento en el siguiente encuadre. Las imágenes presentan dos momentos distintos de la misma situación o acción. Esta es la estructura de los films clásicos de Hollywood, donde cada fragmento de la película encaja a perfección con el siguiente.
- d. Asociaciones por analogía y asociación por contraste: estos tipos de asociaciones se complementan puesto que hay algunos elementos similares entre ellas del tipo: dos personajes con profesión padres de familia; y en contraste; uno es bueno el otro es malo. Este tipo de nexos puede darse en un elemento, similar o contrario que va desde ser gráfico hasta más allá del montaje paralelo que implica una asociación con los elementos representativos.
- e. La asociación neutralizada o acercamiento: se trata de una yuxtaposición entre dos imágenes, pero sin presentar un elemento de raccord. No están presentes los mismos personajes ni elemento o ambientes. Suelen ocurrir en la unión de la última imagen de una secuencia con la primera de la siguiente secuencia. Cuando este nexo predomina, los universos en pantalla suelen ser dispersos o fragmentados. Esta asociación suele encontrarse en la narrativa del cine posmoderno.

Estas relaciones suponen cambios narrativos significativos en la obra. Los planos ya no pueden leerse como una imagen independiente, sino que tiene que

entenderse en relación con el anterior y el posterior. De esa forma adquieren nuevos significados que no tienen tomando las imágenes sueltas.

Estos nexos crean modelos de construcción discursiva los cuales se agrupan en:

- a. Planosecuencia: Una toma continua donde la cámara cambia de un elemento a otro de forma seguida sin corte.
- b. Montaje découpage: consiste en una serie de imágenes distintas de la misma situación donde cada una enfatiza un aspecto distinto. Las imágenes se asocian más que por el nexo que las une, por su contenido. (proximidad y transitividad)
- c. Montaje-rey: la asociación de imágenes no representa un nexo directo entre sí, pero lo alcanzan por ser continuas.

Reconociendo la importancia del montaje como el momento de máximo desarrollo creativo Rodríguez (2002) menciona la importancia de sistematizar sus funciones principales:

- d. Función narrativa: se refiere a la construcción de la historia mediante el dominio del espacio, el tiempo y la casualidad. Según el autor, esta función clarifica la idea de que se comente sobre el montaje como una escritura cinematográfica, pues ciertamente solo cuando se eligen, recortan, combinan y ensamblan las tomas en planos de montaje se puede comentar de narración.
- e. Función rítmica: se da por la duración de cada plano en pantalla, ligada a características como la escala, el movimiento de cámara o el movimiento interno, donde su articulación con otros planos otorga un movimiento y un determinado ritmo a la secuencia.
- f. Función productora de sentido: se da respecto a la creación de significados a partir de la contraposición, unión, asociación o yuxtaposición de planos. Gran parte de los recursos retóricos del audiovisual se dan mediante el montaje.

Se puede además crear estructuras significantes con la duración de los planos, o al menos así lo explican Bordwell y Thompson (1995), se puede crear un compás más uniforme, haciendo que todos los planos tengan la misma duración, o crear un tiempo dinámico. “En una película narrativa, sobre todo el montaje, por lo general, supone una ayuda en la manipulación que se hace del argumento del tiempo de la historia”. (Bordwell & Thompson, 1995, pág. 259) Esto se refiere al orden en que se presentan los acontecimientos, así como la selección de qué partes de la historia se van a contar y cuáles se van a omitir.

Estos autores mencionan que, aunque no siempre se sea consciente de lo que observamos dentro de la imagen, *la puesta en escena* constituye un momento en el que se define el mundo que se representa en pantalla con el fin de dotarle de los elementos necesarios para existir y por lo cual se necesita prestar atención a los detalles que se crean respecto al mundo representado en la película que los harán reales para el espectador.

La puesta en escena, se trata de un nivel de contenido de la imagen a manera de definir “objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, etc.” e intentar poner todos esos elementos en orden de categorías para que funcionen, algunas ya han sido mencionadas, sin embargo, Casetti & Chio agregan: los indicios; o los presupuestos de una acción (el significado de la atmosfera, el lado oculto de un comportamiento, etc.) Los temas que indican la unidad de contenido en la cual se organiza el texto o entorno a qué gira el film. Y por último los motivos: que indican la profundidad o posibles directrices en el mundo representado (Casetti & Chio, 1991, pág. 132)

De acuerdo con los investigadores, se trata de la composición que miramos en pantalla, desde la colocación de los objetos, los personajes y sus movimientos, así como de otros elementos en el encuadre. Que dan como resultado la unión ordenada de los elementos cinematográficos y su interacción con los personajes y la historia. (1991, pág. 127) La puesta en escena sirve para comprender la estructura temática del film, más que diferenciar las unidades de contenido ya

descritas. Este elemento en palabras de Zavala (Zavala, 2010, pág. 23) ayuda a responder el cuestionamiento ¿Cómo es el espacio dónde ocurre la historia?

Los elementos del cine como el color, la música, los efectos especiales, el encuadre, la iluminación, la escenografía el sonido, la puesta en escena; aunque contribuyen a la significación de un film son componentes que no tienen un significado si no tienen un orden temporal y espacial dentro del discurso fílmico, por lo que la importancia del montaje recae en este ordenamiento, incluyendo también los movimientos de cámara, la escala de planos y las relaciones entre la imagen y la palabra.

LOS COMPONENTES DE LA NARRACIÓN PARA EL ANÁLISIS.

No es tarea fácil describir de modo simple y concreto aquello que consigue que un conjunto de imágenes y sonidos asuma una dimensión narrativa. En el cine las cosas son un tanto confusas, ya que no está muy claro si la dimensión narrativa pertenece a los contenidos de la imagen, al modo que se organizan, relacionan y representan las imágenes.

“No está claro si se refiere a la <<historia>> en sí o a él <<relato>>. Esta ambivalencia del término: no solo porque en el lenguaje común *narración* sea algo que indique tanto la acción constituyente como el objeto constituido, sino porque al referirse a este resultado la palabra remite tanto a lo que aparece en la pantalla como a la manera en que aparece y al tipo de mundo que toma consistencia en el film como al tipo de discurso que se hace cargo de él. La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones en las que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti & Chio, 1991, pág. 172)

Esta definición de narración abordada por los autores privilegia la dimensión de la historia por encima del relato proponiendo como punto de partida el universo narrado. Para esto se distinguen tres elementos esenciales de la narración: 1)

Sucede algo: ocurren acontecimientos. 2) Le sucede a alguien o alguien hace que suceda: los acontecimientos se refieren a personajes, los cuales, por su cuenta, se sitúan en un ambiente que los acompaña o de alguna manera los completa. 3) El suceso cambia poco a poco la situación: en el sucederse de los acontecimientos y de las acciones se registra una transformación, como serie de rupturas con respecto a un estado precedente.

Por otro lado, buscando una definición más concreta de esta asociación de la narración con los elementos cinematográficos, se encuentra la visión de Jesús García (1996) quien propone que, una obra cinematográfica consta de dos partes principales, la historia y el discurso. La historia es lo que se pretende contar, es decir, “el que”, mientras el discurso tiene que ver con los elementos utilizados para contar la historia, o bien, “el cómo”, ambos elementos dan lugar al producto final, “al mensaje que una película transmite” (García, 1996, pág. 17)

Tomando lo que el autor menciona, el punto de partida del relato audiovisual se contiene en el guion, ya que este contiene la narración completa de las acciones protagonizadas por los personajes en determinado tiempo y espacio, esto además involucra los diálogos y los elementos sonoros.

Normalmente los guiones se estructuran siguiendo el esquema clásico planteado en el tratado llamado *Poética*, de Aristóteles que fue quien sentó las bases teóricas de la estructura de las historias, en el cual recogió las prácticas comunes en el teatro griego y les dio visibilidad a ciertos recursos que se llegaban a repetir en las representaciones. Dentro de este tratado, expuso que una obra de teatro estaba compuesta de tres actos: exposición, peripecia y catástrofe, que dicho en otras palabras son: el planteamiento, desarrollo y desenlace. (Piñeiro, 2000)

La estructura narrativa cronológica o lineal está muy relacionada con la escaleta de un guion, ya que no existe narración que no contenga una instancia relatora; por lo tanto, no existe relato en el cine sin un guion cinematográfico. En una narración cinematográfica se combinan la trama, encuadres, edición, escenografía, efectos de sonido, iluminación, movimientos de cámara, actores, y títulos intermedios para presentar al espectador una serie de acontecimientos que suceden en el espacio y el tiempo a los personajes.

Linda Serger (1997) establece que las tres claves del éxito de un guion constan de 1) capacidad de venta (Marketing), 2) Originalidad (Creativity), 3) Una estructura adecuada (Scrip structure) (Ibíd., pág:124). La primera va directamente relacionada con las tendencias en el mercado, el segundo factor aplica a la manera de afrontar la historia de manera que sea atractiva y la estructura del guion.

No es casualidad que la mayoría de las películas utilicen la estructura clásica en tres actos. Cada elemento dentro de esta estructura, así como su duración dentro de la totalidad de la obra son importantes. El ritmo de la narración depende de que esta estructura se cumpla, lo que supone controlar la atención del espectador y mantener activo su nivel de interés.

Syd Field (1995) adaptando el esquema clásico de Aristóteles al largometraje cinematográfico, lo organiza a través de actos.

Acto I: Planteamiento: En este acto suelen entrar los créditos iniciales, la presentación al personaje o personajes, las primeras imágenes de la atmosfera y el lugar, el establecimiento del tipo de historia (género y ritmo), el gancho (una acción, dialogo o situación que atraiga la atención del espectador), la presentación de los personajes y la presentación del conflicto.

En algún momento de este primer acto, va a suceder algo que romperá el equilibrio en el que se encuentra el protagonista, este suceso se suele llamar detonador, potencializador, desencadenante, catalizador. Este suceso va a desequilibrar el mundo del protagonista y es que va a hacer que el protagonista tenga que afrontar el conflicto principal. Como hemos visto con Zavala (2005) también existen historias que arrancan prácticamente con el detonante al mismo tiempo que presentan a los personajes.

El debate o crisis antes del primer punto de giro; tras ese suceso, el protagonista no tiene por qué querer afrontar su objetivo todavía, en este periodo se produce lo que se llama crisis o debate, es decir, el protagonista duda si afrontar o no el objetivo de la trama principal, pero le tiene que suceder algo que lo fuerce a afrontar el reto que tiene por delante. solo entonces se da el primer punto de giro cuando el protagonista tiene que afrontar la situación. (Seeger, 1997)

Acto II o Nudo: el segundo acto se concentra en la acción, soliendo implicar un cambio de escenario y la aparición de nuevos personajes. El personaje principal y los que le rodean se van enfrentando a sus problemas, facilitando una evolución personal mientras se enfrentan a estas dificultades. Mientras los antagonistas siguen construyendo sus planes. (Field, 1995, pág. 63)

En este punto encontramos una línea divisoria, la pinza que une las dos partes del segundo acto y que hace muchas veces de punto giro intermedio. A partir de aquí viene la parte de la película con mayor suspense, que culminara con un nuevo punto de giro, un evento dramático e inesperado (un asesinato, la revelación de un secreto, etc.) que estimula fuertemente a los personajes para acabar con sus problemas, desembocando en el final del segundo acto.

Acto III o Desenlace: se trata del bloque más breve e intenso del film en el que los personajes principales actúan para resolver la situación de manera drástica y definitiva, restaurando el equilibrio inicial o creando un nuevo orden. La última escena contiene un punto de giro final que da sentido definitivo a la historia, satisfaciendo las expectativas de los personajes de manera completa, parcial o bien terminando en tragedia.

Respecto a la estructura de una película, esta puede remitirse a una estructura de temporalidad para esto Moreno (2000, pág. 100) identifica las siguientes:

- *Estructura lineal*: la historia se desarrolla cronológicamente sin interrupción del tiempo real.
- *Estructura discontinua*: es una reestructuración del tiempo que se realiza a través del montaje determinado por el orden en el que se quiere explicar la historia o los puntos de vista escogidos
- *Estructura de Flash-Back*: supone la ruptura del hilo contemporáneo del relato, con objeto de intercalar una acción que ha sucedido en un tiempo anterior. La acción puede comenzar con el remate de una historia remontándose al pasado, a una acción que ya ha tenido lugar.
- *Estructura de Flash-Forward*: es una intercalación en sentido inverso a la flash-back. Intercalando en el relato una acción que tendrá lugar en un futuro próximo.

- *Estructura de Contrapunto*: surge cuando se desarrollan acciones paralelas que confluyen en un momento determinado de la historia o bien al final.
- *Estructura de fresco*: se trata de una historia central a la cual se le agregan una serie de historias que aportan información complementaria enriqueciendo la principal.

Por la parte del discurso, el cual se refiere a la forma en que el lenguaje cinematográfico se articula; es la manera que tiene de contar la historia, las herramientas que utiliza y los efectos que produce cuando se combinan. (García, 1996)

En toda historia el personaje es un elemento fundamental ya que a través de él es que el espectador experimenta diferentes emociones. Al crear un personaje se debe tener una idea tanto de su vida interna como la externa, sus rasgos físicos, edad, personalidad, miedos, sueños, esperanzas, gustos, etc. Solo conociendo a profundidad al personaje se puede desarrollar el cómo y el porqué de su actuar de una manera coherente y verosímil.

El personaje constituye una categoría narrativa que pertenece a la historia en la que se combinan una serie de rasgos que lo identifican con una unidad psicología y de acción (Casetti & Chio, 1991, pág. 176). Según estos autores, los personajes forman parte de una categoría mayor, los existentes, como uno de los tres componentes de la narración junto a los acontecimientos y transformaciones.

Esta categoría de los existentes está formada por el ambiente y el personaje. Chatman (1990, pág. 149) señala tres criterios para distinguir ambientes de personajes, el criterio anagráfico (el personaje, frente al ambiente, tiene un nombre) el criterio de relevancia (o de importancia dentro del desarrollo de la trama) y por último el de focalización (o de exhibición en el discurso del personaje, frente a un ambiente con menor atención en los encuadres).

Mientras que Casetti & Chio sostienen el análisis desde tres niveles de estudio: *el personaje como persona, el personaje como rol y el personaje como actante*. El primero, el personaje como persona, significa asumirlo como un individuo dotado de

un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. Mientras el personaje como rol, aborda al personaje, centrándose en el <<tipo>> que encarna, más los matices de su personalidad. Por último, el personaje como actante no examina al personaje ni en términos formales, ni fenomenológicos; sino que se sacan a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. (1991, págs. 177-186).

Posiblemente de estos niveles, el que mejor se enfoca para este análisis y que permita obtener resultados más interesantes es el que lo analiza como persona antes que como rol y actante; ya que el abordar al personaje como persona permite analizar al personaje psicológicamente, pero se debe recordar que se habla de personajes y no personas. Dentro de este nivel existen clases que ayudan a la categorización del personaje:

- a. personaje plano/redondo: simple y unidimensional el primero; complejo y variado el segundo. (Casetti & Chio, 1991, pág. 178). Los personajes redondos permiten una discusión sobre sus posibles acciones futuras, generando así nuevas ideas a raíz de la discrepancia en su potencial desarrollo, además, mientras que el personaje plano tiene un espacio característico, el personaje redondo se relacionara con todos los espacios y todas las categorías de personajes (Chatman, 1990, pág. 143)
- b. Personaje lineal/contrastado: uniforme y bien calibrado el primero inestable y contradictorio el segundo.
- c. Personaje estático/dinámico: estable y contante el primero, en constante evolución el segundo. (1991, pág. 178)

Siguiendo con el análisis del personaje como persona, se puede describir la apariencia física del personaje, que constituye el soporte del personaje. La edad y el físico, tienen una influencia considerable en el comportamiento del personaje, llegando en muchas obras a ser parte del tema; el conocimiento de la edad de un ser humano implica mucha información con respecto a la caracterización.

Syd Field reconoce que, en las convenciones teatrales, las particularidades físicas son consideradas como elementos de caracterización del personaje y propone un uso semejante en el cine, al punto de que “un defecto físico puede simbolizar un rasgo del personaje” (Field, 1995, pág. 31). Dentro de los datos necesarios para la construcción de un personaje la dimensión física-fisiológica se pueden incluir, el sexo, edad, descripción física (peso, altura), apariencia (deformidades, defectos), y enfermedades del mismo.

El vestuario, la ropa y algunos aspectos de la imagen como el peinado y los accesorios, según Dyer, están codificados culturalmente. Sin embargo, junto a estos rasgos tipificados aportados por el vestuario, se encuentran otros indicativos de la personalidad. (Dyer, 2001, pág. 144). En un film histórico, por ejemplo, es fácil reconocer que los personajes van vestidos conforme a su época, pero además pueden incluir algo que los distinga de los demás y les otorgue una personalidad específica a los protagonistas

La expresión verbal del personaje, es decir, lo que dice y cómo lo dice, muestra su personalidad tanto directamente, como indirectamente, según Field “los diálogos deben revelar los conflictos internos entre personajes y el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades” (Field, 1995, pág. 32). En películas que se centran mayormente en la acción, el diálogo también contribuye al desarrollo de la acción, pero sobre todo revela a los personajes.

El carácter del personaje vendría a ser una categoría más específica del análisis del personaje que desde Casetti & Chio, se referían a un “modo de ser” considerando al personaje como una unidad psicológica, ya que el carácter de un personaje es el factor más importante de la caracterización del mismo. (1991, pág. 178)

El backstory o vida interior (pasado del personaje) es un elemento propuesto por Syd Field como instrumento de construcción de caracteres, pues la importancia del pasado está en la forma de ser del presente del personaje, determinada por el entorno y las historias en los que se han formado.

Meta y motivación; la existencia de una motivación en el protagonista es una condición indispensable de la narración fílmica que pretende comunicar una historia y activar los mecanismos de identificación del espectador. “Si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia (Field, 1995, pág. 163). El motivo sería aquello que empuja al personaje a conseguir su objetivo y supone el detonante principal de la historia y fuerza al personaje a implicarse en la trama. Estos elementos ayudan a responder el cuestionamiento ¿por qué actúa así el personaje?

Con todos estos elementos que construyen a los personajes, ya sea protagónicos o antagónicos, el espectador puede experimentar las emociones de la historia a través de los ojos de su personaje principal, de ahí recae la importancia de que el protagonista sea un personaje activo, que tome decisiones y logre generar la empatía e identificación del público.

El personaje antagónico cuenta con su propia historia y regularmente su deseo se opone directamente al del protagonista, lo que genera el conflicto. Este está dispuesto a todo por conseguir su objetivo incluso más allá de los límites moralistas que el principal suele tener.

Aunque se han abordado los elementos del discurso caracterizadores del personaje en concreto, preciso resaltar que no se puede prescindir del discurso portador, es decir, simultáneamente a los aspectos narrativos de la historia, el discurso contribuye a la construcción de caracteres mediante recursos propios, estos se relacionan con la puesta en escena, los códigos de la imagen y los sonoros, que previamente se han abordado y descrito para su entendimiento.

Todos los elementos que componen la forma sirven al lenguaje cinematográfico y es el espectador quien vincula en su mente todos los elementos, completando así el discurso propuesto. Si el observador es quien relaciona dichos elementos y los hace interactuar, el tema o las ideas propuestas se convierten en algo diferente a lo que podrían ser en el exterior de la obra, es decir el discurso final es el todo, el contenido y la forma.

Hasta aquí se ha visto como el discurso audiovisual se integra de la conjunción de una imagen con un lenguaje. Esto resulta en un mensaje que cumple ya sea una función informativa, estética (basados en los diferentes parámetros que construyen la imagen) o simbólica. El análisis que se realizará a continuación, se centrará en revisar que asociación están teniendo todos estos elementos dentro del film que permite una lectura y comprensión por parte del espectador.

ANALIZANDO LA PELÍCULA

La presente investigación surge de la necesidad de saber o entender ¿Cómo los elementos cinematográficos crean el sentido de una película? Sobre todo, por como ya se hizo mención, por encontrarnos en un momento importante de la sociedad donde la rápida digitalización de la vida bombardea por todos lados a un público que cada vez pasa más tiempo tras una pantalla consumiendo con rapidez los productos de entretenimiento que le ofrecen y exigiendo aún más a través de redes sociales utilizadas como medios de expresión personal.

Pero, además, surge por el cuestionamiento que muchos analistas, directores, fotógrafos e investigadores han intentado responder ¿es cine aquellos productos que han surgido del mundo del cómic o del ámbito de los superhéroes? No se puede hablar desde un concepto de calidad ya que este sería demasiado ambiguo por depender de a que se quiere referir con calidad. Pero si es posible analizar los componentes necesarios que debe tener un film y como estos se entrelazan para crear un producto homogéneo con coherencia tanto narrativa como visual.

Este análisis esta principalmente basado en las metodologías de los investigadores Francesco Casetti y Federico di Chío (1991) así como del investigador Lauro Zavala (2010) y que han sido enriquecidos con pequeñas aportaciones de diferentes autores que marcan la importancia de ciertos elementos, recalando que tanto Zavala como Casetti nos aportan un modelo de carácter lingüístico abordando a la película como texto.

Primeramente, se realiza el visionado del film donde se observaron los elementos del lenguaje cinematográfico para la elección de las secuencias que serán analizadas. Esto basándonos en que dentro de los primeros pasos para el análisis de una película consiste en deconstruirla para observar los elementos de manera independiente y después integrarlos nuevamente en un todo que forma el discurso.

De la metodología de Lauro Zavala se integraron los elementos por analizar: de los cuales se profundizarán en la imagen, la puesta en escena y el sonido. El montaje y la narración no se analizarán por separado sino como elementos coexistentes por

la historia, que nos permitirá dividir el texto fílmico en los tres actos que está formada, reconocer a los personajes y ver como se relacionan las imágenes del film.

La imagen será revisada desde los planos, las angulaciones, el color y los códigos cinematográficos que presentan (Casetti & Chio, 1991) (Almoguera & López L., 2022) y (Aparici & García Mantilla, 1989) , como se hizo énfasis anteriormente , únicamente se tomaran los movimientos de cámara como complementos a los otros códigos, por lo cual no se abordó la descripción de estos.

En el apartado del sonido se tomaran en cuenta si lo que suena es la banda sonora, una canción y el modo en cómo se relaciona con la imagen (si es de énfasis o acompañamiento), si este es diegético o no diegético, (Casetti & Chio, 1991), incluso podríamos tomar el volumen como una característica más que se puede mencionar, pero no profundizaremos más en el sonido dado que es un elemento que por sí solo puede ser complejo de analizar, pero que sabiendo la importancia de este recurso en las películas no se quiso dejar totalmente fuera del análisis por tal motivo.

La puesta en escena, que es un nivel de representación del film, abarca a lo contenido en la imagen, la apariencia del personaje, su vestuario, los objetos con los que interactúa el personaje, es decir, los objetos paisajes, colores del entorno etc. Este elemento nos ayuda a saber en que espacio ocurre la historia.

Para esto la película se divide en secuencias, sesiones no interrumpidas de planos o escenas que integran una etapa descriptiva. Estas se pueden subdividir en un inicio, un desarrollo y un final; para establecer el lugar en él se lleva a cabo la acción, los personajes que aparecen en pantalla y los planos que son utilizados a lo largo de estas.

Las secuencias a analizar.

Una vez visto y seleccionado las secuencias para el análisis, estas se establecieron a partir de la incorporación de elementos en estos fragmentos de film, y han sido renombradas para su facilidad de ubicación.

Secuencia 1: Gotham City: Esta primera secuencia es con la que inicia la película, en la que nos presenta a nuestro personaje principal y el entorno en el que se desarrolla la historia.

Secuencia 2: Arthur tiene un problema: En esta secuencia, nos muestran las características de nuestro protagonista desde su condición de vida, su salud mental y emocional, como las más externas que se centran en su apariencia.

Secuencia 3: ¡Basta de reírse del payaso! Después de una serie de eventos desafortunados, el protagonista experimenta una acción fuera de las normas morales que lo hacen sentir bien y lo expresa.

Secuencia 4: Siempre ha estado solo: Después de una decepción de su ídolo, el protagonista descubre una verdad que cambia todo lo que había creído hasta ahora, esto será el motivo que lo impulse a cambiar su vida

Secuencia 5: La transformación de Arthur: La transformación de Arthur ha sido completada hasta en el exterior y antes de dar su acto final disfruta de la libertad que ha conseguido.

Secuencia 6: Obtienes lo que mereces: Si bien no es la última secuencia del film, aquí encontramos el punto donde el protagonista obtiene lo que buscaba.

La selección de secuencias a analizar ha sido una tarea difícil ya que la película objeto de estudio, incorpora mucho los elementos cinematográficos que se analizan a lo largo de toda la historia, por lo que se han considerado los fragmentos que se creyeron fundamentales de la historia donde la carga dramática en conjunto con estos elementos, potencializa la trama.

Anteriormente se abordó la película objeto de estudio para contextualizar la investigación, por lo que procederé a dar una sinopsis general de la película, para posteriormente dividirla y narrarla a grandes rasgos, sin profundizar en los elementos que la componen para posterior a esta, enfatizar el análisis en las secuencias establecidas.

Joker (Guasón)

| Ficha técnica de la película | |
|---|---|
| Dirección: Todd Phillips | Géneros: Drama, suspense, crimen, thriller psicológico, tragedia. |
| Producción: Todd Philips, Bradley Cooper, Emma Tillinger Koskoff | Duración: 122 minutos. |
| Guion: Todd Philips, Scott Silver | Clasificación: R (EE. UU), B15 (México) |
| Música: Hildur Guðnadóttir | Presupuesto: \$ 55 millones de dólares. |
| Fotografía: Lawrence Sher | Recaudación \$ 1 074 251 311 MDD. |
| Actores: Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Frances Conroy, Brett Cullen, Glenn Fleshler, Bill Camp, Shea Whigham, Marc Maron. | Idioma: inglés |
| País: Estados Unidos de América | Productora: DC Films, Warner Bros. Pictures. |
| Año: 2019 | |

Figura 5: elaboración propia basado en la descripción de la película.

Sinopsis:

Arthur Fleck es un hombre que trabaja como payaso que tiene una extraña enfermedad mental que se detona en momentos incómodos para él, esto lo mantiene como un hombre solitario, además de ser responsable del cuidado de su madre enferma. Arthur sueña con su propio espectáculo de stand up comedy, pero su situación no es muy favorable ya que tanto su condición social como su oficio lo hacen blanco frecuente de agresiones en Gotham City, una ciudad sumida en una profunda tensión social. Tras una serie de trágicos acontecimientos, la ira contenida hacia la sociedad que lo ignora y lo maltrata, saldrá a la luz sin importarle las consecuencias a Arthur, es momento de darle a todos, lo que merecen.

Sec. 1: Gotham City.

Esta primera secuencia inicia con las voces de radio que se escuchan describiendo la temperatura ambiente, la hora y el día aun con un cuadro negro, la primera imagen en pantalla muestra un plano general que a través de un movimiento de cámara (Dolly in) se acerca a un personaje que se encuentra en medio de la habitación frente a un espejo, donde podemos ver un espacio diferente en el mismo plano que determina el espacio en el que se desarrolla una acción, en este caso, la presentación del personaje tan solo con la imagen y los elementos que utiliza, el maquillaje, la peluca, el vestuario que informan que el personaje es un hombre que trabaja como payaso.

Aunque la luz natural entra por las ventanas iluminando el cuarto, también vemos que el entorno está iluminado por las bombillas alrededor del espejo de luz cálida en la otra pared y las lámparas del techo que tienen una luz blanca. Estas iluminaciones también muestran tenuemente los colores del ambiente.

En un montaje de planos detalle continuos y de movimientos de cámara que serán importantes durante todo el film, pasamos a un plano subjetivo con un enfoque selectivo donde se ve a un hombre maquillado de payaso que se observa en el espejo mientras hace gestos, mostrando un lado del personaje. Con un primerísimo

primer plano, sobre el rostro del hombre, se observa cómo se está forzando a sonreír, mientras derrama una lagrima azul por el maquillaje, observándose fijamente en el espejo (corte).



Figura 6: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

En un gran plano general se presenta la ciudad y con ella los colores que predominarán a lo largo de la película, aquí están mucho más claros que en la escena pasada, en los anuncios, los colores de las ventanas de los edificios y las fachadas de los comercios, incluso los autos. (amarillo, verde, azul, naranja, rojo, marrón). La iluminación es natural y suave, dando la ambientación de ser un día nublado.

Se puede observar que en diversos puntos de la calle hay bolsas negras de basura, pasando a un plano general que nos muestra al personaje vestido de payaso que está trabajando frente a una tienda de música. La melodía que escuchamos viene desde el mundo del personaje, al igual que la radio que se escuchó al principio, por lo tanto, ambos son sonidos diegéticos.



Figura 7: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Se aprecian a escuchar las voces de unos chicos que se van acercando al hombre que baila alegremente, es entonces cuando le roban el cartel al payaso en un montaje de planos generales se muestra la persecución por la ciudad y al personaje pidiendo ayuda desesperadamente de la gente de su alrededor, sin que alguien siquiera intentase ayudarlo; llegan entonces a un callejón donde el hombre cree que les ha dado alcance, hasta que es derribado con su propio cartel por uno de los chicos que lo golpea directamente en el rostro.

Cuando ocurre esa acción la banda sonora aparece de manera no diegética que se escucha por encima de la acción que está sucediendo enfatizando con esta melodía una sensación de tristeza y pena de ver cómo es golpeado el payaso por los chicos que lo patean en el suelo, sin que realmente se haya visto una mala acción de parte de este. Con un plano entero acompañado de un Dolly back nos muestran al personaje abatido, quejándose del dolor en el cuerpo y donde incluso la flor roja de su traje deja salir el agua que llevaba dentro en señal de que está rota. Ya que se menciona ese elemento de su vestuario es preciso enfatizar que los colores del ambiente, los trae el personaje en su traje de payaso.



Figura 8: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019

La secuencia finaliza cuando aparece el título de la película en pantalla en grandes y gruesas letras amarillas, que se sobrepone a la imagen del protagonista en el suelo, así dentro de toda esta secuencia, nos han presentado sin diálogos, a un hombre que no está pasando un buen momento, se le nota triste aún antes de que le pase algo. Ya cuando queda tendido en el suelo, el plano permite ver la soledad y el sufrimiento injusto (por lo que le hacen los chicos) de una persona.

Sec. 2: Arthur tiene un problema.

Inicia con un plano general donde destaca del lado derecho Arthur con una expresión de cansancio y aburrimiento observando por la ventana, suena la misma melodía no diegética, mientras los sonidos como el autobús, y voces de pasajeros si son diegéticos. En un montaje de planos general y primer plano, Arthur va cabizbajo observando el trayecto, cuando un niño lo observa fijamente y empiezan a interactuar a través de caras y gestos, pero de pronto la madre del pequeño, le grita a Arthur que deje de molestar a su hijo.



Figura 9: Fotograma obtenido de película Joker (Phillips,2019)

Esto desencadena en un ataque de risa por parte de Arthur, quien es cuestionado por la señora si acaso se burla de ella, pero el hombre intenta contener su risa cubriéndose la boca, saca del bolsillo de su pantalón una pequeña tarjeta enmicada que describe la condición médica de su risa. La mujer lo ve despectivamente y lo ignora mientras el hombre sigue riendo y tomándose la garganta señalando el dolor que esta condición le genera intentando disculparse.

Se observa como esta acción hace que los demás pasajeros del autobús volteen a verlo incomodos y confundidos del por qué está riendo y llamando la atención de esa forma. Aun cuando Arthur intenta pasar desapercibido, ya que aquí su vestuario intenta ser igual de neutro que el de los otros pasajeros, con una camisa beige, un suéter verde y una chamarra amarilla, estos colores más el marrón también están presentes en el ambiente, iluminados difusamente por la luz del atardecer que entra por las ventanas y rebota en el color azul del interior del transporte.

Al descender del autobús, continúa su trayecto caminando de una manera lenta, cabizbajo, incluso parece como si se apoyará más sobre el pie derecho, el plano general permite ver que ya está anocheciendo, ya que las luces de la farmacia donde pasa están encendidas, acentuando los colores rojo, verde y amarillo



Figura 10: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

La melodía de acompañamiento no es diegética y aumenta su volumen conforme se observa al personaje llegar frente a unas escaleras que con un ángulo contrapicado indican que estas son muchas, están muy inclinadas y oscuras, apenas tenuemente iluminadas por unas farolas de luz amarilla que contrastan con el color azul que invade todo el ambiente. Se puede ver claramente un Arthur cansado subiendo las escaleras con dolor y esfuerzo, como si esta acción le generase abatimiento; relacionando el color azul con la tristeza o depresión, podríamos decir que Arthur está sumergido en una gran depresión que lo desgasta física y emocionalmente, aunque él se esfuerce en aparentar una normalidad.

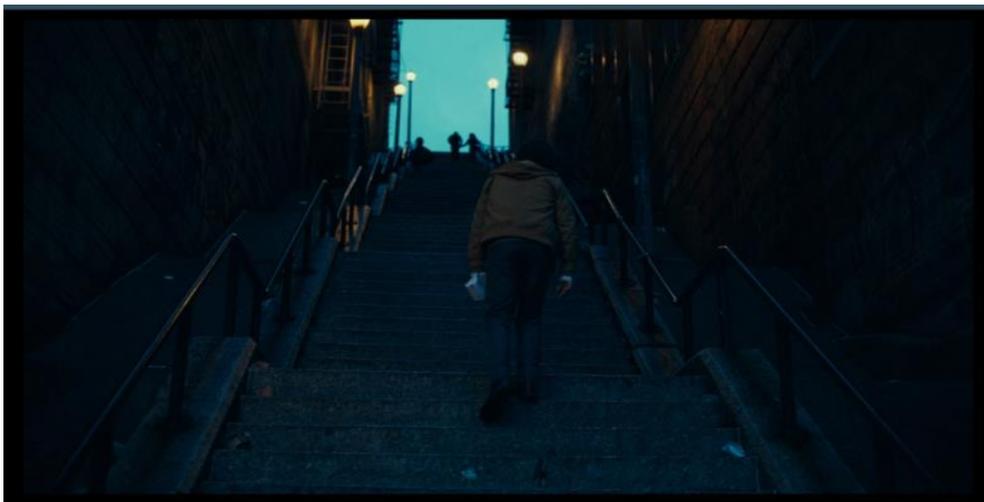


Figura 11: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Sec. 3: ¡Basta de reírse del payaso!

Tras ser despedido por el incidente con el arma en el hospital, y enterarse de la traición de su compañero Randall, en primer plano se ve a Arthur dirigirse a su casa a través del metro de la ciudad. Se observa lo triste y pensativo que va, hasta que en una estación ingresan tres hombres vestidos de manera formal, pero ebrios al mismo vagón donde solo van una mujer y Arthur, estos se observan en un plano general con un enfoque selectivo, para ubicar la mirada desde donde se encuentra el protagonista.

Se ve como Arthur no se ha quitado el vestuario ni el maquillaje de payaso para viajar en el metro, utilizando este para ocultar su angustia y tristeza, intentando pasar desapercibido. Los hombres comienzan a molestar a la chica, mientras Arthur los observa a lo lejos, pero eso comienza a incomodarle lo que provoca un ataque de risa.

La mujer opta por retirarse; entonces uno de los hombres comienza a cantar la canción "Send in the Clowns" acercándose a el protagonista que intenta hacerles saber que no está riéndose con ellos, ni de ellos, pero no logra sacar su tarjeta. Cuando uno de los hombres le quita su peluca, suena una melodía no diegética que acompaña la acción, los sujetos cuestionan el por qué se ríe, pero, Arthur no es escuchado y los hombres lo derriban y golpean con gran insistencia y violencia.



Figura 12: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Hasta que Arthur logra tomar sus cosas, saca el arma y le dispara directamente en la cabeza al primer hombre. Posteriormente le dispara dos veces a otro sujeto que queda recargado en la puerta del metro que se tiñe de rojo con la sangre del sujeto, aun cuando el color de la puerta era el mismo; de esta manera se relaciona el rojo con la violencia, el peligro o la muerte. El tercer hombre comienza a gritar por ayuda desesperadamente mientras intenta huir de Arthur.

En un montaje de planos (general, primer plano) y angulaciones (contra picada, aberrante, normal) Arthur confundido, se levanta, recoge sus cosas y comienza a perseguir al sujeto que se baja en la estación, aun apuntándole con el arma, el hombre herido en la pierna, no logra correr rápido y cuando está por llegar a las escaleras Arthur le vuela a disparar frenando aún más al sujeto que termina por matar con tres disparos más, justo en los primeros escalones.

Arthur aturdido y confundido e iluminado con una luz amarilla que envuelve toda su figura y la escena, así como la introducción de un zumbido como un recurso auditivo de desequilibrio y la expresión del personaje, da entender ese trance en el que el hombre se refugió para defenderse de estos sujetos, asociamos así el color amarillo con la inestabilidad mental o locura.



Figura 13: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Con el sujeto abatido, el rojo también presente en la pared incluso con un letrero de peligro, además en el rastro de sangre que dejó el sujeto al intentar huir. Aturdido,

Arthur asciende rápidamente por las escaleras, intentando salir de la estación de inmediato, hasta llegar a un baño público donde entra agitadamente y se encierra.



Figura 14: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Mientras asimila lo que acaba de suceder, una vez más en un montaje de planos y angulaciones, la música comienza a sonar más fuerte, y aunque no es diegética, Arthur comienza a bailar lentamente, dejando fluir su cuerpo y disfrutando de la sensación que está sintiendo en él. Ya se ha visto que el baile, es una característica importante del personaje, pues es a través de este que Arthur puede ser el mismo. Los colores del ambiente permiten ver como existe un debate constante entre su depresión y su inestabilidad mental, pero también entre tratar de encajar en el mundo.

Con un plano medio contenido en el espejo, Arthur se deja envolver por estos colores y por la sensación de liberación que está sintiendo tras haberse defendido de esos hombres, el hacer uso de la violencia le ha dado un poder que él no sabía que tenía.



Figura 15: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Sec. 4: Siempre ha estado solo

Después del enfrentamiento con Thomas Wayne, Arthur recibe una invitación del programa de Murray Franklin para asistir al show, y antes de acudir, Arthur ha decidido comprobar lo que Thomas le dijo por lo que visita el hospital estatal de Arkham. Con un gran plano general, se presenta al hospital, un edificio enorme que al igual que el resto de la ciudad, está en un estado de descuido con bolsas de basura fuera de este, así como pintas de grafitis.

Estando dentro del hospital, se observa con claridad que el color amarillo es el dominante en esta escena, enfatizando la asociación del color con los desequilibrios mentales. Mientras que el color azul sigue presente en pequeños elementos como las sillas, el color del archivero, la reja de división entre el asistente administrativo y Arthur mientras que la iluminación se ven un tono más verde del lado izquierdo.



Figura 16: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Esta composición permite una interpretación en donde cada vez más la locura de Arthur se apodera de él, ya que no se da cuenta que lo que él considera como un desahogo ha sido un acto fuera de lo moral y lo normal. El protagonista, que ha solicitado el expediente médico de su madre, le comentan que no pueden hacerle entrega de esa información sin la autorización de su madre. Esto desespera a Arthur quien violentamente arranca la información de manos del asistente social, asustándole golpeando su cabeza contra la reja que los dividía.

La música hace presencia no diegética nuevamente, Arthur sigue corriendo hasta llegar a las escaleras, donde toma una pausa para leer la información de su madre, por su cuenta. En un montaje de planos y angulaciones se encargan de mostrar la información a través de un flash back, que muestra a la madre de Arthur siendo interrogada y posteriormente diagnosticada por un doctor que explica que la madre sufre de alucinaciones, fue violentada por su pareja sentimental mismo que abusó de su hijo adoptivo en repetidas ocasiones, sin que ella lo defendiera o se diera cuenta de ello.



Figura 17: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Arthur se da cuenta de que el único ser humano que pensaba había cuidado de él, fue quien permitió su deteriorado estado mental y aspecto físico que no permiten al protagonista desarrollarse con normalidad en su mundo. Arthur ríe fuertemente, pero está llorando, al descubrir que su vida no era nada de lo que le decía su madre ni lo que él creía. Finalmente culmina la secuencia con un plano general en picada que muestra en un tercio al personaje mientras dos colores principales lo rodean completamente, el rojo y el amarillo como una señal de un descenso a lo más oscuro de sí mismo y como advertencia de lo que está por venir.



Figura 18: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Sec. 5: La transformación de Arthur.

Después de asesinar a su madre y a su ex compañero de trabajo Randall, Arthur se prepara para su presentación con Murray en su show, para ello se ha teñido el cabello de verde, su traje ya no es café, es rojo con un chaleco de un amarillo intenso y una camisa verde oscuro, su maquillaje está realizado como lo vimos en la secuencia 1.



Figura 19: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Pero Arthur ya no es el mismo, ahora mientras recorre el pasillo de su edificio, se le ve caminar erguido, sin problemas ni cansancio, luce seguro y confiado de lo que va a realizar e incluso antes de que se cierren las puertas del ascensor sonrío directamente a cámara, pero discretamente.



Figura 20: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

La música que acompaña al personaje en su recorrido no es diegética, pero da la impresión de que mientras desciende por las escaleras, lo hace al ritmo de esta. Vemos como Arthur está disfrutando de esta nueva faceta de su vida, ya no hay ataduras, ni trata de encajar en el mundo, a través de su baile está liberando ese Arthur que reprimía en su interior.

El descenso tan alegre y disfrutable contrasta con este ascenso de la misma escalera en la secuencia 2, incluso el ambiente es diferente, ahora está iluminada con una luz cálida, la música también es más alegre, los colores de su vestuario resaltan más allá de la iluminación ya que esta luz amarilla lo envuelve por completo con su traje rojo. Este momento en el que menos se preocupa por encajar, es el que tiene mayor impacto en sus próximas acciones.



Figura 21: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Con un montaje de múltiples planos y angulaciones, la figura de Arthur resalta incluso más que la escalera que se veía tan grande, el descenso a la locura y la violencia está casi completo, pues aún falta la acción que lo llevará a conseguir su objetivo.

Sec.6: Obtienes lo que mereces.

Esta secuencia abre con un gran plano general del estudio de televisión, donde vemos al público iluminado por una luz azul tenue, ya que todos los colores brillantes y las luces están en el escenario principal. Mientras Murray se encuentra hablando con el público a través del televisor, Arthur espera su llamado al escenario pacientemente, en un plano medio que pasa a un primer plano con una angulación contrapicada, con la que se observa en su rostro de lo convencido que está por realizar en su acto, mientras sigue escuchando como se burlan de él Murray y compañía.

La iluminación nos da un cuadro en el que a pesar de que Arthur este envuelto en una luz azul tenue, el rojo y el amarillo enmarcan su figura y advierte que algo inesperado puede pasar resaltando al personaje, aun sin estar iluminado directamente.



Figura 22: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Antes de entrar al escenario, hay un montaje de diversos planos y angulaciones que permiten ver los diferentes puntos de vista de esta secuencia, una es desde el público presente donde se ven las cámaras frente a nosotros siendo parte de la puesta en escena, el otro punto es desde el público que está viendo el programa por la televisión, por eso la imagen cambia por la que se supone se está transmitiendo, y por último nuestro punto de vista como espectadores de la película.

Este intercambio de puntos de vista, de planos y angulaciones marcarán el ritmo de esta secuencia.



Figura 23: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips, 2019)

Cuando es anunciado, Arthur entra bailando al ritmo de la música (diegética) muy confiado y fumando, cigarrillo que avienta en el escenario antes de pasar con Murray y sus invitados. Incluso, Arthur besa a la doctora Sally de manera inesperada y procede a sentarse junto al presentador. El protagonista se queda estupefacto de estar en el show, como lo había soñado, aclara también que su atuendo no tiene nada que ver con una postura política.

Murray motiva a Arthur a contar un chiste al público, para lo cual este saca su libreta de apuntes, que recordemos también utiliza como diario, y se detiene justo en la página donde escribió y resalta la frase: "I just hope my death makes more cents than my life (Solo espero que mi muerte tenga más sentido que mi vida)." Esto deja pensando a Arthur, quien procede a contar un chiste de muy mal gusto, justo antes de justificarlo con la confesión de que él fue el asesino de los tres hombres en el metro afirmando que la comedia es subjetiva y que esos tipos se lo merecían.

El diálogo que aquí destaca es el de las razones de Arthur de cometer ese acto afirmando lo siguiente: "Todo mundo grita e insulta a los demás, ya nadie es civilizado, ya nadie se pone en los zapatos de la otra persona" Murray le dice a

Arthur que no todos son basura, pero Arthur lo encara y le dice que él también lo es, por haberlo invitado solo para burlarse de él.



Figura 24: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Justo en esta parte la música no diegética de la banda sonora se hace presente aumentado su volumen conforme se desarrolla la acción, Arthur pregunta al presentador: ¿Qué obtienes cuando cruzas un enfermo mental solitario, con una sociedad que lo abandona y lo trata como basura? Murray no responde a esta pregunta, y se limita a solicitar que llamen a la policía en el estudio, pero Arthur levanta un arma apunta al presentador y le responde “obtienes lo que mereces”, mientras le dispara a Murray en la cabeza.

Con un primer plano se muestra el rostro de Arthur manchado por la sangre del presentador, mientras este sonríe y disfruta de lo que acaba de hacer, el color rojo predomina en esta toma por encima de cualquier otro color presente.



Figura 25: Fotograma obtenido de la película Joker (Phillips,2019)

Mientras el público se apresura a salir del estudio, los otros dos invitados que compartían escenario con Murray están asustados abrazados en el sillón cuando Arthur se levanta y termina de vaciar el arma en el cuerpo del presentador, bailando se acerca directamente a las cámaras para despedir el programa como si viese directamente a los espectadores y justo cuando pretende terminar con la frase de su ahora fallecido ídolo la transmisión es interrumpida.

La secuencia termina con un plano general de una cabina de control que muestra como diversos medios están informando el asesinato del presentador en vivo en su programa y los disturbios que esto ha generado en la ciudad.

| Sec. 1 Gotham City | | | | |
|---------------------------|--|-----------------------------------|--|--|
| Duración de la secuencia. | Planos utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegética-no diegética, nombre) | Iluminación |
| 0:01- 3:41 | P.General. P.Detalle P.Medio P.Entero | Frontal Picada Contrapicada | Diegético: Temptation Rag- Calude bolling No diegetico: Defeated Clown-Hildur Guðnadóttir | Natural, difusa, Artificial, indirecta. Fondos oscuros |

Figura 26: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

| Sec. 2. Arthur tiene un problema | | | | |
|----------------------------------|--|-------------------------|---|---|
| Duración de la secuencia. | Planos Utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegético-no diegético, nombre) | Iluminación |
| 7:41- 10:01 | P.General. P.Detalle P.Medio P.Entero Primer Plano | Frontal Contrapicada | Diegético: sonidos ambiente y voces No diegetico: Bathroom dance- Hildur Guðnadóttir | Natural, difusa, Artificial, difusa, lateral indirecta. Fondos oscuros |

Figura 27: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

| Sec.3. ¡Basta de reírse del payaso! | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|--|--|--|
| Duración de la secuencia. | Planos utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegético-no diegético, nombre) | Iluminación |
| 29:23-36:12 | P.General Primer Plano P.Medio | Frontal Contrapicada Inclinación oblicua | Diegético: Send in the clows- personaje/Frank Sinatra. No diegético: Subway- Hildur Guðnadóttir | Artificial, disfua, trasera,lateral, frontal y cenital. Fondos oscuros. |

Figura 28: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

| Sec. 4. Siempre ha estado solo. | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|---|---|
| Duración de la secuencia. | Planos utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegético-no diegético, nombre) | Iluminación |
| 1:09:51- 1:15:40 | P.General Primer Plano P.Medio | Frontal Contrapicada Picada | Diegético: Sonidos del ambiente y voces. No bathrroom dance-subway- young penny - Hildur Guðnadóttir | Artificial, difusa, lateral, frontal y cenital. Fondos oscuros |

Figura 29: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

| Sec.5.La transformación de Arthur. | | | | |
|------------------------------------|--|-------------------------|--|---|
| Duración de la secuencia | Planos utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegético-No diegético, nombre) | Iluminación. |
| 1:30:15-1:31:40 | P. General Primer Plano P.Medio P.Detalle | Frontal Contrapicada | Diegético: sonidos del ambiente y voces. No diegético: Rock &Roll part II- Gary Glitter. Meeting Bruce, Escape from the brain-Hildur Guðnadóttir | Natural, difusa, lateral, frontal y trasera. Fondo Claro |

Figura 30: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

| Sec.6. Obtienes lo que mereces. | | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------------------|--|--|
| Duración de la secuencia | Planos Utilizados | Angulaciones | Sonido (Diegético-no diegético, nombre) | Iluminación. |
| 1:37:02- 1:46:34 | P.General Primer Plano P.Medio P.Entero | Frontal Contrapicada Picada | Diegético: sonidos del ambiente, voces. Smile (instrumental version) Spanish Flea-Ray Davies No diegética; Confession- Hildur Guðnadóttir | Artificial, difusa, frontal, lateral. Fondo oscuro. |

Figura 31: Elaboración propia con base en la película Joker (Phillips,2019)

En el análisis se han seleccionado estas seis secuencias que abarcan los tres planteamientos narrativos de la historia; es decir, el inicio, el desarrollo y el desenlace. Las primeras dos secuencias se consideraron, ya que en estas nos presentan al personaje, como es físicamente, donde vive como vive y que problemas tiene.

Arthur Fleck, un hombre de aproximadamente 40 años que trabaja como payaso, en ciudad Gótica, en lo que parecen los años 80, no se especifica bien la época, pero el ambiente nos lo hace notar con los autos, el vestuario, la tecnología utilizada, como lo son televisores y teléfonos. Esta ciudad atraviesa por una crisis de sanidad que se ve reflejada en sus calles descuidadas y llenas de basura, un reflejo a la vez quizá del estado tan deplorable de la sociedad, aun así, Arthur trabaja en la calle vestido de payaso. Además, se nos da a conocer que vive con su madre enferma, a la que tiene que cuidar, aunque él tampoco está muy sano, aunado a su depresión, Arthur sufre de una condición médica que lo hace alejarse de las personas que lo ven como un raro, aunque trate de pasar desapercibido intentando controlar su enfermedad con medicamentos, terapia y trabajando, como una persona normal.

Pero justo con estas dos secuencias, también nos muestra lo inadaptado de Arthur en su mundo, como incluso es humillado, maltratado y despreciado por quienes lo rodean, aparentando que Arthur no tienen ningún desequilibrio mental y exigiéndole un mayor esfuerzo para lograr sus metas, aunque sea solo ganar dinero para su alimentación y sus medicamentos.

Es por ello que siempre se ve cansado y triste, pues Arthur se siente doblemente preso, primero de una enfermedad que no le permite desarrollarse libremente, y segundo, preso de una sociedad que no lo comprende, lo excluye.

En la secuencia tres, aborda la parte en la historia donde sucede el primer suceso que desequilibra el mundo del protagonista, Arthur está atravesando por un momento crítico al quedarse sin trabajo, se suma a eso que su compañero le ha inculcado con lo del arma, el protagonista sabe que no es fácil que le den trabajo, y lo necesita para sobrevivir, pero con las referencias que den de él y su incidente en el hospital, no hay una salida clara para Arthur, la frustración y la ira poco a poco se

van apoderando de Arthur, se puede ver por como pierde los estribos en el callejón lleno de basura tras ser despedido y tras esto, decepcionado decide regresar a casa, donde tiene el consuelo de ver el show de Murray junto a su madre.

En el trayecto a casa, tras verse inmerso en una situación incómoda, comienza a ser hostigado por los tres hombres con traje quienes sin compasión y sin escuchar la explicación de Arthur, lo comienzan a golpear y a humillar, de esta manera Arthur, toma la decisión al momento; harto de ser pisoteado y humillado. Arthur se enfurece disparando rápidamente el arma contra los hombres, y no se detiene hasta terminar con la vida de los tres. Esto al principio lo desconcierta, no sabe cómo ha podido hacerlo, pero cuando sale corriendo de la estación para refugiarse en el baño, se deja llevar por sus emociones. La euforia de haber afrontado a esos hombres y acabarles, le hace sentir libre, poderoso. Por un momento se ha olvidado de todo lo que debe hacer y cómo debe actuar y ha dejado salir una parte de él que esta reprimida, el medio que utiliza Arthur para dejar salir esa personalidad es el baile.

En la secuencia 4 se aborda una parte del nudo o desarrollo, donde el protagonista decide enfrentar sus problemas. Tras la humillación por parte de su ídolo televisivo y figura paterna que el anhelaba y después de encarar a su madre con la posibilidad de que Thomas Wayne sea su padre, Arthur va en búsqueda de la verdad directamente con Wayne, quien lo niega y le revela una información diferente. Por ello el protagonista busca la verdad en el hospital de Arkham, y es aquí donde descubre que es lo que realmente pasa. Resultando en que fue un niño adoptado, pero su madre lejos de cuidarlo y protegerlo, había permitido que su pareja sentimental abusara tanto de ella como del niño, de manera física y mentalmente, de hecho, es por este acontecimiento que Arthur desarrolló su trastorno.

Durante esta secuencia y después de esta, se produce el segundo punto de giro para el personaje quien, tras darse cuenta de la verdad y su realidad, termina con la vida de su madre, asfixiándola en el hospital, liberándose de esa responsabilidad y adquiriendo su independencia, un paso que era fundamental para su transformación personal. Pero no solo decide terminar con la vida de su progenitora, además decide terminar con la vida de su ex compañero de trabajo que le dio el

arma y que luego lo culpo de habérsela pedido dejándolo sin trabajo y al parecer, pretende terminar con su vida frente a la persona que lo humilló en televisión.

Finalmente, las secuencias cinco y seis, abordan la parte del desenlace donde el protagonista ha decidido cambiar su situación. En la primera se observa la transformación total de Arthur al Joker, y se ve en su vestuario y hasta en el color de su cabello, la imagen y la vida del payaso bailando frente a la tienda de remates que sostenía ese cartel amarillo con la leyenda *Everything must go (todo debe irse) ha cambiado totalmente. Ahora con su brillante traje rojo, por fin siente que tiene el control de la situación y está confiado en realizar una gran presentación en el programa. Es por ello que antes de que Murray lo presente ante el público, Arthur se desprende de su nombre para marcar esa diferencia entre el hombre que el público vio en el video presentado en el show y en nuevo hombre que verán esa noche.

Cuando el Joker aparece, lo hace bailando y fumando alegremente, como lo hemos visto en su descenso por la escalera, el hombre que se veía al principio de la película ha desaparecido, y mientras es interrogado por el presentador, poco a poco va dando a conocer el coraje que tiene con la sociedad que lo ha tratado como un enfermo e inadaptado todo el tiempo, contra aquellos que tienen una mejor posición social y se aprovechan de su poder como fue el caso de los tres tipos que mató en el metro, con Thomas Wayne y por ultimo también revela su decepción de Murray, asegurando que solo lo invitó con el fin del burlarse de él sin siquiera comprenderlo.

Es en esta última escena donde el diálogo del personaje devela las verdaderas intenciones de Arthur, y justo antes de que alguien pueda hacer algo, sucede lo inevitable, el Joker le dispara a Murray frente a cientos de personas que veían la transmisión y el público que estaba en el estudio. Justo después de su discurso de desigualdad y falta de empatía.

Arthur ha levantado la voz en nombre de todos los rechazados, los raros, los payasos y ha tomado justicia por su cuenta otorgando este mensaje a la sociedad, quienes no dudaron en replicar lo que han visto, amparados del discurso del Joker, quien será visto como un héroe por esas personas, aun cuando los medios de

comunicación tratan de condenar sus acciones. De esta forma, Arthur termina con su show, esta fue su presentación estelar y por fin ha recibido la atención y aceptación de los habitantes de su ciudad.

Conforme a lo que los autores que hemos abordado en el capítulo anterior nos establecen, para abordar la película de manera general, se puede ver que es una historia continua ya que abordan una historia central pese a que se enriquece de otras historias pequeñas como el supuesto romance entre Arthur y su vecina o el flash back de la madre de Arthur cuando aún era joven, sin embargo, no se profundizan en ellas como aparte, sino como parte de la vida del personaje.

El protagonista ha sido tomado como una persona antes que como personaje o por el rol que desempeña, por lo tanto, es un personaje dinámico ya que está en una evolución o conflicto constante, ya que no es un personaje muy bueno, ni muy malo, lo que permite que pueda empatizar con el público desde aspectos negativos, pero también positivos.

Los colores tanto utilizados por el personaje en su vestuario, el maquillaje o en el ambiente en general, entran en la categoría de colores contraste, ya que se utilizan colores cálidos como el amarillo, el naranja o el rojo y a su vez colores fríos como el verde y el azul, de esta manera además de ser utilizados de una manera histórica, para crear la atmosfera de la época de los ochentas, también son utilizados de manera psicológica para efectos anímicos en el protagonista como en el espectador.

El sonido cumple con la función de crear un espacio dramático con la adecuación del tono y la intensidad, como es el caso de la secuencia 3, donde la música está presente tanto diegética como no diegética llevando el ritmo de la escena desde el metro, cuando Arthur les dispara a los hombres, el zumbido que se produce para comunicar lo aturcido y confundido del personaje y por último en el baño público que permite al personaje liberarse donde el tono y la intensidad, permiten interpretar lo que el personaje está sintiendo en esos momentos.

De hecho, por eso también es importante el sonido en la secuencia 5, justo en la transformación del personaje triste y reprimido, por un alegre y violento Arthur que

ya no tiene temor de romper las reglas. La canción (Rock & Roll part II) también sirve de transición suave del montaje ya que justo empieza a sonar cuando Arthur acaba con la vida de Randall y libera a Gary de su apartamento, acompañando al personaje por el pasillo, poco a poco la intensidad de la canción incrementa, hasta que aparece bailando y fumando despreocupado antes de que los detectives lo persigan.

Y por último en la secuencia número 6, el sonido indica a través de las canciones diegéticas y no diegéticas, como las emociones de Arthur van cambiando conforme avanza el programa, y justo antes de que le dispare a Murray, el sonido invade incluso el diálogo de Arthur quien tiene que gritar para que su mensaje sea escuchado por encima de la música y de la voz del presentador. Finalmente, cuando en la secuencia permanece la canción de la irrupción de la televisora por encima de los noticieros que buscan informar este hecho, en conjunto con la protesta que hay en las calles, y los asesinatos de fondo, invaden el espacio y genera ese impacto e intriga sobre lo que sucederá más adelante.

En términos generales, la película no es de una narrativa muy compleja, muchas veces hace énfasis en el diálogo pese a que la acción la puede contar bastante bien, pero es preciso por esa "facilidad" de detectar los elementos y entenderlos con base en las teorías presentadas, que se espera generar una especie de curiosidad en el espectador o posible investigador, para seguir adentrándose en el camino del análisis fílmico de otras películas.

Considerando que la película será altamente relacionada con el género de superhéroes aun cuando esta desde su concepción ha evitado emular productos de esta serie y acercándose más a aquellas cintas que le sirvieron de inspiración al director para su creación.

La película en sí, nos muestra el cómo y por qué Arthur termina enloqueciendo, pero la historia con los Wayne que es la subtrama que une al personaje con el mundo del cómic y del superhéroe que sería Batman, queda totalmente de fondo, dado que lo que Joker intenta reflejar, es como una sociedad hostil causa un profundo

sufrimiento individual, cuya máxima expresión en el film es esa risa incontrolable de Arthur que se torna más hacia el sufrimiento que a una expresión de felicidad.

A su vez presenta la dura realidad sobre lo difícil que le resulta a la sociedad, pero sobre todo al gobierno, identificar el problema de las enfermedades mentales en la población y aun más de los bajos estratos sociales. Simplemente en una ciudad como lo es ciudad Gótica, otorga una visión donde resaltan no solo las fallas sistémicas y las peripecias que personas incapaces de adaptarse a esa realidad sufren, sino también esa falta de empatía por lo que al otro le ocurre.

Y no lo vemos únicamente con un personaje en particular, lo vemos con el jefe de Arthur quien tras la paliza que le propinaron los chicos a este en el callejón, lejos de preocuparse por saber si necesita algo de ayuda, le reclama y descuenta el cartel con el que fue golpeado. Con la señora en el autobús, con su compañero Randall y con el mismo Murray.

Aunque Murray no estaba al tanto de la enfermedad de Arthur, esa indiferencia con la que lo exhibe en su programa es parte del detonante de nuestro protagonista, y es que como lo expresa en su dialogo ¿qué obtienes cuando cruzas un enfermo mental solitario, con una sociedad que lo abandona y lo trata como basura?, Arthur lo único que esperaba era apoyo, aceptación y cariño, cosas que aun con su madre, no obtuvo.

Arthur al final se desprende de todo a lo que se sentía atado para tratar de llevar su vida de lo más normal, pero al empoderarse, lo hace a través de ejercer una violencia vengativa y justiciera que tiene una gran aceptación por parte de una población que se encuentra en una misma situación de hartazgo, consiguiendo de alguna forma , politizar el sufrimiento de los oprimidos e incomprendidos y que estos le aclamen por sus acciones; obteniendo finalmente la aceptación y el cariño que nunca tuvo.

Considero que parte importante del mensaje de esta película, además de resaltar esta falta de empatía en una sociedad ficticia que puede ser comparada con cualquier sociedad de la realidad, es una llamada de atención hacia un factor que

actualmente aqueja mucho a la población, los trastornos mentales y en general a la poca importancia que se le da a la salud mental. Trastornos como la depresión, TPL, TDH, la bipolaridad etc. Son problemas que cada vez son más frecuentes de ver incluso en la población juvenil, y que tanto las instituciones de educación, como las instancias gubernamentales de salud no están realmente capacitadas para atenderlos de la manera adecuada.

Arthur es el reflejo de un mal manejo de un trastorno mental, la depresión y la marginación social en la que vive, y pese a que él está consciente de su condición e intenta convivir con ella, esforzándose en desarrollarse como todas las demás personas pidiendo únicamente que se le respete y se le incluya, es hasta que ejerce la violencia que logra ser “visto” y escuchado.

Generalmente se piensa en el daño que puede hacer una persona como Arthur a la sociedad, pero pocas veces se toma desde el lado de como la sociedad les hace daño a personas como Arthur, pero también dentro de esta sociedad, debemos incluirnos para cuestionar nuestro rol y si realmente hacemos algo por aquellas personas que necesitan nuestra ayuda o preferimos dejarlas fuera de nuestra vida.

He aquí está importancia de las historias de las películas, sean de ficción o basadas en hechos reales, ya que, a través de la visión del director, puede no solo darse a conocer algo nuevo, además puede ser una protesta a cierta falta de valores de una sociedad, en este caso es ciudad Gótica, pero que, al ver esos detalles en imágenes, permite a la audiencia contrastar lo que ve en la pantalla, con su cotidianidad e identificar los problemas que lo rodean, sean o no los mismos.

CONCLUSIONES GENERALES

La motivación principal del presente ensayo derivó de esa necesidad de demostrar que, a pesar de vivir en una era de inmediatez y digitalización, donde el predominio de la ficción y sorprendentes efectos especiales acaparan las pantallas grandes y chicas, es posible un acercamiento educativo a este tipo de producciones.

Primeramente, me di cuenta de la importancia del cine en la vida de las personas y no solamente como un medio de entretenimiento, sino que trasciende a una parte más profunda del ser humano, que lo ayuda a relajarse, a hacer catarsis sobre ciertos conflictos internos del espectador, además permite aprender nuevas cosas, como idiomas o culturas , inclusive como espectador puede llegar a reflexionar sobre sus problemas personales a raíz de ver que un personaje está pasando por una situación similar y como lo resuelve, sin dejar pasar que ayuda a desarrollar la creatividad, no solo de los más pequeños. El cine es un medio tan diverso que desde una sola disciplina es casi imposible abordarlo.

Enfatizo en esta imposibilidad, simplemente porque esta investigación lo concreta, y para ello fue necesario no solo ver la perspectiva desde el área de comunicación, además se utilizaron muchos enfoques planteados desde la historia, la pedagogía, la psicología y los estudios visuales, que ayudaron a reforzar la información presentada. Por ello considero de vital importancia una apertura de los estudios cinematográficos con otras disciplinas que contribuyan a su entendimiento desde lo personal, lo social y hasta la cuestión técnica. Ya que aún son muy escasos y poco difundidos los trabajos de investigación que abordan el medio desde la interdisciplinariedad.

Por otro lado, desde una cuestión educativa, considero que las películas contribuyen a una mejor comprensión de diversos temas, personalmente recuerdo ciertas cuestiones sociales o culturales que fueron abordados en el aula con una película que lo ejemplificaba y abordaba el tema en cuestión, que aquellas clases donde la

teoría únicamente se explicaba desde las palabras del profesor o del autor que se estuviese tratando.

Si bien no todos tienen la misma forma de aprender, considero que las imágenes son un elemento que encontramos presente todos los días de nuestra vida. Simplemente recordemos que inclusive pensamos en imágenes. Por ello, yo creo que nos es más fácil comprender una imagen que una frase o un texto completo. Este hecho de recordar cosas y pensarlas en imagen es lo que me lleva a suponer que las películas tienen que ser un medio de apoyo fundamental dentro de las aulas. De ahí viene esta importancia del acercamiento a los films desde este tipo de análisis, para la formación de una visión crítica que le permita al usuario, observar una película y reconocer los mensajes esenciales que esta enuncia utilizándola a su vez como un medio de apoyo conceptual, ideológico o cultural.

Sé que esta etapa tan mediática y digital en la que actualmente vivimos, lejos de regresar a tiempos de antaño seguirá evolucionando, por lo mismo el cine seguirá cambiando y adaptándose en sus diversos aspectos. Desde la producción, la realización, hasta su difusión. Por ello creo, es el momento preciso para cambiar esta visión del cine como espectáculo y relajación únicamente, a ver el cine como un instrumento de conocimiento, comunicación, integración e interacción.

Ya lo decía Martínez-Salanova (2003), *“Es necesario formar al niño, al adolescente y al joven de la actual sociedad, que se halla en crecimiento integral (...) en comprender y analizar uno de los elementos que más importancia tendrá en el transcurso de su vida, la comunicación, cuya forma y características se encuentran paulatinamente transformadas debido a la irrupción de nuevos instrumentos”*.

Considero que realmente no tendría que importar el origen o género de una película, para que esta sea tomada como un producto transmisor de ideas, sentimientos, valores o cultura. Y para que esto pueda concretarse, es necesario un conocimiento de las herramientas que forman parte de esta investigación, exponiendo que, para un análisis de parte del espectador, trabajan dos aspectos importantes: la asociación de lo que se ve en la pantalla con la vida real y el conocimiento del lenguaje cinematográfico con sus componentes. Aun con este acercamiento, cada

persona interpretará de manera única lo que ve en la película, por lo cual se comparte esta conclusión con los autores Aumont y Marie, (2004); Zavala, (2008) de que no existe un método exacto o único de como analizar un film.

También pienso que es bastante fatalista la situación en donde directores de cine afirman que el cine va en decadencia, ya que, a raíz de la pasada pandemia mundial, la alianza entre estudios, productoras y plataformas de streaming aumentó considerablemente, desencadenando en esta alta oferta de productos audiovisuales; que de no tener estas coaliciones, muchas de esas películas no hubiesen sido estrenadas o no tendrían el mismo alcance de público como fue el caso de la versión de *Pinocho* (2022) del director mexicano Guillermo del Toro, que fue estrenada en selectas salas de cine en México, teniendo su estreno para Latinoamérica a través de la plataforma de Netflix.

Así como Guillermo, otros directores han logrado llegar a un público mucho más amplio y variado con la ayuda de las plataformas, por lo cual, lejos de tacharlas como algo malo que llevará al cine al fracaso, creo que se deben ver como una herramienta que permite que muchas más personas interactúen con el medio, propiciando esta “alfabetización” de los códigos y lenguajes expresivos del cine o de la televisión.

Para ir cerrando con esta conclusión, opino que las plataformas hoy en día nos ofrecen una amplia gama de documentales, películas y series. Estas últimas han llamado mi atención en cuanto al cambio de un lenguaje televisivo a uno más cinematográfico, ejemplo de esto serían *Breaking Bad* (2008-2013) o *Better Call Saul* (2015-2022), donde el mismo creador, ha mencionado el uso de los planos, los colores y las luces para transportar al espectador de la sala de su casa, al lugar donde están ocurriendo los hechos de la serie o que conecte con un personaje en particular. Esta hibridación entre productos considerados de televisión con el lenguaje cinematográfico sigue y seguirá creando nuevos productos que podrían abrir el debate sobre ¿qué y por qué pueden ser considerados un producto cinematográfico?

Para finalizar, creo importante para la visión del proyecto, traer de nuevo esta cita de Enrique Martínez-Salanova (2003), *“Ver el cine asiduamente, aplicando la capacidad de observación, disfrutando del espectáculo, así como de los argumentos, la actuación de los actores y las mil formas de comunicación que un film entraña, beneficia la adquisición y perfeccionamiento de las capacidades perceptivas y por lo tanto los instrumentos de codificación, asimilación y recuperación de los conocimientos, potenciando el pensamiento crítico.”* Acudo a esta cita ya que ver, disfrutar, pero en especial pensar las películas, es lo que lleva al espectador a querer seguir analizando y develando los secretos del cine.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- Agirre, K. (2014). El nuevo Hollywood y la posmodernidad: entre la subersión y el neoconservadurismo. *Palabra Clave* (17), 645-671.
- Aguilar, R. R. (2015). La cultura visual como sistema de significación. En J. O. Elizondo, *Cultura Visual y Sistemas de Significación* (págs. 58-71). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Almoguera, M. d., & López L., E. (23 de Agosto de 2022). *La estética cinematográfica: Luz y Color*. Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>
- Anonimo. (12 de Marzo de 2012). *Christopher Nolan Reflects on his Batman Trilogy, Heath Ledger & More*. Obtenido de Comic Book Resources: <https://www.cbr.com/christopher-nolan-reflects-on-his-batman-trilogy-heath-ledger-more/>
- Anónimo. (5 de Octubre de 2019). *infobae*. Obtenido de Las extrañas reacciones que provoca la película "Joker" en las audiencias de todo el mundo.: <https://www.infobae.com/america/entretenimiento/2019/10/05/las-extranas-reacciones-que-provoca-la-pelicula-joker-en-las-audiencias-de-todo-el-mundo/>
- Anónimo. (3 de Marzo de 2021). *Computerworld España*. Obtenido de Computerworld España: "Vivimos en el mundo de la inmediatez, y las empresas o se digitalizan, o se digitalizan": <https://www.computerworld.es/tecnologia/vivimos-en-el-mundo-de-la-inmediatez-y-las-empresas-o-se-digitalizan-o-se-digitalizan#:~:text=Rafael%20Quintana%2C%20director%20general%20de%20Qlik%20Iberia.&text=%22Si%20se%20quiere%20subsistir%2C%20hay,acceso%2C%2>
- Aparici, R., & García Mantilla, A. (1989). *Lectura de imágenes*. Madrid: La Torre.
- Barbero, J. M. (2015). ¿Desde donde pensamos la comunicación hoy? *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* 128, 13-30.
- Bauman, Z. (2002). Modernidad Líquida. En Z. Bauman, *Modernidad Líquida* (págs. 129- 138). México: Fondo de Cultura Económica.
- Bond, P. (31 de Agosto de 2009). *Disney to buy Marvel for \$ 4 billion*. Obtenido de The Holliwood Reporter: <https://goo.gl/AxlhBg>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F., & Chio, F. D. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura y narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- Costa, L. (2019). *El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias*. Gandía: Universidad Politécnica de Valencia.
- Domínguez, C. P. (2005). *Los valores del cine de animación*. Barcelona: PPU.

- Dyer, R. (2001). *Las estrellas cinematográficas*. Barcelona: Paidós.
- Escrivá, V. G. (2018). El auge de los superhéroes y la nueva industria cinematográfica global. *Mediterránea de Comunicación*, 487.
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot.
- Franch, E. A. (2019). Guerra fría y cine. *FILMHISTORIA online*, 133-149.
- Fritz, B. (1 de Mayo de 2014). *Why Can't Marvel's Movie Superheroes Be Friends?: A web of conflicting deals prevent them from working together*. Obtenido de The Wall Street Journal.:
<https://www.wsj.com/articles/SB10001424052702304677904579535632100885654>
- García, J. (1996). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Cátedra.
- Han, B.-C. (2014). En el enjambre. En B.-C. Han, *En el enjambre* (págs. 34-39). Barcelona : Herder .
- Han, B.-C. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- J.Goncalves, A. L. (2007). *Aprender a ver cine: diseño y evaluación de un programa didáctico para la formación de jóvenes*. Universidad de Huelva.
- Jarvie, I. (1974). *Sociología del cine. Ensayo comparativo sobre la estructura u funcionamiento de una de las principales industrias del entretenimiento*. Madrid: Guadarrama.
- Jenkins, H. (2008). En busca del unicornio de papel; Matrix y la narración transmediática. En H. Jenkins, *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (pág. 101). Barcelona : Paidós.
- Jullier, L. (2012). *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*. Barcelona: Flammarion.
- Kellner, D. (2009). Critical perspectives on visual Imagery in Media and Cyberculture. *Journal of Visual Literacy*, 81-90.
- Klenk, M. (2011). El cine digital en el siglo xxi. la transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a casua de la digitalización. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericana #4*. Obtenido de
[http://www.eloquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/eloquepiensa/article/view/66](http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/eloquepiensa/article/view/66)
- Kohan, S. A. (2006). *Biblioterapia y cineterapia*. Barcelona : Debolsillo .
- Kristeva, J. (1967). "Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman" de Julia Kristeva publicado en (1967). *REVISTA ELECTRÓNICA DE ESTUDIOS FILOLÓGICOS*. Obtenido de
https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_C_barrada.htm
- Leigh, J. (2002). The Cinema of Ken Loach : Art In The Service of the people. *Wallflowers Press*, 211.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Barcelona : Anthropos-UAM Iztapalapa.

- Mascelli, J. V. (2012). *Las cinco claves de la cinematografía*. México: Universidad Nacional Autónoma de México , UNAM.
- Memba, J. (2008). *Historia del Cine Universal*. España: Digitalia.
- Metz, C. (1971). *Lenguaje y Cine* . Planeta .
- Metz, C. (1983). *Ensayo sobre la significación en el cine (1964-1968) P.1*. Paidós Comunicación .
- Morales, J. I. (24 de Marzo de 2021). *Entrevista con Quentin Tarantino: La excepción a todas las reglas de Hollywood*. Obtenido de Cine Premiere:
<https://www.cinepremiere.com.mx/quentin-tarantino-excepcion-reglas.html>
- Moreno, J. (2000). *Lenguaje de la imagen dinámica. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la comunicación*. Málaga: Aljibe.
- Morín, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Seix Barral .
- Ortiz, M. (13 de Agosto de 2022). *Cultura Genial* . Obtenido de Top de 42 películas interesantes para ver y recomendar: ww.culturagenial.com/es/peliculas-interesantes/
- Pardo, A. (2001). El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta. *La ética desprotegida: ensayos sobre la ontología de la comunicación*, 117-141.
- Penthera. (2021). *Latin America Video Streaming Behavior Survey:Q1 2021*. Obtenido de Penthera:
<https://info.penthera.com/es/q1-2021-latam-encuesta>
- Phillips, T. (2019). Entrevista a TODD PHILLIPS por "Joker". (A. G. Calvo, Entrevistador)
- Phillips, T. (3 <https://www.gamespot.com/articles/joker-director-todd-phillips-always-wanted-joker-t/1100-6470214/> de Octubre de 2019). Joker Director Todd Phillips Always Wanted Joker To Be A "Real Movie". (gamespot, Entrevistador)
- Piñeiro, E. S. (2000). El análisis del fílm:entre la semótica del relato y la narrativa fílmica. *Escuela de Comunicación ,Facultad de Humanidades y Educación.Apartado 526*, 44-71.
- Puttnam, D. (2000). Nuevos retos de la industria audiovisual. *Nuestro Tiempo*, 107.
- Rodríguez, J. S. (2002). *Historia del cine.Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Romo, B. M. (2017). El cine como medio de comunicación social. Luces y sombras desde la perspectiva de género. *Fonseca, Journal of Communication* , 27-42.
- Sánchez, E. M.-S. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar . *Comunicación y Educación* , 45-52.
- Sandoval, P. X. (3 de Octubre de 2019). *El País*. Obtenido de El estreno de 'Joker' inquieta más allá de las salas de cine:
https://elpais.com/cultura/2019/10/03/actualidad/1570091845_470465.html
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *Internationan Journal Communication* 3, 586-606.

- Seger, L. (1997). *Como convertir un buen guión en un excelente guión* . Madrid: Rialp S.A.
- Sinnreich, A., Latonero, M., & Gluk, M. (2009). Ethics reconfigured. How today's media consumers evaluate the role of creative recippropriation. *Information, Communication & Society* , 1242-1260.
- Stam, R. (2002). *Film Theory*. (C. R. Suárez, Trad.) Malden, Massachusetts. EE.UU.: Blackwell Publishers.
- Tarín, F. J. (2010). *El análisis de textos audiovisuales. Significado y Sentido* . Santander : Shangrila.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir el Tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estetica y la poetica del cine* (6ta edición ed.). Madrid .
- Torre, S. d. (1998). *Formación y cambio en el cine*. Barcelona: Octaedro.
- Tudor, A. (1975). *Cine y comunicación social*. Barcelona: Gili.
- Vela, A. R. (2019). *Breve historia del cine* . epub libre.
- Villeneuve, D. (2020). *Dune, Director Denis Villeneuve Blasts HBO Max Deal (Exclusive)*. Variety.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico* . México : Universidad Autónoma Metropolitana .
- Zavala, L. (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra*. Recuperado el 23 de Julio de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520647003>
- Zavala, L. (2010). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico. La seducción luminosa*. México: Trillas.
- Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los género cinematograficos . *La Colmena* , 131-138.
- Zavala, L. (2018). *Para Analizar Cine y Literatura* . Madrid: El Barco Ebrio. Servicios Editoriales.