



Universidad de Jaén

Escuela de Doctorado

TESIS DOCTORAL



**EL CINE Y EL SERIAL A TRAVÉS DEL
ANÁLISIS DE LOS AUTORES
COMERCIALES CONTEMPORÁNEOS.
MARVEL Y LAS NUEVAS
PLATAFORMAS FÍLMICAS.**

**PRESENTADA POR:
JOAQUÍN DAVID GARRIDO PARRILLA**

**DIRIGIDA POR:
ANTONIO HORNO LÓPEZ**

JAÉN, 03-10-2022

ISBN



Universidad de Jaén

Programa de doctorado Interuniversitario en Patrimonio (UJA-UCO-UEX-UHU).

Universidad de Jaén

El cine y el serial a través del análisis de los autores comerciales contemporáneos. Marvel y las nuevas plataformas filmicas.

Director de Tesis
Antonio Horno López

Autor
Joaquín David Garrido Parrilla

2022

Agradecimientos...

En primer lugar quería dar las gracias a mi tutor y director de tesis Antonio Horno López. Tuve la grandísima suerte de tenerte como profesor y no hubiera podido tener mejor ejemplo para lo que me esperaba al terminar el máster. Gracias por soportar mis errores repetidos, gracias por tus correcciones y consejos, gracias por apoyarme siempre y sobre todo, gracias por ser la persona que eres. Grandísimo profesor, inmejorable investigador, increíble persona.

En segundo lugar quería darte las gracias a ti, María José. Sin tu apoyo incondicional durante este duro periodo, lleno de caídas y resurgimientos, nada hubiera sido posible. Eres un pilar esencial en mi vida y has sido un pilar esencial en el desarrollo de esta tesis. Agradecer también el apoyo recibido por mi familia y amigos, fundamental siempre.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.	5
1.1. Justificación.	6
1.2. Antecedentes de la cuestión.	7
1.3. Objetivos.	10
1.4. Metodología.	11
2. CAPÍTULO 2. LA HISTORIA CINEMATOGRAFICA MÁS ALLÁ DEL PASADO.....	14
2.1 Los hermanos lumière: un nuevo lenguaje a través del vídeo social.	14
2.1.1. El cineórama y el cinemascope: los antecesores del 3d.	17
2.1.2. El kinetoscopio y la cámara bell and howell.	19
2.1.3. La llegada del sonido al cine: el cantante de jazz.	21
2.2 Un nuevo cine a color.	23
2.2.1 La tira fílmica o la revolución kodak.	26
2.2.2 El punto de vista estable: snorricam y stedicam.	27
2.2.3 Acercándonos a la proyección digital: el IMAX.	29
2.3 La aparición del cine digital: sensores ccd.	29
2.3.1. <i>Matrix</i> (1999) en la era digital.	30
2.3.2. La cámara digital cinematográfica: red one y arri alexa.	31
2.3.3. Perfeccionamiento de los sensores C-MOS.	32
2.3.4. La industria semiprofesional.	34
2.3.5. Black Magic y sus homólogos.	35
2.3.6. La llegada del móvil, a la industria audiovisual, como dispositivo de grabación.	36
3. CAPÍTULO 3. EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN LA ERA DIGITAL	38
3.1 Covid 19 y los nuevos hábitos de consumo.	40
3.1.1 Streaming, vídeo bajo demanda y las multipantallas.	42
3.1.2 Las nuevas salas cinematográficas en streaming.	45
3.1.3 La revolución Netflix.	48
3.1.4 El efecto blockbuster serial: <i>El Juego del Calamar</i> (2021).	52
3.2 Youtube como plataforma cinematográfica.	53
3.3 ¿Crítico especializado o redes sociales?	55
4 CAPÍTULO 4. EL ORIGEN DEL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL.	59
4.1 El comic de Marvel.	59
4.2 Los comienzos fílmicos de Marvel.	60
4.1.1 El Universo Cinematográfico Marvel (UCM).	62

4.1.2	Las claves del éxito Marvel.	64
4.1.3	La transmedialidad narrativa como base de producto.	65
4.1.4	El gran guion de Marvel: el arco narrativo de “La Saga del Infinito”.....	68
4.1.5	El sello Marvel: características cinematográficas.	70
4.2	Marvel y el marketing social.	74
5.	CAPÍTULO 5. EL COLOR EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO: EL SERIAL Y EL FILM.....	78
5.1	Análisis del color en las series cinematográficas contemporáneas.....	84
5.2	El cromatismo en el arte del film.	95
6	CAPÍTULO 6. NACIMIENTO Y EVOLUCIÓN DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN.....	100
6.1	George Méliès y Segundo de Chomón, los padres de los VFX.....	104
6.1.1	Nuevas técnicas visuales: stop motion, maquetas y croma key.	108
6.1.2	La revolución digital de los VFX a través de <i>Terminator 2</i> (1991), <i>Jurassic Park</i> (1993) y <i>Matrix</i> (1999).	111
6.1.3	Siglo XXI: perfeccionamiento visual y nuevas técnicas.	113
6.2	Estudios de éxito en la producción de VFX en España y Hollywood.	117
7	CAPÍTULO 7. EL PLANO NEUTRAL A TRAVÉS DEL AUTOR COMERCIAL.....	121
7.1	Las bases del cine de autor.	122
7.2	El nacimiento del cine comercial.	128
7.3	La hibridación del cine posmoderno.....	130
7.3.1	El autor comercial contemporáneo.	131
7.3.2	Fusión de géneros.	134
7.4	El auge contemporáneo de la ciencia ficción.....	138
8	CAPÍTULO 8. ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO DEL AUTOR COMERCIAL.....	142
8.1	El cine de Christopher Nolan.....	142
8.1.1	<i>Memento</i> (2000).....	143
8.1.2	<i>El Caballero Oscuro</i> (2008).....	150
8.1.3	<i>Origen</i> (2011).....	158
8.1.4	<i>Interstellar</i> (2014).....	169
8.1.5	<i>Dunkerque</i> (2017).....	176
8.2	Quentin Tarantino y su sello cinematográfico.....	191
8.2.1	<i>Malditos Bastardos</i> (2009).....	195
8.2.2	<i>Django Desencadenado</i> (2012).....	205
8.3	La pausa en el cine de Denis Villeneuve.....	218
8.3.1	<i>Prisioneros</i> (2013).....	220

8.3.2	<i>La Llegada</i> (2016)	236
8.3.3	<i>Dune</i> (2021).....	246
8.4	Guy Ritchie	254
8.4.1	<i>The Gentlemen</i> (2019)	257
8.5	El serial de autoría comercial: <i>Juego de Tronos</i> (2011)	270
8.5.1	Resumen de las 8 Temporadas.	271
8.5.2	Las temáticas en <i>Juego de Tronos</i>	274
8.5.3	Los personajes del serial.....	278
8.5.4	6x9: La Batalla de los Bastardos	281
8.5.5	8x3: La larga Noche	296
8.6	Discusión y conclusiones.....	312
9	CAPÍTULO 9. LAS DIFERENTES FUNCIONES DEL MEDIO CINEMATOGRÁFICO.....	317
9.1	El cine como herramienta pedagógica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	317
9.2	El cine como reflejo del contexto social y cultural.	321
9.3	El carácter multidisciplinar del cine.	324
9.4	La importancia del cine en la confección del imaginario social.....	329
9.5	El predominio de la imagen en la era contemporánea.	332
9.6	La relación entre la publicidad, el marketing y el cine: el cartel cinematográfico.	335
9.7	El cine en el aprendizaje de la historia.....	339
9.8	El cine como herramienta en el estudio de la ciencia.	345
9.9	El séptimo arte en el estudio de las matemáticas.....	349
9.10	Conclusiones	353
10.	CONCLUSIONES.....	358
11.	BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFÍA.....	363
11.1	Bibliografía.	363
11.2	Webgrafía.....	374
12.	ANEXO 1: PELÍCULAS MÁS REPRESENTATIVAS DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN.	383

1. CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.

El cine ha sido, a lo largo de la historia, y es una de las vertientes artísticas de masas más importantes en la actual sociedad contemporánea. La premisa fundamental mediante la cual vio la luz esta disciplina fue entretener. Muchos han sido los directores y directoras que han dejado huella mediante sus obras a la vez que muchos han sido los olvidados. En la constante evolución del cine, crítica especializada, espectadores, medios, así como la propia industria, fueron conformando un sistema por el cual se fue catalogando a cada una de las producciones además de a los propios creadores. Dentro de este sistema, una cinta puede ser etiquetada y analizada desde diferentes perspectivas como su género, tipo de producción, dirección de fotografía, BSO, etc. Además, un director/a también puede definirse como autor cinematográfico o realizador comercial, entre otros.

Este trabajo de investigación se centra en un análisis profundo y exhaustivo del medio cinematográfico a través de dos bloques fundamentales, uno teórico y otro práctico que, a su vez, están divididos en capítulos. Se hará un recorrido por los acontecimientos técnicos, cámaras y formatos, que marcaron un antes y un después para que el cine sea lo que es hoy en día.

Elementos cinematográficos artísticos como el color son de vital importancia en la cultura visual actual. Debido a esto y mediante el análisis de obras cinematográficas, se ha profundizado en la significación y en la importancia de este elemento en la confección del lenguaje fílmico.

La ciencia ficción será el género principal tratado. Dicho género presenta unas características únicas y específicas propias tanto en su narrativa como en su estética y ejecución técnica. Se trata de una temática, analizada en la mayoría de ocasiones por la crítica especializada, desde un punto de vista comercial que resta importancia a su calidad cinematográfica. Es por estos motivos que uno de los objetivos principales de esta investigación es demostrar que este tipo de cine puede llegar a presentar producciones, con una calidad visual y artística tan expresiva e interesante en sus fotogramas, como las de otros géneros que han pasado a la historia del séptimo arte.

Desde hace muchos años existe una confrontación entre dos modelos cinematográficos: el de autor y el comercial. Esta lucha limita las posibilidades en cuanto a reconocimiento de géneros como la ciencia ficción, restringiendo a la vez el arte en sí. Por lo tanto, este eterno “conflicto” por aportar más o menos calidad a una obra, en función de si se cataloga como cine comercial o cine de autor, es una retroalimentación negativa para la industria.

Debido a este y a otros motivos, este será el tema principal analizado durante esta investigación.

Netflix se ha posicionado como la plataforma del futuro, marcando las pautas de una nueva forma de producción –masiva medio-bajo coste–, distribución a diferentes niveles de consumo y exhibición mundial. Junto a otras plataformas como HBO, los seriales han dado un cualitativo salto de calidad –producción artística, actores/actrices, directores, etc. – para competir de tú a tú con los largometrajes.

Ya son varias las publicaciones centradas en este producto audiovisual como *Factores de éxito de las series y sagas* de Eizaguirre y Oter (2010). Los seriales compiten directamente con la narrativa clásica del film por una cuota de mercado en continuo crecimiento.

Otras de las temáticas analizadas en esta investigación será el universo cinematográfico generado por Marvel a través de un estilo cinematográfico reconocible y mediante la aplicación de nuevas técnicas de publicidad y venta.

Además, se indagará en la importancia del cine en la enseñanza educativa de disciplinas tan importantes como las matemáticas, la historia o la ciencia.

1.1. Justificación.

Desde los inicios del medio fílmico, la crítica especializada como la propia industria han ido introduciendo catalogaciones que han permitido diferenciar las diversas producciones o el tipo de directores/as. Entre estas, la autoría fílmica se utilizó para describir a directores que realizasen sus obras bajo una serie de características técnicas y artísticas asociadas directamente a ellos. Por otra parte, la producción comercial estaba ligada a cintas concebidas bajo un gran presupuesto económico, basadas en géneros concretos o dirigidas a un público de masas, entre otras características.

Aunque son muchos los estudios que tratan esta temática, no se ha profundizado lo suficiente en relación a la evolución sufrida por el medio en las últimas décadas. En el ámbito de la autoría, *El autor como género cinematográfico* de María del Carmen Valdez (2015) o *El autor y el proceso creativo cinematográfico español de los 90* de Ernesto Taborda (2014) son algunos de ellos. Al igual ocurre con el cine comercial con trabajos como *La representación de la imagen del hombre enfermero en el cine comercial* de Javier Amado (2014) o *La huella gráfica del boceto en animación comercial* de Manuela Elizabeth Rodríguez (2021).

Tanto la llegada de la era digital como la constante evolución técnica que sufre el séptimo arte se traducen en que se hayan tratado temas técnicos como la evolución de la cámara

cinematográfica además del análisis sobre los nuevos hábitos de consumo. El estudio y análisis de estas temáticas, junto a otras, se ha considerado fundamental para complementar el tema central de esta investigación, así como para profundizar y adjuntar nuevas argumentaciones a contenidos ya planteados en esta nueva era fílmica.

1.2. Antecedentes de la cuestión.

Ignacio Medina en su artículo *Cine Comercial versus Cine Independiente* hace hincapié en la necesidad de realizar un análisis objetivo de cada película sin buscar delimitarla en una de estas categorías. En su análisis, el autor se pregunta si “¿tiene alguien el poder, conocimiento y dignidad para señalar a un grupo como mejor que otro?” (Medina, 2018). La producción de un film de autor o de uno comercial no conlleva que, por pertenecer a una categoría u otra, se deba considerar una gran obra cinematográfica. Una película se puede analizar desde diferentes puntos de vista: cinematografía traducida en la utilización de determinadas escalas, movimientos de cámara, iluminación, material técnico, etc.; o otros aspectos artísticos como la puesta en escena, escenografía, uso del color, montaje o interpretación. Asimismo, la narrativa en cuanto a la profundidad del guion a través de tramas, subtramas, planificación de personajes, etc. En conclusión, sería precipitado afirmar, sin un profundo análisis del panorama cinematográfico reciente que respalde dicha afirmación, si una producción es más completa que otra basándose simplemente en si se clasifica en una u otra categoría.

A la hora de catalogar una película, existe una opinión generalizada basada en el tipo de producción que se ha aplicado en el desarrollo de la misma. Desde esta perspectiva, las grandes producciones directamente buscan generar ingresos, apoyadas en impresionantes efectos especiales e intérpretes muy conocidos. Siguiendo en este contexto, estas producciones presentan como fin un entretenimiento fácil que sirva como desconexión del mundo que nos rodea. Así, una película de bajo presupuesto debe compensar dicho déficit a través de una gran elaboración y un amplio detallismo. Esa gran elaboración se sustenta a través de un gran guion y una compleja cinematografía cuyo fin debe hacer reflexionar, sentir o pensar al espectador (Medina, 2018).

Este pensamiento está muy extendido dentro de los espectadores con ciertos conocimientos cinematográficos, pero, aunque esta reflexión tenga cierto sentido y coherencia, delimita demasiado al séptimo arte dado que se realizan films que adquieren características de ambas contextualizaciones. Por todo esto podríamos preguntarnos,

¿existe el autor comercial? La respuesta es claramente sí. Quentin Tarantino o Christopher Nolan son claros ejemplos de esta figura.

El término autor comercial englobaría a aquel cineasta cuyo cine adquiere características de las categorías mencionadas anteriormente. Películas como, por ejemplo, *Los Odiosos Ocho* (2015) presentan cualidades combinadas del cine de autor con el sistema de estudios clásico de Hollywood.

- Este film nace de un alto presupuesto de 44 millones de dólares.
- Todas las fases del proyecto contaron con un gran despliegue de medios humanos y técnicos.
- El reparto artístico que interpreta la historia estuvo conformado por grandes estrellas del séptimo arte a nivel mundial.
- Además, la película dispuso de una gran campaña de publicidad y exhibición a nivel global.
- Del mismo modo, se trata de una obra intimista, donde los personajes desarrollan grandes evoluciones a lo largo de un largometraje de 3 horas de duración.
- El espectador siempre se encuentra próximo a los personajes y a los sentimientos y sensaciones de los mismos.
- La película se basa en un complejo guion acompañado de sutiles puestas en escena donde los colores y la vertiente artística adquiere muchísima importancia en el desarrollo del film.
- Quentin Tarantino aporta a esta cinta su sello como director: amplitud en las escalas, complejidad narrativa, evolución de personajes, características del western, etc.

Una vez mencionado lo anterior, podemos intuir cualidades propias de la existencia de la figura del autor comercial. Directores como Tarantino o Woody Allen comenzaron siendo máximos exponentes del cine independiente o como se conoce hoy en día en Hollywood, cine Underground. De hecho, hay que tener muy en cuenta en esta investigación el recorrido que realizan algunos directores/as hasta llegar a donde se encuentran hoy en día. La gran mayoría de autores/as cinematográficos comienzan realizando un cine de bajo presupuesto, prácticamente sin disponer de los medios técnicos y humanos necesarios para realizarlo –características del cine independiente. Cuando dichos autores/as realizan un cortometraje o largometraje con éxito en la industria, la propia industria premia este éxito con medios económicos, técnicos y humanos en sus próximas

producciones. Es decir, se podría confirmar que muchos directores/as contemporáneos de gran éxito comercial comenzaron su cine bajo el “abrigo” del cine independiente.

Paralelamente autores como Alejandro González Iñárritu con obras como *El Renacido* (2015), podría considerarse similar, en cuanto a características de producción y rodaje, al largometraje de *Los Odiosos Ocho* (2015), presentando características del cine de autor y del film comercial. Los Hermanos Coen, las hermanas Wachowski, Martin Escorsese, Esteven Spielberg, George Lucas o Cristopher Nolan son más ejemplos de los que, desde esta investigación, se consideran autores comerciales.

Otro de los temas tratados en este trabajo será el género de la ciencia ficción. El autor y legendario editor Jhon W. Campbell Jr. lo describe como “el esfuerzo realizado por predecir el futuro a través de hechos conocidos en el presente gracias a la ciencia”. Además, se podría definir la ciencia ficción como género cinematográfico como la forma de hacer real, a través de efectos especiales, los aspectos futuristas más complejos de nuestra imaginación.

Desde el punto de vista de la crítica especializada, la ciencia ficción siempre ha sido un género “menor” por diversos motivos que, en un gran número de casos, están poco fundamentados y muy estereotipados bajo el cine “de los efectos especiales” (Telotte, 2002).

Hace décadas, el género de la ciencia ficción trataba civilizaciones y culturas futuras, en mundos donde la tecnología presentaba una importancia desmesurada (Petit, 2012). En gran parte, el género carecía de lo real, de lo próximo y por eso, entre otras cosas, ha ido perdiendo importancia de cara a la crítica. Hoy en día esto ha cambiado debido a que esas culturas futuras, de las que se hablaba en los años 50, ya han llegado y, por lo tanto, parte del género trata una temática centrada en la problemática que vivimos actualmente en la sociedad digital.

Para seguir profundizando en este género, hay que realizar una diferenciación entre ciencia ficción y fantasía. Por un lado, la ciencia ficción está directamente relacionada con especialidades como la física, la biología o las matemáticas. Todo tema tratado que no tenga una explicación a través de las especialidades mencionadas sería fantasía. En el ámbito de la ciencia ficción, encontramos multitud de escenarios históricos basados en el pasado, presente o futuro pero plausibles junto con las historias más imaginativas como la conquista espacial o mundos post-apocalípticos. Igualmente, cuando los escenarios se crean de la nada, abarcando un nuevo mundo, nuevos habitantes, edificios, etc., estamos creando un mundo de fantasía.

Dos de los mayores exponentes contemporáneos de la ciencia ficción son Christopher Nolan y Denis Villeneuve. Ambos directores tratan asiduamente el género en sus producciones. Claros y exitosos ejemplos son *Origen* (2010) o *La Llegada* (2016). Posteriormente, ambos films serán analizados en profundidad durante el capítulo de análisis cinematográfico del autor comercial.

Además, como ya se mencionado anteriormente en este trabajo, una nueva forma de producción y distribución cinematográfica irrumpió, hace apenas unos años, para transformar la industria del cine.

En palabras de Mariano Barroso, presidente de la Academia de Cine:

Hay mucho más movimiento que hace unos años y mucho dinero, mucho capital que se está invirtiendo. No solo las producciones nacionales, sino las que vienen a rodarse aquí, y esto genera trabajo, algo fundamental para nuestro sector (Barroso, 2018).

Las nuevas plataformas cinematográficas como HBO o Netflix han cambiado y están cambiando los cimientos de la industria cinematográfica. Por una parte, utilizan un nuevo modelo de producción –que varía dependiendo de la plataforma– basado en una gran cantidad de creaciones a un coste de producción medio/bajo. En ese gran número de producciones, aparecen éxitos como la serie *Stranger Things* (2016) o *Narcos* (2015). Parte del éxito reside en cómo, en este caso, Netflix respeta el lugar de origen de las producciones en cuanto a equipo humano e idioma. Además de las creaciones, dichas plataformas han revolucionado el sistema de distribución cinematográfico más allá de las salas, adaptándose a la era digital. La unión de diferentes dispositivos como el móvil, Tablet, ordenador portátil o Smart Tv a la red de banda ancha –fibra óptica y 4G/5G– han derivado en un nuevo sistema de consumo filmográfico basado en el streaming. Esto permite al usuario el control total de lo que quiere y cuándo lo quiere consumir.

En este sentido, las nuevas plataformas ofrecen un servicio a la carta personalizado por el propio usuario sin las restricciones que presenta la distribución cinematográfica clásica (Beauregard, 2021).

1.3. Objetivos.

A través del planteamiento realizado en esta tesis mediante dos bloques de contenidos, se pretende profundizar en temáticas técnicas y artísticas como la cámara cinematográfica o la aplicación del color en el medio. El eje fundamental de esta investigación se centra en instaurar una nueva descripción para el director cinematográfico contemporáneo debido

a que, términos como autor o realizador comercial, no abarcan todas las características que presenta este nuevo artista fílmico. Es a partir de esta premisa, en la que establecerán los siguientes objetivos propuestos para esta investigación:

- Realizar un exhaustivo recorrido histórico por los hitos técnicos que han ido marcando el desarrollo de la actual cámara cinematográfica. Hoy en día y tras el continuo avance tecnológico, las posibilidades técnicas que ofrece el medio en cada una de sus etapas, preproducción, producción y postproducción, son ilimitadas.
- Situar al espectador, a través del análisis de nuevas plataformas de distribución y exhibición, en el contexto de los nuevos hábitos de consumo cinematográfico y audiovisual con Netflix como punto de partida.
- Entender las nuevas franquicias fílmicas de éxito como Marvel a través de sus comienzos en el ámbito del cómic. Por otro lado, mediante el análisis técnico-artístico de sus obras se obtendrán las características que han llevado a la franquicia a la cumbre de la industria.
- Profundizar en la importancia del color en la confección del séptimo arte mediante el desarrollo de una metodología de análisis teórico-práctico de obras de seriales y largometrajes cinematográficos.
- Situar los inicios del género de la ciencia ficción y sus posibilidades técnicas, así como destacar la importancia de este género en la actual parrilla cinematográfica.
- Establecer las características del autor fílmico y del realizador comercial para introducir de forma argumentada el nuevo autor comercial a través del análisis teórico-técnico de obras contemporáneas.
- Conocer y estudiar las cualidades didácticas que puede llegar a presentar el medio fílmico en las nuevas metodologías educativas de aprendizaje.

1.4. Metodología.

Este trabajo de investigación se ha configurado en 9 capítulos. En el primer y segundo capítulo se expone una aproximación teórica a las innovaciones tecnológicas más importantes que permitieron evolucionar la cámara de cine hasta lo que es en la actualidad. Con este desarrollo se pretende contextualizar al lector en características técnicas fundamentales de este dispositivo que permitan una mejor comprensión de una serie de aspectos cinematográficos que componen cualquier obra.

Debido a la gran cantidad de cambios que han sufrido los hábitos de consumo cinematográfico en la última década, potenciados además por la pandemia del Covid 19, en el capítulo 3 se ha realizado una aproximación y análisis de las nuevas plataformas de producción, distribución y exhibición cinematográfica digital como Netflix. Este análisis teórico se ha centrado en los avances técnicos que han permitido el uso de estas plataformas y en las características principales que han dado lugar a su éxito.

Debido a al posicionamiento de Marvel como una franquicia de referencia en la actual parrilla fílmica, en el capítulo 4 se llevará a cabo el estudio histórico de la compañía así como en el análisis teórico-técnico de algunas de sus obras. Mediante este estudio, centrado en aspectos puramente cinematográficos, se pretende establecer las pautas principales que han conformado su modelo de prestigio.

El capítulo 5, de carácter más práctico, se centrará en el análisis del uso del color en series y películas donde este elemento es primordial tanto para el aspecto visual como para la narrativa. Mediante este análisis, se pretende destacar la importancia de este elemento y profundizar en su simbología o significado a través de las teorías del color cinematográfico.

En el capítulo 6 se señalan, a través de los tecnólogos y de las obras más relevantes, los principales logros técnicos que han marcado un antes y un después en el género de la ciencia ficción para llegar a ser una de las principales temáticas producidas por la industria cinematográfica actual.

Por su parte, en el capítulo 7 se establecen las bases teóricas, mediante un recorrido histórico, del objetivo principal de esta tesis: argumentar el término de autor comercial partiendo de la base del cine de autoría y del realizador comercial. En relación directa a este capítulo, y mediante un exhaustivo análisis práctico de elementos fílmicos como guion, interpretación, escalas o puesta en escena entre otros, se han establecido diferentes conclusiones que justifican la necesidad de introducir, en la actual teoría cinematográfica, este nuevo concepto.

El capítulo 8 de esta investigación abarca el análisis práctico y más extenso de esta investigación. En la que se estudian diferentes obras de autores comerciales como: Christopher Nolan, Quentin Tarantino, Denis Villeneuve o Guy Ritchie además del serial *Juego de Tronos* (2011). En este análisis se indagará sobre elementos como el guion, los personajes, la focalización, las escalas, la iluminación, la puesta en escena, el montaje o la música, etc. A objeto de establecer las características cinematográficas que representa a cada uno de estos directores. Además, obteniendo los elementos principales que

componen el sello fílmico de cada realizador, se podrá argumentar el concepto de autor comercial bajo las premisas planteadas anteriormente.

El capítulo que cierra esta investigación indaga en el análisis teórico de las diferentes funciones que presenta el medio cinematográfico en el ámbito educativo, concretamente en su aplicación en las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. CAPÍTULO 2. LA HISTORIA CINEMATOGRAFICA MÁS ALLÁ DEL PASADO.

El cine, hermano mayor de la fotografía, necesitó más de 100 años para llegar a ser técnicamente lo que es hoy en día. Durante la historia, muchos fueron los inventos que quedaron atrás para dar pie a nuevos dispositivos nacidos de la creatividad que desarrollarían un arte único. Dichos inventos no sólo sirvieron para desarrollar material técnico y diferentes formatos cinematográficos que permitiesen abarcar un gran abanico de espectadores sino que dejaron pistas de lo que llegaría a ser el arte más de un siglo después.

2.1 Los hermanos lumière: un nuevo lenguaje a través del vídeo social.

Los Lumière fue una familia que dedicó gran parte de su vida al estudio y el desarrollo constante de las diferentes aplicaciones de la luz a través de la fotografía y posteriormente, el cine. Antoine, el padre, fue un fotógrafo cuya gran visión empresarial le permitió abarcar una gran variedad de clientela dada su amplia oferta de productos fotográficos. Sus hijos, Auguste y Louis, se desarrollaron en este arte a través del constante trabajo de su padre en el estudio que la familia tenía en Lyon.

En 1881, y tras su paso por la Escuela Técnica de Martinière, ambos realizaron diferentes experimentos para detener el movimiento en una instantánea, lográndolo poco tiempo después. Este gran descubrimiento fotográfico, basado en los anteriores experimentos realizados por los pintores impresionistas, recorrió todo el mundo creando una gran expectación profesional sobre ellos.

Una década después, los hermanos Lumière construyeron la mayor fábrica fotográfica de Europa con la que patentaron su propia marca de placas fotográficas con la denominación de “Etiqueta Azul”. El gran éxito económico adquirido con este producto permitió que ambos se dedicaran exclusivamente a la investigación del desarrollo de la fotografía en todas sus vertientes técnicas.

En esta época, muchos fueron los inventos que vieron la luz a través de investigadores como Thomas Edison (Kinetoscopio, 1891) o Louis Le Prince (*La escena del jardín de Roundhay*,¹ 1888). Todos estos inventos ópticos sirvieron de base para que los hermanos Lumière desarrollaran el dispositivo que daría pie al nacimiento del séptimo arte, el cinematógrafo. Este aparato estaba formado por una caja de madera —caja oscura

¹ Cortometraje mudo de 1,66 segundos de duración. Está considerada la primera “película” de la historia del cine.

utilizada por Niepce— unida a un rudimentario objetivo junto con una película perforada de 35 mm que permitía la captura de las imágenes a través del procedimiento fotográfico utilizado en las placas sensibles de yoduro de plata. Para registrar las imágenes, el dispositivo disponía de una manivela que al girarla registraba todo lo visualizado por la óptica con una duración de un minuto aproximadamente (García, 2018).

Una vez creado el dispositivo que permitía rodar secuencias breves, los hermanos Lumière comenzaron a experimentar con él en rodajes de secuencias rutinarias como *La Salida de los Obreros de la Fábrica Lumiere*, (1895). Esta secuencia está considerada por la gran mayoría de los historiadores como el primer cortometraje de la historia del cine aunque fue el preludio de lo que, más de un siglo después, sería el cibervideo a través del lenguaje de Internet (Gubern, 2016).

Los hermanos Lumière no sólo fueron creadores del arte cinematográfico desde un punto de vista técnico sino que además, más allá de la estética utilizada en sus primeras grabaciones, crearon un lenguaje sencillo pero muy eficaz. Sus films cotidianos y naturales sentaron las bases de lo que, con el paso de los años, acabaría siendo el lenguaje cinematográfico que conocemos hoy en día —salvando ciertas distancias— pero además, dichos films quedaron latentes en el tiempo hasta que la era digital hizo uso de ellos.

Hace poco más de una década, en el nacimiento de la era social, el video Lumière resurgió para transformarse en el video *Youtube*. Nos podríamos preguntar si los hermanos sólo buscaban registrar pequeñas secuencias que dejaran patente que su Cinematógrafo funcionaba o estaban inventando, además del cine, el video social. Este hecho también nos puede llevar a preguntarnos si grandes plataformas audiovisuales como *Youtube* o *Vimeo* basaron sus proyectos en el éxito de los hermanos Lumière. Sea como fuere, el video social desde su utilización en la era Internet, no para de evolucionar hacia nuevos horizontes como el “Instavideo” —utilizado en la red social Instagram.

“La revolución digital reafirma la narrativa concentrada (el videoclip) frente a la narrativa expandida (la película). Los dispositivos de captación se universalizan y se hacen portátiles de uso continuado. Ya no se utilizan las cámaras de video para el registro de una fiesta familiar; ahora la llevamos en el bolsillo en forma de teléfono móvil” (Arias, 2009).

El video social ha generado un mercado propio donde lo colectivo prima por delante de lo individual. Desde los inicios de las primeras redes sociales de éxito como *Tuenti*, la comunicación social evolucionó hacia un nuevo tipo de comunicación mucho más global y colectiva. Todo usuario está conectado a una red global —Internet— que permite la

conexión simultánea con infinitos usuarios, lo que da lugar a su vez a la utilización de un sin fin de variantes del lenguaje comunicativo tradicional. Los diferentes dispositivos digitales llevan integrados un “Cinematógrafo” que permiten que el audiovisual también esté disponible para su conexión en cualquier momento y cualquier lugar. Una de las variantes del lenguaje comunicativo es el vídeo social, dado que permite a los diferentes usuarios mostrar partes de su vida cotidiana desde un punto de vista diferente pero mucho más eficaz al tradicional —perspectiva de la red social. Vivimos en una cultura de consumo dónde el audiovisual se impone sobre otras formas de comunicación, como la lectura. Por ello el vídeo social presenta la gran capacidad de cubrir las necesidades de los demás consumidores al utilizar un lenguaje sencillo, natural —en el que nos podemos ver reflejados— e incluso personal y cercano.

“El vídeo social es parte vital de la estructura creada en los transmedia o redes sociales” (Liuzzi, 2015).

Si analizamos exhaustivamente el lenguaje de los Lumière, no sólo presenta aplicaciones sociales si no que abarca mucho más. Sus piezas audiovisuales fueron la base de los brutos narrativos utilizados en el montaje cinematográfico, independientemente del género del mismo. Con la llegada estable de la televisión a mediados de los 40, el vídeo Lumière formó parte esencial en la realización televisiva. Si analizamos cómo se transmite la información en los noticiarios de televisión, reportaje, entrevistas, sumarios, etc., cumplen todas las características, desde un punto de vista plenamente informativo, del lenguaje utilizado por los hermanos franceses en sus primeros cortometrajes.

“El formato sintético referencial está presente sobre todo en los informativos, en los telediaros, un mosaico caleidoscópico que pretende representar la realidad informativa mediante la sucesión de piezas de vídeo referencial. Narrativamente, la televisión aporta otro formato de gran concentración narrativa, el spot publicitario” (Arias, 2009).

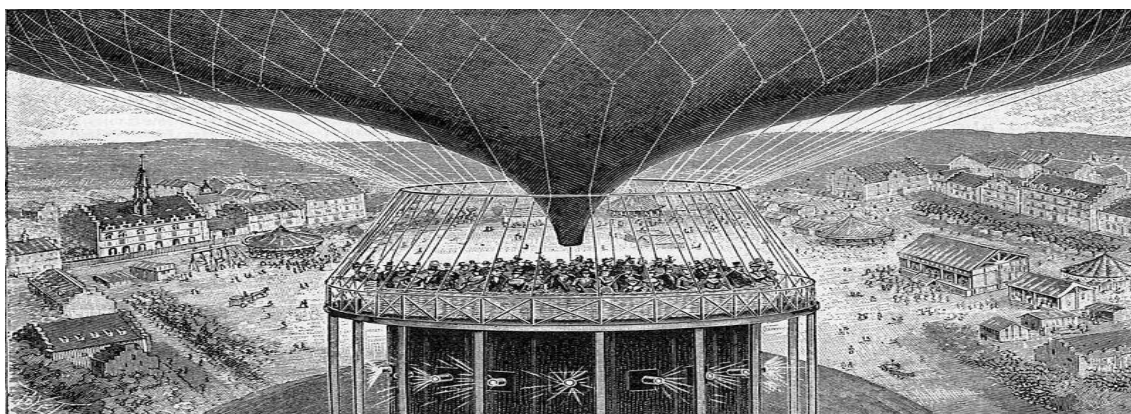
Como bien señala Arias (2009), el bruto narrativo presenta otras aplicaciones como la publicitaria. En la publicidad televisiva, los spots son piezas audiovisuales de corta duración cuyas características se asemejan mucho a los cortometrajes experimentales de los hermanos Lumière. ¿Podríamos, salvando las distancias en tiempo, estética y técnicamente, crear un spot publicitario con la obra *La Salida de los Obreros de la Fábrica Lumière*? Seguramente sí.

En conclusión, los hermanos Lumière no sólo son pioneros consagrados por la historia del cine o sus creadores técnicos a través del Cinematógrafo sino que fueron mucho más. Fueron creativos narrativamente hablando y visionarios de un modo de consumo que se

pondría en práctica, e incluso se volvería viral, más de 120 años después.

2.1.1. El cineórama y el cinemascope: los antecesores del 3d.

Cineórama fue un nuevo dispositivo cinematográfico inventado y patentado por Raoul Grimoin en 1897. Comenzó sus experimentos a principios del siglo XIX, trabajando con cámaras y proyecciones desde diferentes puntos de vista en una constante búsqueda de la innovación fílmica. Este artilugio cinematográfico consistía en la filmación simultánea, mediante 10 cámaras de 70 mm distribuidas en 360 grados, de grandes imágenes panorámicas. Además de la dificultad de la propia técnica, había que añadir que la grabación se realizaba durante el ascenso de un globo aerostático —en el interior del habitáculo del mismo.



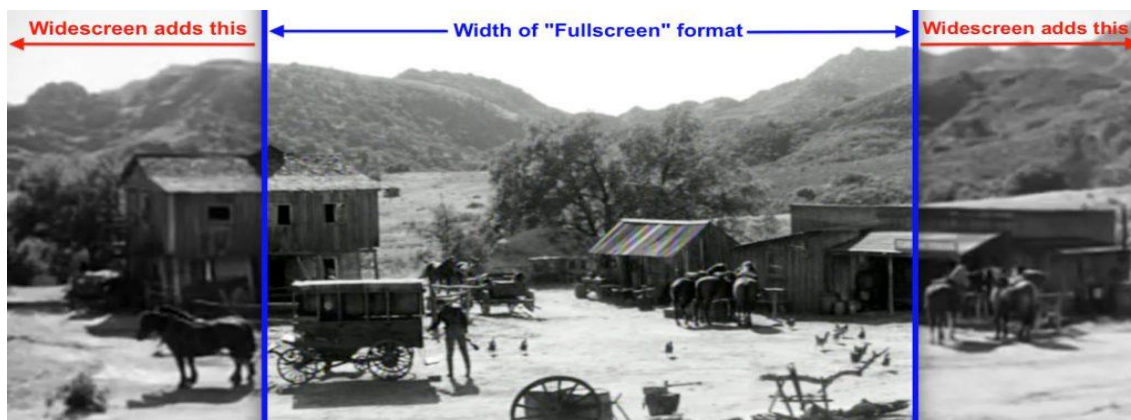
Recreación del Cineórama Fuente: Aprenderdecine

La proyección de este proceso cinematográfico se realizaba a través de diez proyectores sobre diez pantallas de 9 metros cuadrados situadas en lugares específicos del mismo globo. Para visualizar la grabación, se situaba a los espectadores en la canasta del globo a una leve distancia del suelo. Cuando se proyectaba la grabación del ascenso del globo, los espectadores disfrutaban de la sensación de aterrizaje —simulación ficticia a la real— (Paine, 2010).

El CinemaScope, inventado por Henry Chrétien, fue un sistema de filmación, evolución del Cineórama, caracterizado por la toma de imágenes panorámicas. Estas imágenes eran resultado de una compresión en una imagen normal de 35 mm para posteriormente descomprimirlas en la proyección obteniendo una proporción de pantalla 2,66 veces más ancha que alta. Para la grabación y proyección de este tipo de imágenes se utilizaban lentes anamórficas —Hypergonar²— o ultra-angulares. Las pantallas poseían una

² Hypergonar es el objetivo utilizado para proyectar películas en Cinemascope. Es desarrollado por el profesor francés Chretien Hypergonar quién descubrió la solución al problema de hallar unos objetivos

concauidad que les permitía eliminar gran parte de las distorsiones —producidas en la proyección de Cinerama— aunque posteriormente, los avances tecnológicos permitieron eliminar dichas distorsiones por lo que las pantallas cóncavas fueron innecesarias.



Fotograma Cinemascope Fuente: A-Media

La primera película rodada en CinemaScope fue *The Robe* (1953), dirigida por Henry Koster y producida por la Fox. A pesar de las evoluciones técnicas y lo económico del sistema CinemaScope, producir películas podía ser muy complicado. Debido a las características del sistema, la iluminación debía ser muy intensa. Además, al utilizar lentes muy angulares, el enfoque se perdía con mucha facilidad. Muchos años después, el sistema Panavisión solucionaría todos estos problemas (Crespo, 2017).

En los años 50 nace una pequeña empresa llamada Panavisión. La gran demanda creada por CinemaScope, en cuanto a lentes y proyectores, conlleva que Panavisión entre en este mercado con una gran producción. Panavisión comenzó a desarrollar una nueva gama de lentes y proyectores que solucionaban los problemas que presentaba CinemaScope. Uno de estos modelos era el MGM 65 que usaba películas de 70 mm que fue usado para grabar *Ben Hur* (1959). Años después, la empresa lanzaba al mercado el Super Panavisión 70, sistema que presentaba un ratio de aspecto de 2.20 y que fue usado por el rodaje de uno de los grandes mitos del cine, *Lawrence de Arabia* (1962).

Si situamos estos sistemas— Cineórama, CinemaScope o Panavisión— en nuestros días, podemos encontrar grandes similitudes con sistemas de filmación y proyección actuales. La futura presentación de la segunda parte de *Avatar* dirigida por James Cameron está siendo rodada con el sistema 4D. Esta revolucionaria técnica es una evolución del sistema en tres dimensiones. Para filmar en 3 dimensiones, los equipos de rodaje utilizan dos

deformantes, pero en un solo sentido, comprimiendo y ensanchando la imagen en un sentido horizontal, sin deformarla en sentido vertical.

cámaras, desde diferentes puntos de vista, para posteriormente proyectar las imágenes obtenidas de forma superpuesta. Cada cámara graba para un ojo —trabajando de forma similar a como se reproduce el sonido— y a través de unas gafas equipadas con filtros específicos, el espectador experimenta una sensación muy próxima a las tres dimensiones. El sistema 4D, además de lo mencionado en el 3D, incorpora las llamadas “sensaciones de sala”. Olores, movimientos de las butacas, un sonido cada vez más real, etc., logran que el espectador se sumerja en una atmósfera muy próxima a lo que podrían ser las 4 dimensiones.

“La tecnología digital actual, con sus múltiples aplicaciones ilusionistas tanto el terreno de las artes del entretenimiento como de la simulación de la realidad con otros fines, ofrece una sorprendente capacidad para ser interpretada a la luz de los procesos de investigación tecnovisual previos o paralelos a la invención de la fotografía y el cine” (Marzo, 1998).

A través de dispositivos como el Cineorama podemos comprobar que tecnologías cinematográficas actuales como el 4D presentan su base en el pasado, en la búsqueda incesante de aquellos investigadores ilusionistas como Raoul Grimoin, que se propusieron la invención del arte cinematográfico.

2.1.2. El kinetoscopio y la cámara bell and howell.

Hoy en día disponemos de una grandísima variedad de cámaras cinematográficas digitales: las DSLR (Single Lens Reflex), sin espejo (Mirrorless), compactas, ENG, medio-gran formato, etc. Todos estos dispositivos son evoluciones tecnológicas muy avanzadas de lo que un día fue la considerada primera cámara cinematográfica, el Kinetoscopio.

Paralelamente a la invención de la cámara Lumière, investigadores como William Kennedy, Laurice Dickson o Thomas Edison desarrollaron este dispositivo en Estados Unidos. Este aparato se basaba en una cámara oscura de madera perfeccionada que disponía de un orificio frontal donde se incorporaba una óptica. En la parte lateral presentaba una manivela que permitía rotar, a través del obturador, el material sensible durante la grabación.

Posteriormente, Edison y Dickson evolucionaron este dispositivo incorporándole un sistema de película sonora. El Kinetófono, como lo llamaron, realizó sus primeras pruebas con *La Película Experimental de Sonido Dickson* o *Nursery Favoritos* generando una gran expectación social y profesional (Borja, 2013).

La cámara cinematográfica ha sufrido decenas de evoluciones hasta llegar a nuestros días. El Kinetoscopio fue mucho más que la invención técnica del cine dado que su constante evolución nos ha llevado hasta su integración en el dispositivo móvil. Visionarios como Dickson o Edison no imaginaban que su invento podría llegar a integrarse en un dispositivo de bolsillo capaz de grabar y fotografiar imágenes en multitud de resoluciones y formatos. Hace más de 130 años se sentaron las bases, no sólo de la cámara de cine, sino de nuevos procedimientos de grabación, estructuras narrativas —medios y plataformas— además de todo dispositivo capaz de generar material audiovisual (Campo, 2004).

Cuando miramos hacia invenciones del pasado, no podemos limitar nuestra capacidad de análisis sobre dispositivos como el Kinetoscopio dado que su contribución en el desarrollo y futuro de las artes audiovisuales ha sido inimaginable.

La llegada del Kinetoscopio provocó en la joven industria cinematográfica un aluvión de investigaciones sobre cómo mejorar este dispositivo. Las primitivas cámaras como el Kinetoscopio presentaban dos problemas fundamentales: el parpadeo y la estandarización de equipos.

Donald J. Bell fue empleado en un teatro de Illinois cuando Chicago era el centro de la industria cinematográfica allá por 1900. Su trabajo como proyccionista lo llevó a interesarse por los materiales técnicos utilizados en las películas. Años después, Bell montó una empresa cuyo principal trabajo consistía en la reparación de equipos de películas creados por otros fabricantes. A través de su gran visión de negocio, Bell enfocó todos sus esfuerzos en solucionar el problema de las manivelas en las cámaras cinematográficas dado que su movimiento errático provocaba un visible parpadeo en la proyección de los materiales grabados. Por otro lado, era necesaria una estandarización de materiales sensibles debido a que la gran variedad de los mismos hacía casi imposible su proyección en las salas de Estados Unidos.

Bell and Howell evolucionó el proyector Kinodrone cambiando su perforador de película. Además desarrollaron una nueva cámara junto con una impresora continua para el material sensible de 35 mm. Todo esto junto con la negativa de la empresa a trabajar un material sensible de otro formato, forzó a la industria cinematográfica a aceptar el 35 mm como el estándar en materiales sensibles de grabación. En 1912, la empresa presentó la primera cámara cinematográfica totalmente metálica junto con el material sensible más preciso jamás utilizado. En los años 20, el 100 por ciento del equipo utilizado en los rodajes cinematográficos estaba fabricado por Bell and Howell (Thomas, 2013).



Cámara Bell and Howell Fuente: todocolección

La cámara Bell and Howell fue el dispositivo que marcó el camino a seguir, en cuanto al material técnico de grabación, de los futuros investigadores llegando hasta nuestros días. Más allá de las funciones técnicas que ofrecía este dispositivo, sus aportaciones a la narrativa cinematográfica fueron igual o más importantes. Permitió a los directores de la época planificar sus films desde otras perspectivas narrativas —respecto a encuadres y movimientos de cámara— dada su gran manejabilidad. Se podría afirmar que el cine formal como lo conocemos comenzó con la revolución de Bell and Howell.

Hoy en día, al formato estándar de un sensor digital lo llamamos Full Frame³. Dicho formato equivale al formato analógico de 35 mm que estandarizaron en Bell and Howell. En conclusión, Bell and Howell no sólo marcó las pautas técnicas sobre las cámaras cinematográficas —y televisivas posteriormente— sino que, además, su estandarización del material sensible en el formato de 35 mm sigue estando vigente en nuestros días.

2.1.3. La llegada del sonido al cine: el cantante de jazz.

Thoma Edison realizó muchas aportaciones al cine entre las cuales incluyó el sonido. Sentó las bases con su Kinetófono para que posteriormente Lee de Forest —con sus grandes descubrimientos en la construcción de amplificadores de audiofrecuencia⁴ y radiofrecuencia— junto con Theodore Willard consiguieran sincronizar el sonido con la imagen.

La Western —productora y exhibidora— contactó con los hermanos Warner —disponían de unas 15 salas— para proponerle la instalación en sus salas de un nuevo sistema que

³ Sensor de fotograma completo cuyo tamaño equivale al material sensible analógico de 35 mm. Las ópticas utilizadas en un sensor Full Frame no presentan factor de recorte.

⁴ Audiofrecuencia se refiere a las ondas de baja frecuencia y la radiofrecuencia a las ondas de alta frecuencia.

permitía reproducir sonido sustituyendo a su vez a las orquestas que interpretaban las bandas sonoras en las salas. Los Warner apostaron por este revolucionario sistema y tras el gran éxito de su película *Don Juan* (1926), reunieron todo su capital disponible para la grabación de un ambicioso proyecto titulado *El Cantante de Jazz* (1927). Su apuesta por el sonido generó unos beneficios económicos de más de tres millones y medio de dólares rompiendo el record de *Ben Hur* (1959).



Cartel cine *El Cantante de Jazz* (1927) Fuente: historiadecine

Este éxito obtenido por los hermanos Warner tuvo su impacto en la industria de Hollywood y mundial. Los demás países comenzaron a reclamar las películas en su propio idioma. En Estados Unidos comenzaron a emerger nuevas patentes sonoras; el cine “en silencio” había llegado a su fin.

Uno de los problemas de la llegada del sonido al arte cinematográfico fue que inmovilizó la cámara afectando al contenido y al estilo de los filmes aunque, con la constante mejora de la sincronización de imagen y sonido, estos problemas se solucionaron generando una nueva técnica artística audiovisual (Bárbara, 2016).

Esta nueva técnica narrativa y estética dio lugar al nacimiento de un nuevo género cinematográfico, el cine musical. *La Melodía de Broadway* (1929) fue la primera película totalmente habla con canciones y coreografía musicales.

La llegada del cine sonoro trajo consigo el nacimiento de una nueva sub-industria cinematográfica: el doblaje. Todas aquellas exportaciones de filmes mudos que realizaba Hollywood ahora presentaban un problema, no se comprendían en países de habla no inglesa. Productoras como Paramount o Warner se pusieron manos a la obra para buscar una solución a esta crisis generada fuera de Estados Unidos. Tras varios intentos, dos ingenieros de Paramount — Edwing Hopkins y a Jacob Karol— encontraron la solución; el doblaje.

“El doblaje permitió emprender la reconquista de los mercados perdidos, y la exportación de films norteamericanos doblados llegó a ser, en los tratados de comercio firmados en Washington, una de sus cláusulas más importantes” (Agramunt, 2016).

Por otro lado, el cine sonoro provocó un cambio en la interpretación cinematográfica. Actores y actrices del cine mudo de la talla de Rodolfo Valentino o Pola Negri fueron absorbidos por esta nueva evolución tecnológica dado que no supieron adaptar sus voces o dotes interpretativas a este nuevo cine. Años después, los interpretes de este arte tuvieron que realizar sus interpretaciones teniendo en cuenta al doblaje, por ejemplo, marcando muy bien las pautas a la hora de hablar o gesticulando de forma más natural a la hora de realizar sus movimientos.

Hoy en día el espectador cinematográfico, en ciertas situaciones muy específicas donde no dispone de subtítulos o doblaje, se ve obligado a realizar lo que se conoce como interpretación simultánea.

La interpretación simultánea de películas, práctica habitual en los festivales de cine, donde la ausencia de subtítulos y la imposibilidad de doblaje hace necesaria alguna forma de traducción de la banda original de la película en lo que al código lingüístico se refiere, con objeto de hacer inteligible su contenido, ya que no su forma, a espectadores que desconocen la lengua original del film (Lecuona, 1994).

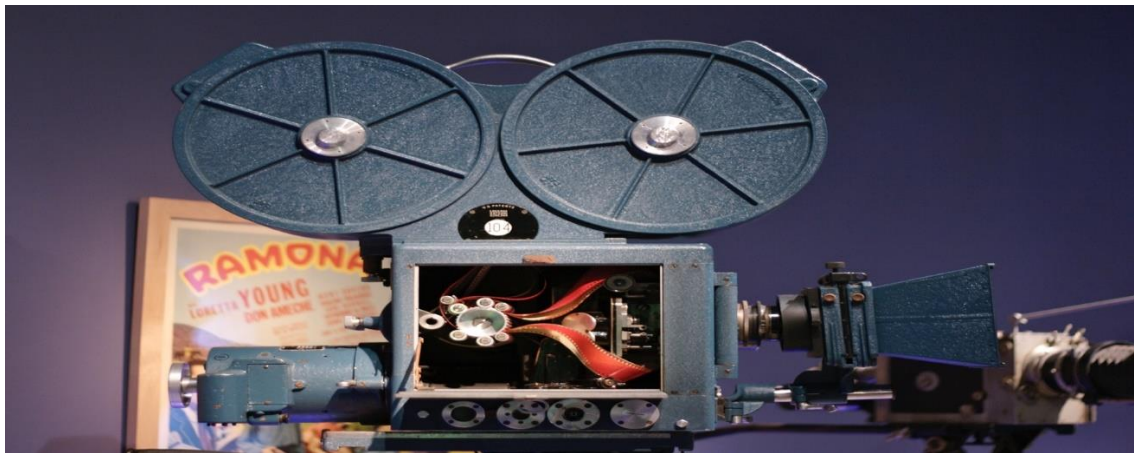
El sonido en el cine no sólo hizo evolucionar la técnica cinematográfica sino que provocó el nacimiento de nuevos géneros y de una industria como el doblaje que hoy en día sigue siendo indispensable en las exportaciones del séptimo arte. Además, el espectador tuvo que cambiar su forma de mirar y comprender el arte filmico.

2.2 Un nuevo cine a color.

En 1915 se produjo un hecho que contribuyó a un nuevo cambio en la industria cinematográfica: el nacimiento de la empresa Technicolor Corporation. Esta compañía introdujo el color en la industria a través de una cámara, equipada con una lente especial que disponía de un filtro rojo y otro verde azulado, que obtenía imágenes superpuestas a “color”. Con este mecanismo se obtenían colores con diferentes matices que resultaban agradables a la vista de los espectadores. De nuevo surgía un problema, los proyectores debían cambiarse para poder reproducir estas nuevas grabaciones a color.

Posteriormente, se rediseñó la cámara cinematográfica por completo para readaptarla a los nuevos materiales sensibles a color. El gran paso adelante fue el cambio en la aplicación del color al medio cinematográfico: se pasó del proceso de adición del color a

un proceso de sustracción. Los problemas de pérdida de luz generados por la utilización de filtros en el proceso aditivo quedaban solucionados al implantar el color en la propia imagen obteniendo una reproducción de colores con mayor precisión.



Cámara analógica Technicolor Fuente: hipertextual

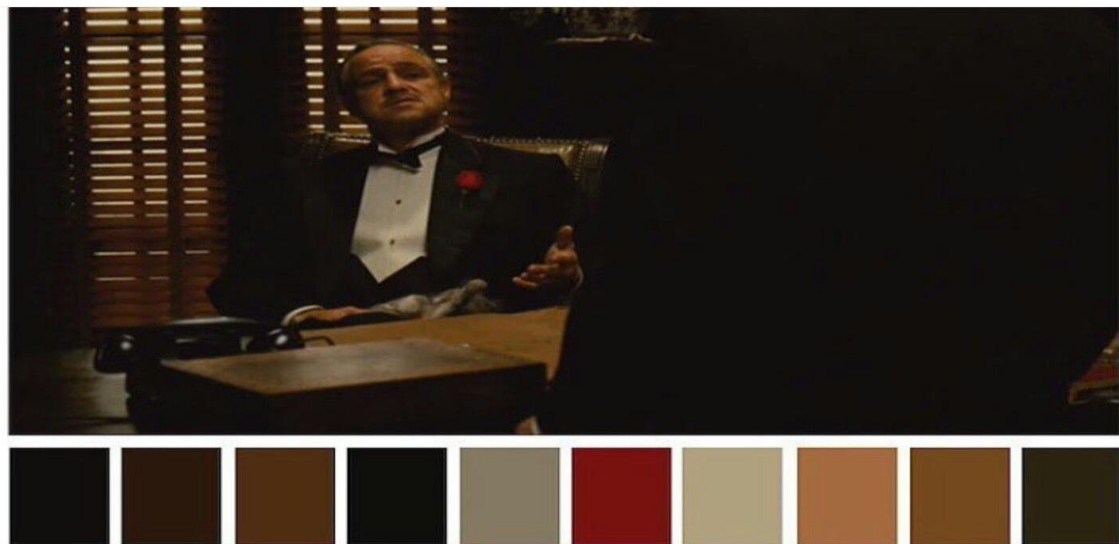
El material sensible a color era muy similar al utilizado en el blanco y negro con la gran diferencia de que iba acompañada de una gelatina especial. Durante la grabación, una vez se retiraba la capa haluros de plata, la gelatina dibujaba el contorno de las imágenes quedando flotando posteriormente en un tinte de color complementario al tono original (Landa, 2015).

En los años 50, se produjo una nueva evolución en el cine a color: el Eastmancolor. Este sistema representó el primer proceso negativo a negativo de 35 mm incorporado a una tira de película. Su bajo coste, con respecto al Technicolor, lo hizo muy famoso en sus inicios a niveles semiprofesionales. Por otro lado, los estudios de Hollywood se mantuvieron cautos hasta que apareció una nueva versión de este sistema a color en 1952. Este sistema utilizaba tres tiras separadas/interconectadas en negativo, cada una con un filtro de uno de los colores primarios, que al fusionarlas daban lugar a una imagen a color. A finales de los años 50 y, en gran medida, gracias a CinemaScope —incompatible con cámaras y lentes de Technicolor— este sistema se convirtió en un imperativo de comercialización. Simultáneamente, Technicolor se convirtió en la empresa estrella en el procesado de Eastmancolor negativo.

Todos estos procesos a color utilizados en el cine clásico son la base que nos permiten disfrutar de un cine digital a color. Todo sensor digital utiliza un filtro de color, ya sea el Mosaico de Bayer u otros sistemas como el Foveon X3 de Sigma —sistema que utiliza capas independientes de RGB dependiendo de la longitud de onda de cada color primario.

Por otro lado, Technicolor o Eastmancolor pusieron la base para que, décadas después, dispusiésemos de técnicas especializadas en etalonaje digital —técnica que comenzó a utilizarse en los años 20 con Murnau⁵ en *Nosferatu*, (1922)—. El etalonaje es una técnica utilizada con un fin estético, imprescindible para conseguir un acabado perfecto en la colorimetría de cualquier producción audiovisual. Prácticamente desde los inicios cinematográficos, el etalonaje —en una versión primitiva— formó parte del proceso de postproducción fílmica. Presenta dos claras etapas: por un lado la corrección de color de cada clip del vídeo buscando una coherencia estética para posteriormente buscar crear una atmósfera artística a través del etalonaje general del producto.

El Padrino (1972) de Coppola, presenta un etalonaje “naranja” que es la representación estética de color que el director quiso aportarle a su film. Esa atmósfera coloreada fue el resultado de un gran trabajo de postproducción.



Paleta de color de la película *El Padrino* (1972) Fuente: Pinterest

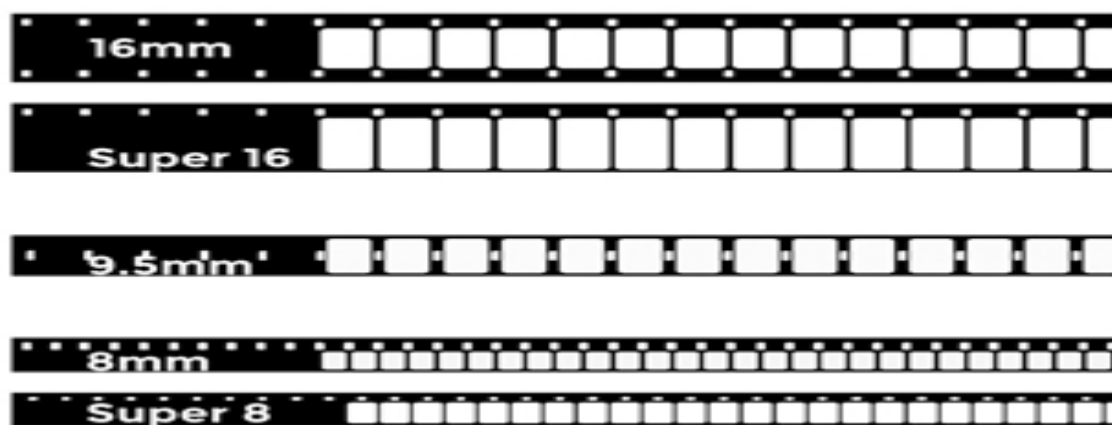
En conclusión, como todos los aspectos cinematográficos, el color como lo conocemos en el cine digital se debe a una continua evolución tecnológica y artística patente a través de más de un siglo. Debido a la gran iniciativa de mejora e innovación que presenta el séptimo arte, en todas sus facetas —técnica y artística—, dentro de 50 años el color y el etalonaje, como lo conocemos, habrá evolucionado hacia un nuevo sistema mejorado y perfeccionado para el arte cinematográfico.

⁵ Director de cine alemán. Uno de los más influyentes y valiosos directores de cine mudo.

2.2.1 La tira filmica o la revolución kodak.

Tras la estabilización como formato estándar del 35 mm, una empresa llamada Kodak—fundada en 1988 por George Eastman y Henry Strong— comienza a fabricar nuevos formatos como alternativas estéticas o más económicas.

Uno de sus primeros lanzamientos al mercado fue el formato de 16 mm, una película pensada para aficionados audiovisuales y que no utilizó, por seguridad, componentes de nitrato en su composición. De primeras, el 16 mm utilizaba una base de acetato que posteriormente fue sustituida por poliéster obteniendo un resultado mucho más eficaz. Inicialmente, este formato fue utilizado en rodajes de películas caseras aunque posteriormente tuvo otras aplicaciones como proyectos educativos. Una vez se incorporó el sonido y el color, este formato sufrió un gran impulso en el mercado.



Formatos de cinta analógica Fuente: aprenderdecine

En las grabaciones de la Segunda Guerra Mundial, este formato fue indispensable. Además, durante los años 50/60 se le otorgó otras aplicaciones como producciones gubernamentales, negocios, medicina o de industria que derivaron en una amplísima red de profesionales en la filmación en 16 mm.

A mediados de los años 30, un nuevo formato apareció para competir directamente con el 35 mm, el Grandeur 70 o Fox Grandeur. Este formato presentaba una banda lateral que permitía grabar sonido. Su vida fue muy efímera debido a que eran tiempos de una gran crisis —la Gran Depresión en Hollywood—. Otro de los motivos que condenó a este formato fue que las salas cinematográficas no estaban dispuestas a realizar una nueva inversión económica en una instalación que no aseguraba ningún éxito.

Con la llegada del 16 mm y la consiguiente ampliación de su mercado, el arte cinematográfico y audiovisual se desarrolló profundamente buscando nuevos horizontes. A mediados de los 50, Kodak anuncia el 8mm. Este formato presentaba un gran

inconveniente en cuanto a calidad dado que reducía a la mitad el 16mm. Los usuarios audiovisuales vieron en este formato una oportunidad para la grabación de las conocidas “películas caseras” y para la fotografía familiar o de viaje.

Estos inconvenientes derivaron en la aparición del conocido Súper 8 en 1965. Este formato presentaba unas perforaciones reducidas situadas en el centro produciendo un cuadro fotográfico un 50% mayor que su antecesor, obteniendo en consecuencia una mayor calidad de imagen. Paralelamente, Kodak saca al mercado la cámara Súper 8 además de un cambio en el sistema de rollo de película: el casete. Este nuevo sistema de envase en casete difería de sus antecesores, 8mm y 16mm, en que el emisor y el receptor se situaban uno sobre otro exponiendo a la luz solamente unos pocos fotogramas en el momento de cargar la cámara.



Cámaras y carretes Kodak Fuente: Kodak

Los equipos Súper 8 evolucionaron rápidamente dando lugar a cámaras cada vez más perfeccionadas, potentes ópticas, nuevos efectos, etc. En cámaras como la Ektasound comenzaron a usarse diafragmas electrónicos y sonido directo dando ejemplo de la evolución veloz y constante del séptimo arte (Soto, 2020).

2.2.2 El punto de vista estable: snorricam y stedicam.

Desde los comienzos del cine varios fueron los artilugios que se inventaron para estabilizar la cámara. El mayor problema para todos estos dispositivos de estabilización era el peso de los equipos: grandes cámaras y ópticas dificultaban muchísimo el manejo de estos antiguos sistemas.

La aparición de cámaras y lentes más pequeñas, ligeras y manejables, derivó en que los nuevos sistemas de estabilización Snorricam y Stedicam comenzaran a funcionar. Estos dispositivos permitieron un gran salto técnico y artístico en los rodajes cinematográficos.

La Snorricam permite la grabación de un punto de vista idéntico al vivido por el o la interprete. Un sistema de brazos mecánicos enganchados a un arnés y sujetos al actor que reflejan en la pantalla, en una plano cercano, las vivencias de dicho interprete.



Sistema Snorricam Fuente: xakata

Este sistema no presentaba una estabilización completa dado que no dejaba de ser un “plano secuencia” cerrado del personaje en cuestión.

En 1976, Garret Brown desarrolló un estabilizador que cambiaría la forma de comprender los estabilizadores hasta ese momento: la Steadicam. Este sistema permitía grabar planos en movimiento sin ningún tipo de temblores y para demostrarlo, Brown grabó algunos vídeos de prueba —personas entrenando para una carrera— que pasaron por muchos de los despachos de Hollywood. Este vídeo tuvo un gran éxito entre productores y directores de cine por lo que la Steadicam comenzó a ser un reclamo en todos los rodajes posteriores. Este sistema estaba formado por un brazo mecánico con una serie de contrapesos además de un arnés que sujetaba la cámara al cuerpo del operador de cámara.



Sistema Steady Cam Fuente: fotogramasdecine

Películas muy sonadas como *Rocky* (1976) o *El Resplandor* (1980) fueron de las primeras en utilizar este sistema de estabilización derivando en un éxito rotundo de la Steadicam.

2.2.3 Acercándonos a la proyección digital: el IMAX.

El dispositivo IMAX fue un invento realizado por un grupo de pequeños cineastas y empresarios canadienses. Se basaba en un único y potente proyector —reducción de costes y aumento considerable de calidad de proyección a través del tamaño de cuadro y resolución de este—, en lugar de los múltiples proyectores utilizados hasta el momento. La corporación IMAX se fundó en 1967 a través de una doble sede en Nueva York y Toronto. Esta tecnología se estrenó en el pabellón Fuji de la EXPO'70 de Osaka, Japón. El primer sistema de proyección IMAX se instaló en el Ontario Place Cinesphere de Toronto en 1971. Años después aparece la primera cámara IMAX. Esta cámara utilizaba una película de 15 perforaciones por 70mm, la cual era 10 veces mayor que el formato estándar de 4 perforaciones por 35mm y 3 veces más grande que la película normal de 70mm.

El primer sistema IMAX 3D se estrenó en el pabellón de Canadá en la EXPO'86 en Vancouver. En 1997 este sistema fue galardonado con el único Óscar dado para la Ciencia y la Tecnología de Logro de la Academia de Motion Picture Arts and Sciences.

Este sistema ha ido evolucionando a través de los años hasta convertirse, hoy en día, en el procedimiento de proyección cinematográfica por excelencia de la era digital. IMAX también se instaló en muchos rodajes a través de sus cámaras IMAX. Un ejemplo muy reciente del uso de esta tecnología en rodaje es la última película de la saga *Los Vengadores*, *Endgame* (2019) grabada en 70mm IMAX.

Esta tecnología supuso un grandísimo avance en el arte cinematográfico hasta el punto de convertirse en el estándar de proyección cinematográfica. Aunque el 35 mm sea el estándar cinematográfico de rodaje, el 70 mm de IMAX se utiliza cada vez más en los rodajes de las grandes producciones del séptimo arte.

2.3 La aparición del cine digital: sensores ccd.

A finales de los años 80 comienza a utilizar un concepto nuevo hasta la fecha, el cine digital. Sony realiza el lanzamiento de sus cámaras HDTV analógicas, un intento de realizar un cambio en los sistemas de grabación utilizados anteriormente. Estos nuevos sistemas pasaron desapercibidos en la industria cinematográfica.

En estos años, los sensores CCD —dispositivos de acoplamiento de carga— sufrieron una gran evolución desde su invención en 1969. Estos sensores basan su tecnología en una placa de células receptoras de luz —píxeles— que recogen la información a través de un filtro de color llamado filtro Bayer. Este filtro está formado por los tres colores primarios

RGB —rojo, verde y azul— a través de los cuáles conforma cualquier color del espectro visible. Además, este sensor adjunta un amplificador externo —que aporta el valor ISO— y un conversor de analógico al digital (Biaggini, 2010).

En 1998, Sony realiza el lanzamiento de una nueva cámara digital llamada HD Digital Betacam. Esta cámara lleva integrado un sensor CCD de altas prestaciones —en su momento— con una resolución de 1920x1080 píxeles. Esta cámara cambió la visión de la industria cinematográfica respecto a lo digital aunque no presentó un gran éxito debido a que no superaba la calidad que presentaba la tecnología analógica.

Una de las primeras proyecciones digitales fue el cortometraje *Driven Together* (2000) aunque la primera secuencia generada por ordenador fue *Tron* (1982) de Disney.

2.3.1. *Matrix* (1999) en la era digital.

Este film de los Hermanos Wachowski supuso un antes y un después en el arte cinematográfico. Fue una de las primeras cintas de gran éxito rodadas en digital. La utilización constante de cromas, escenas grabadas con más de 20 cámaras, simulación virtual de escenarios, cámaras súper lentas, etc., supusieron un avance en el cine de ciencia ficción. Las cámaras utilizadas — sensores CCD de alto rendimiento—, plenamente digitales, dieron un salto en calidad y prestaciones respecto a sus antecesoras, las analógicas.



Matrix (1999) Fuente: milenio

Asimismo, esta película innovó en la ciencia ficción generando un éxito que marcó un hito en la historia del cine. *Matrix* se podría resumir, en cuanto a estética e influencias generadas a posteriori, en aspectos concretos:

- Estética inimitable hasta la fecha: *Matrix* creó un mundo propio donde los colores negro y verde reinaban sobre todo. El código *Matrix* —digitalizado— parecía advertir de la llegada de lo digital.
- Una nueva visión de las escenas de lucha: la incorporación al rodaje de coreógrafos de artes marciales de Hong Kong derivó en una gran innovación artística y técnica en los rodajes de acción y artes marciales.
- Perfeccionamiento del Bullet Time: esta técnica se basa en congelar al personaje mientras la cámara sigue mirando a su alrededor. En el caso de *Matrix* se utilizaron más de 20 cámaras y un elevadísimo número de fotogramas para recrear y perfeccionar esta técnica.
- Efecto 2000, internet y la era digital: el contexto social del momento estaba centrado en el “Efecto 2000” y sus temibles consecuencias. Internet comenzaba a comercializarse a nivel usuario y lo digital comenzaba a asentarse poco a poco. *Matrix* recreó todo eso en un film (Muñoz, 2021).

2.3.2. La cámara digital cinematográfica: red one y arri alexa.

En 2005 un pequeño grupo de empresarios se propusieron construir cámaras de vídeo profesionales de altas prestaciones, creyendo ciegamente en que la resolución 4K era el futuro del cine digital. Ese mismo año se funda Red Digital Camera Company a través de Jim Jannar.

En 2007 se realizan las primeras pruebas con dos prototipos de Red One. Peter Jackson graba un micro documental de la Segunda Guerra Mundial llamado *Crossing the Line*. Estas pruebas fueron un éxito y, en agosto de este mismo año, la compañía entregó su primera cámara comercial llamada Red One; presentaba un sensor Mysterium 4K que podía capturar imágenes 4K hasta 60 cuadros por segundo en formato Redcode. Posteriormente, en 2010, se realizó una actualización del sensor Mysterium de 12 megapíxeles — 35 mm— al Mysterium X de igual tamaño y que aumentaba a 14 megapíxeles. Este sensor presentaba 13 pasos de rango dinámico⁶ además de una gran variedad de formatos de grabación. Muchos fueron los modelos posteriores de cámaras Red como la Red Dragon —aumentaba a 19 megapíxeles además de fotos fijas de 6K—, Helium 8K —sensor 35 mm de 8K a 60 fotogramas por segundo, 16,5 pasos de rango

⁶ El rango dinámico nos dice la capacidad del sensor para obtener la mayor variedad de colores blancos, grises y negros.

dinámico con un formato de grabación en Raw— o la última actualización en aparecer, Monstro 8K —sensor súper 35 mm, 8K a 75 cuadros por segundo con más de 17 pasos de rango dinámico.

Por otro lado, es la cámara profesional de cine más utilizada en la industria del séptimo arte. La Arri Alexa LF presenta un sensor super 35 mm (65 mm en su variante Alexa 65). Esta cámara presenta tres variedades de grabación (sin necesidad de reiniciar la cámara para cambiar de uno a otro):

- LF Open Gate de apertura completa –4.448 x 3.096, 36,70 x 25,54 mm–, con velocidad de hasta 90 fps.
- LF 2,39:1 de pantalla ancha y apertura completa horizontal –4.448 x 1.856, 36,70 x 15,31 mm–, con velocidad de hasta 150 fps.
- LF 16:9 4K UHD –3.840 x 2.160, 31,68 x 17,82 mm–, con velocidad de hasta 90 fps.

En los modelos de cámara Arri se pueden encontrar dos tipos de monturas: la PL y la nueva montura LPL. La Alexa presenta la latitud más alta utilizada en una cámara de cine con más de 14 pasos de rango dinámico. Presenta un sensor CMOS de tercera generación con formatos de grabación en ProRest o ARRIRAW. Grabación interna en 4-2-2 a 12 bits de profundidad de color ampliable a 4-4-2 con monitor externo. Otra de las grandes ventajas respecto a otras cámaras como Red One es su intuitivo menú y su organizada estructura externa que permite una rápida y eficaz manejabilidad.

Red One junto con la amplia gama de cámaras Arri —Alexa como abanderada— son las cámaras cinematográficas profesionales más usadas en la era digital del cine. Sus altas prestaciones en todos los sentidos —resolución, color, rango dinámico, profundidad de bits, variedad de formatos de grabación, etc.— hacen que más del 90% de los largometrajes rodados en el mundo se realicen con ellas.

No se podría entender “técnicamente” el cine digital sin estos dos modelos de cámaras.

2.3.3. Perfeccionamiento de los sensores C-MOS.

Desde los comienzos del cine digital, los sensores utilizados en las cámaras de vídeo fueron los ya mencionados CCD. Estos sensores siempre han sido una apuesta segura dada la calidad y fiabilidad aportadas.

Desde hace menos de una década, los sensores C-MOS —relegados mucho tiempo por los CCD— empezaron a actualizarse rápidamente. Esta tecnología se basa en una placa de células fotovoltaicas —píxeles— con la capacidad de autoamplificarse celda por celda. Hoy en día, esta tecnología presenta una serie de ventajas sobre los CCD:

- Construcción más económica.
- Consumo eléctrico muy inferior.
- Lectura simultánea de mayor número de píxeles.
- El conversor analógico-digital puede estar integrado en el mismo chip.
- Escaso Blooming⁷.
- Mayor flexibilidad y rapidez en la lectura de datos.
- Los píxeles pueden ser expuestos y leídos a la vez.
- Igualdad en resolución y rango dinámico.
- Mayor capacidad de respuesta ISO.

En conclusión, los sensores C-MOS han relegado a los CCD en la imagen secuencial. Sus amplias ventajas son la razón más importante para entender la gran apuesta, por esta tecnología, que ha realizado la industria audiovisual.

Marcas como Red One, Arri o Sony están fabricando sensores CMOS de tercera generación con prestaciones inimaginables hace una década:

- Latitudes por encima de los 14/15 pasos de rango dinámico.
- Salidas internas de luminancia y crominancia de 4-2-2 a 12 bits.
- Logarítmicos⁸ para perfiles de imagen cinematográficos.
- Resoluciones cercanas al 6,5 K.

La conclusión principal que se puede extraer de este capítulo es que, tanto el cine analógico como el digital, siempre han estado y están en continua evolución técnica y artística. Aunque en los primeros años del cine digital la industria miraba con recelo la nueva tecnología, con el tiempo se vio que lo digital podría igualar y superar la tecnología analógica en prestaciones y sobre todo, en tiempos. Si algo ha conseguido la evolución hacia lo digital ha sido reducir los tiempos de trabajo además de aumentar considerablemente las posibilidades creativas y artísticas del medio cinematográfico y audiovisual.

⁷ Efecto generado en los sensores CCD que se traduce en una saturación de los mismos debido a una producción de electrones que supera el máximo aceptado.

⁸ Un perfil de imagen se podría describir como un “presets” predeterminado que genera un perfil de color e imagen determinado.

2.3.4. La industria semiprofesional.

En un consumo audiovisual semiprofesional existen varios tipos de cámaras: las DSLR —Digital Single Lens Reflex—, las Mirrorless, Black Magic, etc. Las DSLR basan su funcionamiento en, una vez abierto el obturador, un espejo que rebota la luz hacia un visor óptico. Desde sus comienzos, estas cámaras fueron equipadas con sensores CCD aunque actualmente podemos encontrar modelos equipados con sensores C-MOS.



Cámara DSLR EOS Fuente: Canon

Por otro lado, el funcionamiento de las cámaras Mirrorless es muy similar con la diferencia principal —además del menor tamaño y peso— de que no presentan espejo. Una vez abre el obturador, la luz va directamente al sensor, estando equipadas con un visor electrónico. Es fundamental señalar que, hoy en día, las cámaras DSLR —aunque pueden grabar vídeo— están más enfocadas a la fotografía (Canon y Nikon). Igualmente, la construcción de las cámaras Mirrorless está más direccionada al vídeo aunque como sus antecesoras, pueden realizar fotografías (Sony, Panasonic, Fujifilm, etc).

En este ámbito de trabajo, muy extendido en aquellos profesionales que no pueden permitirse económicamente otros equipos más potentes, la oferta de equipos es cada vez más amplia y con características de equipos profesionales. La competencia entre fabricantes como Sony, Panasonic, Fujifilm, Canon, etc., deriva en una voraz y continua evolución de equipos.

En este ámbito, los modelos pueden variar desde los más básicos y totalmente amateur como la Sony a6000 hasta modelos casi profesionales como la Panasonic S1H. Este modelo en concreto está siendo utilizado en rodajes profesionales por productoras como

Netflix dadas sus altas prestaciones. La S1H presenta entre 12-14 pasos de rango dinámico, una salida cromática interna de 4-2-2 a 10 bits, resolución 4K a 60 fps, variedad de perfiles de imagen (logarítmicos) y un sensor completo full frame.

Cámaras como la mencionada permiten que la posibilidad de grabar con una calidad y con unas características similares al cine profesional estén al alcance, económicamente hablando, de profesionales que no pueden permitirse equipos más costosos.

2.3.5. Black Magic y sus homólogas.

Una vez analizadas cámaras de cine profesionales como Arri y Red One y la gama de cámaras amateur o “semiprofesionales” como DSLR o Mirrorless, hay que analizar aquellos modelos que se encuentran entre medias de ambas en cuanto a calidad y prestaciones.

Desde su aparición, los modelos fabricados por Black Magic han sido considerados por los profesionales de la industria como la cámara de vídeo profesional cuyas prestaciones son las más similares a una cámara de cine profesional —aunque sin serlo—. Black Magic ha sido reconocida siempre, además de por su resolución y manejabilidad, por sus colores dado que el color Black Magic es único. Hoy en día, la empresa ha ido más allá de las cámaras a través de un software de etalonaje y edición. Davinci se diseñó para el etalonaje videográfico incluido el cinematográfico, convirtiéndose en uno de los programas más utilizados en la industria audiovisual. Su funcionamiento está basado en nexos a través de los cuales podemos manejar parámetros de exposición, temperatura de color, RGB, curvas de color, máscaras para el tratamiento de color más específico, etc.

Además de Black Magic, otros modelos de cámaras son de gran importancia en la industria intermedia entre lo profesional y lo “semiprofesional”. Sony presenta muchos modelos entre los que destacan la FS7 y la nueva FX9. Ambos con prestaciones muy similares a fabricantes como ARRI, aunque con la diferencia del coste económico dado que son más asequibles.



Cámara Sony FS7 Fuente: Sony

Otros fabricantes como Canon presentan modelos similares como el C300, C400 o el C500. Estas cámaras son la gama cinematográfica de este fabricante.

Por todo ello, se puede decir que, hoy en día, la rivalidad comercial entre fabricantes deriva en una grandísima oferta de modelos para el consumidor. Es fundamental tener en cuenta que dicha competencia comercial también genera una evolución constante que a su vez deriva en una continua actualización de equipos por parte de los profesionales de la industria.

2.3.6. La llegada del móvil, a la industria audiovisual, como dispositivo de grabación.

En la actualidad, muchas son las empresas dedicadas a la creación de dispositivos móviles. Iphone, Samsung, Huawei o Xiaomi son algunas de las marcas más consumidas y reconocidas del sector. Es fundamental mencionar que los fabricantes de dispositivos móviles no ofrecen una información clara y completa sobre las características técnicas que ofrecen sus diferentes dispositivos en lo referente a estructura interna de cámara algo que no sucede en cámaras profesionales o semiprofesionales. En el ámbito del dispositivo móvil se pueden extraer algunas conclusiones en su relación con la industria audiovisual profesional.

- Las pantallas de los dispositivos móviles disponen de alta resolución, cercana al ultra HD, por lo que adaptan perfectamente a los estándares medios utilizados en el visionado de contenidos audiovisuales. Por otro lado, el tamaño de dichas pantallas, 6 pulgadas de media, confronta con las exigencias de la industria.
- Dada la limitación de información técnica por parte del fabricante, se desconoce la latitud o rango dinámico que ofrecen estos dispositivos.

- En la mayoría de modelos, imposibilidad de utilizar manualmente todos los parámetros de exposición.
- Altas resoluciones además de una gran variedad de modos de grabación.
- Amplitud de perfiles de imagen semiprofesionales.

En estos momentos, la automatización de muchos de sus elementos como el enfoque o los parámetros de exposición en vídeo, complican su uso como cámara profesional en el ámbito audiovisual. Aun así, algunos directores de cine de gran reputación como Steven Soderbergh (*Ocean's Eleven*, 2001 o *Traffic*, 2000) ha apostado por el Smartphone como dispositivo de rodaje en películas como *Perturbada* (2018), la premiada *Tangerine* (2015) o la serie para HBO *Mosaic* (2018), todas ellas grabadas íntegramente con un Iphone.

Como se mencionaba al inicio de este capítulo, la evolución tecnológica se ha convertido en una carrera de fondo sin meta donde los fabricantes innovan casi diariamente. Esto no solo deriva de la era digital o comercial sino que también presenta una explicación social. La sociedad contemporánea de la información es una sociedad plenamente audiovisual donde la escritura o la oralidad tiene cada vez menos protagonismo. Somos consumidores de la imagen fija o secuencial por encima de cualquier otro medio comunicativo por lo que los fabricantes de cámaras no paran de proporcionar equipos cada vez más sofisticados que cumplan la demanda social audiovisual.

3. CAPÍTULO 3. EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN LA ERA DIGITAL

En las últimas tres décadas, la industria cinematográfica y, audiovisual en general, ha evolucionado a pasos agigantados en su forma de hacer llegar sus producciones al espectador o consumidor final. El consumo audiovisual actual se ha visto directamente afectado por la omnipresencia de la red como suministrador de contenidos a través de diversas plataformas online. Todo viene derivado como consecuencia de la innovación que supuso la llegada de las nuevas tecnologías junto a las novedosas herramientas que han proporcionado un gran poder de decisión al usuario audiovisual contemporáneo (Hernández y Martínez, 2016). Por todo esto, los espectadores digitales deciden cómo, cuándo y dónde consumir cualquier contenido audiovisual. La disposición inmediata que proporciona la red ante cualquier producto ha estimulado la manifestación de nuevas formas de consumo a través de la continua innovación.

Esta circunstancia se entiende como un proceso incesante de remediación, esto es, la representación de un medio en otro, dando lugar a una competición entre cine — tradicionales salas de exhibición— y red en la cual no se ha llegado a un punto intermedio (Bolter y Grusin, 2011). En este sentido, la evolución continua que proponen las nuevas tecnologías de la comunicación ha transformado los cimientos de la industria audiovisual a través de la tradicional producción, distribución y promoción de contenidos.

Estas dinámicas de competencia entre tradicionales formas de consumo e internet, afectan al usuario que ante el gran abanico de posibilidades que se le ofrece a la hora de acceder al producto final, dispone de un consumo a la carta gestionado por el mismo. Sin duda, esta transformación beneficia de forma clara al consumidor al ostentar el poder de decisión que nunca antes había tenido sobre una infinita variedad de material mediante un fácil acceso (Hernández y Martínez, 2016).

Desde los inicios de la industria cinematográfica y del audiovisual, el espectador ha sido relegado a una situación totalmente pasiva y neutral. Con la llegada de la digitalización, las nuevas tecnologías y las redes sociales, el consumidor se ha convertido en creador, remezclador, compartidor y sujeto activo de toda clase de material audiovisual o producción (Ferguson, 2014). En este sentido, “la tecnología ha propiciado un nuevo tipo de experiencia de consumo de contenidos y consecuentemente ha cambiado el papel de los mismos en nuestras vidas. Ahora somos mucho más libres que antes en nuestra relación con los contenidos” (Ferreiro, 2012). Por esta razón, el anterior modelo basado en la limitación al consumidor como mero espectador ha quedado relegado a una nueva

estructura basada en la abundancia audiovisual ligada al poder de decisión del usuario, sobre todo el contenido al que accede.

Otra de las consecuencias de la constante evolución digital se observa en cómo internet ha acortado el tiempo de vida útil de las producciones audiovisuales, es decir, las producciones pueden mantenerse en la red durante un tiempo indefinido pero el consumo de éstas tiende cada vez más a la inmediatez. Por lo tanto, la promoción de todo producto audiovisual tiene su efecto sobre el usuario durante un corto periodo de tiempo. Además, dicha inmediatez se adhiere como otra de las características más importantes del consumidor audiovisual digital. La necesidad de disponer del producto de forma inmediata para su consumo se presenta como una exigencia indispensable para el éxito de las futuras producciones.

De esta manera, estos nuevos modelos de visualización derivados de la evolución tecnológica relacionada con la red y por el nuevo perfil de los consumidores, ha generado unas transformaciones en la situación actual (Grandío, 2011):

- Ruptura con las estructuras intermediarias geográficas y temporales en el acceso a cualquier contenido audiovisual. Debido a esto, el espectador puede visionar un producto desde un determinado lugar del mundo poco tiempo después de su estreno cinematográfico.
- La globalización en la distribución audiovisual provoca una nueva ruptura relacionada en este caso con la lingüística traducida en el aumento del consumo de productos en versión original. De esta forma, y ante la imposibilidad de la industria del doblaje de seguir el ritmo de visionado de este nuevo público, han surgido multitud de sitios web especializados en labores de subtítulo, la gran mayoría de ellas sin ánimo de lucro, como es el caso de Subswiki o Podnapisi. La desaparición de dichas fronteras conlleva un enriquecimiento cultural cuyo crecimiento aumenta de manera notable.
- El público más joven resulta el mayor consumidor de aquellas novedosas herramientas que permiten el acceso a productos fílmicos más allá de las comercialmente conocidas.
- El consumo de material cinematográfico en grupo ha disminuido en pos de un deleite individual de ocio promovido por los dispositivos informáticos unipersonales como el ordenador personal, el teléfono móvil o la tableta táctil.

3.1 Covid 19 y los nuevos hábitos de consumo.

La digitalización, las nuevas tecnologías y el uso de plataformas digitales se han acelerado más si cabe debido a la situación extraordinaria que atravesamos. La pandemia de 2019 ha derivado en un nuevo impulso en la transformación digital en lo que respecta al acceso de los contenidos en red.

Desde **Viacom CBS Consumer Products** (2021) señalan:

Que los nuevos hábitos de consumo de contenidos están teniendo un impacto muy positivo tanto en aquellas propiedades con una exposición multiplataforma que amplifica su alcance. Los consumidores están incrementando su demanda asociada a estos contenidos audiovisuales. La necesidad de inmediatez, el nivel de formación y la preocupación por la sostenibilidad de estos consumidores requiere una respuesta rápida y una redefinición de los procesos, reduciendo los tiempos de acceso a los productos y modificando las propuestas de valor (Cortés y Meneses, 2021).

Como se menciona en el párrafo anterior, el actual usuario audiovisual ha aumentado notablemente, a través de las nuevas tecnologías, su consumo de contenidos audiovisuales. Esto se traduce en una constante formación inconsciente en el ámbito mediático audiovisual y en un aprendizaje cultural enriquecedor para el consumidor actual.

Por otro lado, en **Warner Bros. Consumer Products** explican que:

Los hábitos de consumo de contenidos en las plataformas de streaming y en las redes sociales están cambiando desde hace tiempo, pero en los últimos meses la evolución es más rápida a causa de la crisis del Covid-19. Los cambios se han acelerado de una manera muy significativa disparando el consumo de contenidos audiovisuales entre los usuarios. Cada día pasamos más tiempo conectados a la red y demandamos más contenidos digitales de entretenimiento. Los datos nos indican que el cambio de hábitos, acompañado de la incorporación masiva de nuevos consumidores digitales, seguirá transformándose en la era postCovid-19. Esta tendencia favorece a las plataformas de streaming, con la llegada de nuevos suscriptores a la vez que se amplía la oferta con nuevos catálogos de contenido. En este sentido todo son ventajas para el licensing⁹, ya que el lanzamiento de contenido de entretenimiento de las franquicias a través de las múltiples

⁹ Este término describe un acuerdo en el que el interesado alquila los derechos de una propiedad intelectual legalmente protegida a una persona o entidad.

posibilidades que ofrecen los medios digitales multiplica la oportunidad de llegar a mayores audiencias y usuarios, abriendo nuevas oportunidades de negocio (Cortés y Meneses, 2021).

Debido a la mencionada crisis sanitaria, los hábitos de consumo han cambiado entre otros motivos como consecuencia de los diferentes confinamientos. Estos confinamientos han privado de libertad a consumidores que ya, antes de la pandemia, accedían diariamente a contenidos audiovisuales. El aumento del tiempo libre y las estrictas limitaciones de movimientos son los principales factores del crecimiento exponencial del consumo que ha experimentado la industria audiovisual y cinematográfica en la red. Este aspecto ha influenciado directamente en el incremento progresivo en la producción de contenidos que ha sufrido la industria además de prosperar esa necesidad de inmediatez tanto en la oferta como en la demanda de material audiovisual.

Otro de los resultados derivados de esta situación, ha sido el aumento significativo en el consumidor del fenómeno conocido como *binge-watching*. Este concepto describe el acto de visualizar, por parte del usuario, varios capítulos de forma continuada de un mismo o diferentes seriales. Este término en inglés presenta otras aceptaciones vinculadas a personas con trastornos alimenticios o problemas de alcoholismo pero su significado más extendido está ligado a la adicción o dependencia al visionado continuado de productos audiovisuales llamado coloquialmente “atracción”.



Fuente: The Happening

Además de los ya mencionados aspectos negativos asociados a la traducción del *binge-watching*, es fundamental reseñar que según el estudio *Can't Stop, Won't Stop: Binge-Viewing Is our New Favorite Addiction* cada vez son más los consumidores afectados a nivel mundial por este fenómeno alertando que 7 de cada 10 norteamericanos admite que practica el *binge-watching* con asiduidad (Ciaramella y Biscuiti, 2014).

Los nuevos hábitos de consumo sumados a fenómenos como el *binge-watching* son fundamentales a la hora de analizar los comportamientos del usuario audiovisual actual y para comprender la práctica de la industria cinematográfica en su evolución y desarrollo en la red.

3.1.1 Streaming, vídeo bajo demanda y las multipantallas.

La gran evolución que la industria audiovisual ha sufrido en internet en las últimas dos décadas, tiene relación estrecha con el *streaming* y el vídeo bajo demanda (VOD).

El *streaming* se puede definir como la distribución digital de contenido multimedia a través de servidores computerizados sin necesidad de la tradicional descarga por parte del usuario. Estos contenidos pueden consumirse en la modalidad de directo o diferido una vez se haya completado el buffer¹⁰ de datos evitando por otra parte la ocupación de memoria en el dispositivo receptor. Simplificando la estructura y conceptualización de terminología informática, cuanto más rápida sea la conexión a internet, más efectivo será el uso del *streaming*.

Por otra parte, el contenido en directo o *live streaming* consiste en enviar una señal a través de ondas a múltiples receptores en un momento en concreto. Este contenido requiere de la disponibilidad de los usuarios en ese instante para poder reproducir el producto en cuestión y una elección más concreta de lo que se quiere consumir. Esta tecnología permite la visualización del contenido sin necesidad de descargarlo completamente al dispositivo receptor. Además, resulta fundamental en plataformas de videollamada o emisión de un canal en directo cómo utilizan aplicaciones como Facebook o Instagram.

Antes de definir otra de las modalidades de transmisión de contenidos que ha cambiado el panorama audiovisual en internet, es necesario precisar el significado de los servicios OTT (*Over The Top*). Los servicios OTT designan todos los contenidos disponibles a

¹⁰ Es un espacio de memoria en el que se almacenan datos de forma temporal para su uso y desecho e impidiendo que el programa o recurso que los requiera se quede sin datos durante una transferencia.

través de una conexión a internet sin que el proveedor de éste tenga influencia o control sobre los mismos. Por lo tanto, los servicios OTT están desacoplados del proveedor de la infraestructura (García, 2021).

Mencionado lo anterior, el VOD o vídeo bajo demanda permite al usuario elegir qué contenido y en qué momento quiere consumirlo; por su parte, las siglas SVOD se refieren al vídeo bajo demanda en *streaming*. El medio televisivo es ejemplificador en este caso. Una cadena de televisión tradicional emitía sus contenidos de forma lineal y el consumidor no tenía más opción que adecuarse a esa programación. Con el VOD se rompe por completo con esa limitación para que sea el usuario el que se planifique su propia parrilla televisiva independientemente del tiempo pudiendo definirse como televisión o cine a la carta. Además de lo citado, los usuarios tienen la posibilidad de pausar programas, regresar escenas, grabar eventos, etc.

Un mercado hacia una clara tendencia: alta demanda de contenidos audiovisuales que se incrementa a cada día que pasa ofreciendo una oferta cada vez más accesible enfocada en un consumidor altamente exigente. Entre los factores más importantes que tiene en cuenta el usuario a la hora de seleccionar entre las diferentes compañías VOD de pago se puede destacar (Baca, 2018):

- La oferta de contenidos audiovisuales.
- La calidad y diversidad de los mismos. Actualmente el consumidor valora mucho las producciones de países no tan conocidos cinematográficamente hablando como Noruega, Alemania o Latinoamérica.
- La usabilidad de la interfaz. La fácil accesibilidad y fluidez de la interfaz se considera esencial a la hora de realizar una u otra elección.
- La compatibilidad con los diferentes dispositivos —ordenador, Tablet, móvil, Smart TV, etc. — es otro de los aspectos a tener muy en cuenta para el posible éxito o fracaso de una plataforma VOD.
- Es fundamental que el proceso de pago sea intuitivo y seguro.
- Además, un buen servicio posventa y de atención al cliente se considera fundamental para los consumidores (Baca, 2018).

En esta nueva era de la convergencia digital, el fenómeno de la multipantalla se ha impuesto en la actual sociedad transmedia. Internet ha transformado la manera en la que se consumen contenidos en una experiencia que se expande a varias bandas.

El usuario multipantalla es aquel consumidor que accede a contenidos audiovisuales a través de diversos dispositivos electrónicos como pueden ser el dispositivo móvil, una Smart TV, ordenador portátil o una tablet. Este tipo de usuario cambia de un dispositivo a otro sin necesidad de haber consumido por completo el contenido que estuviera visualizando por lo que el nivel de atención en dicho contenido disminuye. El marketing de contenidos respondió a este problema dando nombre a dos formas de contar historias a través de varios dispositivos:

- La narrativa crossmedia es aquella en la cual una misma historia se desarrolla en diferentes dispositivos. Para poder comprender por completo la historia y vivir la experiencia en su totalidad, es obligatorio consumir el contenido en diversos dispositivos.
- Por su parte, la narrativa transmedia es aquella que se centra en un mismo hilo conductor en diferentes dispositivos. Cada una de las plataformas presenta una historia propia y cerrada, y aunque enriquecen la historia en general, funcionan perfectamente de forma independiente.

En la actual sociedad digital queda patente que existen espectadores que usan diferentes pantallas al mismo tiempo. Sin embargo, no todos las utilizan para los mismos fines por lo que se pueden clasificar a través de diferentes perfiles. Los usuarios multitarea son aquellos que mientras consumen un medio como la televisión realizan otras actividades como revisar el correo electrónico o acceder a sus redes sociales; los investigadores utilizan diferentes dispositivos como el Smartphone para buscar información sobre algún aspecto que han visto en un medio en concreto; los usuarios sociales emplean los diferentes dispositivos electrónicos en comentar, a través de sus diferentes redes, el minuto a minuto de un contenido en concreto de otro medio; por último los consumidores hiperactivos se refiere a aquellos capaces de buscar información sobre un contenido en un Smartphone, mandarse dicha información a la tablet para finalizar comprando con el ordenador u otro dispositivo.

Los nuevos hábitos de consumo, la evolución tecnológica en los servicios de oferta junto a los cambios sufridos en los perfiles de los usuarios audiovisuales digitales son fundamentales para comprender el actual consumo de contenidos y el desarrollo en las plataformas mediáticas del futuro.

En apenas un lustro, los servicios de *streaming* de series y películas han causado una auténtica revolución en la sociedad digital y en los hábitos de consumo mencionados

anteriormente. La sociedad 3.0¹¹ presenta una serie de características estrechamente relacionadas con estos servicios cinematográficos/documentales por los que el uso de la terminología “sociedad *streaming* o sociedad VOD” la define muy acertadamente.

3.1.2 Las nuevas salas cinematográficas en streaming.

Retrocediendo años en el tiempo, para visualizar una película en la red o reproducir otro contenido como una canción, era necesario realizar la descarga. Ese proceso era lento además de ocupar un determinado espacio en los discos duros de los dispositivos.

El desarrollo y creación de nuevos dispositivos capaces de reproducir cualquier tipo de contenido multimedia, redes de conexión a internet ultra veloces con mayor ancho de banda —tanto fibra como redes móviles 4G y 5G—, servidores de última generación y multitud de portales virtuales dieron lugar a las plataformas *streaming*. Con la llegada de estas plataformas, los servicios OTT y el VOD, los problemas mencionados han quedado relegados al olvido.

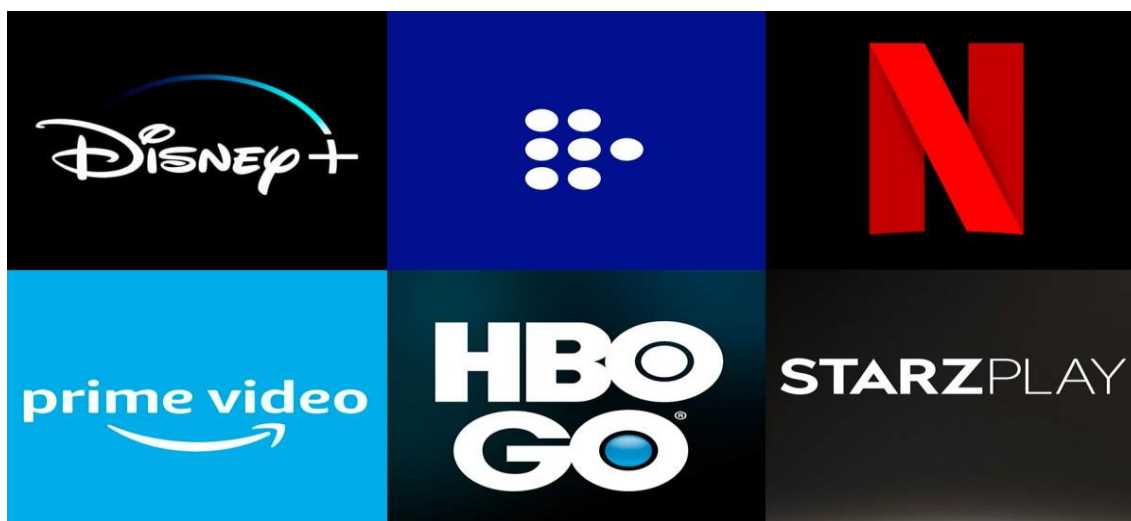
Fue en 1997 cuando la compañía *RealPlayer* lanzó al mercado el primer sistema de reproducción de vídeo en *streaming*. Esta innovación dio lugar a nuevas invenciones similares hasta la llegada de *Youtube* en 2005 que marcó un antes y después en la historia de estas plataformas.

Hoy en día servicios como Netflix, Movistar +, Amazon Prime, HBO, Rakuten o Disney ofrecen sus servicios a precios muy asequibles los cuales podemos compartir y consumir desde cualquier dispositivo, sin ningún compromiso en la permanencia y sin límite alguno en el catálogo de contenidos. Además de lo mencionado, hay plataformas como Disney+ que permiten el uso simultáneo de hasta 4 aparatos y otras como Amazon Prime que ofrecen la posibilidad de personalizar hasta 6 perfiles distintos de usuarios (García, 2020). De momento, el avance y desarrollo de estos servicios no para de crecer como bien señala Eduard Nafria, director de Insights y de desarrollo de negocio en la división media de la consultora Kantar:

“El número de hogares con alguna suscripción a servicios de *streaming* crece año a año, aunque todavía existe un amplio mercado potencial de hogares, especialmente de mayores, que siguen sin ningún servicio contratado. Además, entre los que ya tienen

¹¹ Sociedad que se irá desarrollando en un futuro cercano, donde la aceleración del cambio tecnológico proyecta originar enormes implicaciones transformadoras.

encontramos muchos con más de uno. Eso da una idea de que el mercado aún puede crecer”.



Fuente: Hipertextual

La gran oferta existente a través de películas, series, documentales, deportes, etc., capta cada día a más adeptos y suscriptores. Otro de los factores más atractivos de estos servicios se centra en la gran popularidad transmedia que generan sus producciones de éxito con ejemplos como *Juego de Tronos* (2011), *Stranger Things* (2016), *Narcos* (2015), *American Gods* (2017) o la reciente *El Juego del Calamar* (2021). Además de sus propias producciones, dichas plataformas enriquecen su oferta con títulos de otras productoras como es el ejemplo de la serie *The Walking Dead* (2010) que está presente en Netflix y Amazon Prime siendo una producción del canal AMC.

El Smartphone actúa como pieza clave en la continua expansión de estos servicios. Además de ejercer como dispositivo de reproducción de sus contenidos en otros muchos casos también actúa como mando a distancia en displays de mayor tamaño como la Smart TV (García, 2020).

En la contextualización global de este trabajo y para una mejor comprensión de lo tratado anteriormente, es fundamental señalar las producciones cinematográficas —series y films— de mayor repercusión mundial de cada una de las plataformas *streaming* además de sus ventajas e inconvenientes en cuanto a usabilidad:

- En 2016 HBO lanzó su plataforma en España. Algunos de sus grandes títulos son *Juego de Tronos* (2011), *Los Soprano* (1999), *Big Little Lies* (2017), *True Detective* (2014) o *Westworld* (2016). También presenta producciones de éxito externas como *Taboo* (2017), *El Cuento de la Criada* (2017) o *Future Man*

(2017). Uno de los mayores hándicap que presenta es su interfaz básica y poco intuitiva además del limitado catálogo de películas que ofrece.

- Al igual que HBO, Amazon Prime Vídeo comenzó en España en 2016. Con un amplio catálogo de series y películas de producción propia y externa, su éxito entre los consumidores aumenta día a día siendo el gran competidor de Netflix. Entre sus series de éxito destacan *American Gods* (2017), *The Man in the High Castle* (2015), *The Boys* (2019) o *Transparent* (2014). La funcionalidad y operatividad de su plataforma están muy bien valoradas por los usuarios siendo una de las más completas del mercado.



The Boys (2019) Fuente: Espinof

- La gran plataforma *streaming* española de contenidos audiovisuales es Movistar +. Una de sus “limitaciones” es que para poder ver dichos contenidos el usuario debe contratar uno de los paquetes de televisión que ofrece la compañía cuyos precios están por encima de la media que ofrece la competencia. Entre su catálogo de ficciones aparecen títulos como *Vergüenza* (2017), *En el Corredor de la Muerte* (2019), *La Línea Invisible* (2020) o *Gigantes* (2018). La usabilidad de su plataforma se encuentra entre las más valoradas de la industria.
- Rakuten TV (Wuaki) ofrece un amplísimo catálogo tanto de series como de films dado que funciona como videoclub online. Para su uso, no es necesario que el

usuario se abone con ninguna tarifa plana para poder disfrutar de parte de su oferta. Como hándicap, Rakuten no presenta producción propia.

- Otra de las plataformas españolas de éxito es Filmin. Uno de los puntos fuertes es que ofrece un catálogo muy variado de cine independiente y de series de producción europea, en especial, británicas. Al igual que la anterior, Filmin no ofrece contenido original. Por otra parte, trabaja junto a diferentes festivales nacionales de cine para estrenar películas de forma simultánea.

Tras todo lo mencionado durante el desarrollo de este epígrafe, ensalzar la vital importancia de las plataformas *streaming* para el consumidor en el actual panorama audiovisual. Además, dichas aplicaciones han transformado la industria fomentando la multipantalla, la convivencia y fusión de multitud de medios a través de lo transmedia. Otro de los aspectos a destacar es que, gracias a estos nuevos medios, ha aumentado considerablemente el consumo de diferentes formatos fílmicos a la vez que han promovido la convivencia entre las salas de cine tradicionales y las nuevas salas online.

3.1.3 La revolución Netflix.

La citada revolución de las plataformas *streaming* fue resultado de la aparición de Netflix. El cambio que propuso esta compañía fue total afectando a todos los aspectos que intervienen en la producción fílmica.

Por un lado, transforma el sistema de venta de los productos. Anteriormente, se aplicaba la estrategia a través de la cual la distribuidora compraba los derechos de la serie por una parte del coste total. Netflix introduce el cost plus con el que se abonan todos los gastos además del ingreso de un porcentaje extra. Esto se produce como resultado de que el *streaming* y el VOD se desvinculan de las producciones de la tradicional parrilla o programación televisiva. Lo propuesto tiene como objetivo producir el mayor número de series y películas posibles para aumentar el catálogo a la vez que se dispone del 100% de los derechos de distribución de dichos contenidos.

Además, otro de los puntos fuertes de esta plataforma o forma de entender la producción fílmica es la libertad que otorga a sus creadores. Este aspecto ha retribuido a la compañía multitud de temáticas originales que han llegado a conectar con usuarios cada vez más exigentes y tecnologizados conocidos como la generación milenials (Naranjo, 2020).

Las características principales de esta parte de la sociedad —aquellos que nacieron entre 1981-1995— es que se oponen a la publicidad y las herméticas parrillas televisivas

tradicionales. En relación directa con los milenials, Netflix fue precursora en el uso de un algoritmo a través del uso de inteligencia artificial para establecer un patrón personalizado de recomendaciones para cada uno de sus usuarios. Este algoritmo funciona recopilando todos los datos que un consumidor genera con el uso de la propia plataforma a la vez que utiliza perfiles de usuarios similares para realizar las sugerencias. Entre los datos que recoge el mencionado algoritmo destacan algunos como: a través de qué dispositivos se conecta el usuario a la plataforma, la forma de consumo, los días de la semana que más se accede a la aplicación, temática y formato de los contenidos consumidos, etc. El término técnico que describe esta serie de algoritmos es *Big Data o Machine Learning*¹². Siguiendo con su continua evolución en el sistema Machine Learning, en el 2006 la compañía realizó el Netflix Prize. La plataforma ofrecía un millón de dólares como premio al equipo que ganará el concurso basado en la mejora e innovación del sistema de recomendaciones utilizado por la empresa permitiendo además a todos los participantes poner en común todas sus ideas sobre la materia. Tras todo esto, el algoritmo de Netflix evolucionó hasta un sistema de micro nichos mucho más preciso, personalizado y rentable. Además de realizar recomendaciones a los usuarios, el algoritmo ejecuta otras funciones como determinar qué tipo de productos se llevan a cabo, donde se producen, cómo y a quién se les muestra (Naranjo, 2020).

Uno de los objetivos principales de la plataforma es mejorar continuamente la experiencia de *streaming* de sus usuarios mediante la multitud de títulos presentes en su catálogo con películas, series, documentales, etc., tanto de producción propia como de terceros. Además, otros de los objetivos que repercuten directamente en el éxito de la compañía son:

- El desarrollo y la actualización del servicio a través de la mejora de la interface, promociones en las tarifas de contratación, etc.
- Ampliar los dispositivos en los que se puede reproducir su extenso catálogo de productos es otra de las premisas esenciales de la plataforma.
- El consumo sin fronteras al permitir que cualquier consumidor pueda disfrutar del servicio estando fuera de su país de origen además de la liberalización de las restricciones de salida a los suscriptores.

¹² Rama de la inteligencia artificial que permite crear modelos de aprendizaje automático a partir de grandes cantidades de datos.

- Netflix ofrece la posibilidad que sus clientes dispongan de más de un perfil por usuario registrado.
- Por otro lado, los lanzamientos de continuas promociones destacan la plataforma por encima de la feroz competencia. Actualmente, la compañía ofrece un mes gratis a nuevos usuarios.
- Otros los puntos fuertes de la plataforma es su servicio técnico y de atención al cliente vía web o por acceso remoto.

Junto a todo lo desarrollado, Netflix ha innovado en el marketing audiovisual a través de la técnica del *content-branded*. Esta estrategia de publicidad consiste en generar contenidos vinculados de forma precisa a una determinada marca para generar una conexión emocional con el consumidor. Además, con este método se busca generar retroalimentación a través del debate en las diversas redes sociales en torno al producto o contenido en cuestión asociado a la marca. Genera valor añadido para el usuario mediante la creación de contenidos que los suscriptores realmente demandan para su consumo. Por otro lado, es muy común que las marcas colaboren con directores/as u otros profesionales del cine de renombre para hacer más atractivas sus creaciones. En resumen, esta estrategia de publicidad no es invasiva, genera una conexión emocional con la marca mejorando su posicionamiento, presenta un gran potencial de viralización en las redes sociales a la vez que puede ayudar a mejorar los registros y los leads¹³.

Dentro del amplio catálogo de títulos de la plataforma, son muchas las producciones que han tenido una gran aceptación por parte de los consumidores y un gran éxito en cuanto a crítica especializada. *Stranger Things* (2016), *Bridgerton* (2020), *La Maldición de Hill House* (2018), *Dark* (2017), *La Casa de Papel* (2017), *Sex Education* (2019), *Así nos Ven* (2019), *Yo Nunca* (2020) o *El Juego del Calamar* (2021) son algunas de estas creaciones que se han hecho sumamente populares y han estableciendo una conexión emocional entre usuarios y marca.

¹³ Un lead es un usuario que ha entregado sus datos a una empresa y que, como consecuencia, pasa a ser un registro de su base de datos con el que la organización puede interactuar.



Sex Education (2019) Fuente: Espinof

Por ende, es necesario complementarlo con innovaciones recientes realizadas por la compañía y que son fundamentales en el desarrollo, actualización tecnológica y éxito de la misma. La inclusión en sus productos de la interactividad (*Bandersnatch*, 2018) sitúa al usuario en el centro de la experiencia siendo sus elecciones las determinarán al resultado final de la misma, permitiendo a la marca establecer vínculos con la llamada Generación Z¹⁴. Además, otra de las cualidades de sus producciones se basa en la ruptura de la cuarta pared, realización que se produce cuando los protagonistas de un film o serial hablan directamente a cámara para interactuar con el espectador. La disrupción y la fragmentariedad ha sido una de las soluciones que ha instaurado Netflix para mantener la atención de los usuarios a través de la inclusión del grafismo y la animación en sus realizaciones. Por otro lado, esto está relacionado directamente con la continua apuesta por la serialidad que también contribuye a mantener la tensión, intriga y ritmo de la narrativa además de que cada vez son más las series cuyos capítulos son autoconclusivos e independientes. Por último, la personalización de su interfaz y la inmediatez mediante la posibilidad de seguir un episodio por donde se dejó o la reproducción automática del siguiente son cuestiones fundamentales para consumidor y compañía (Torrebejano, 2019).

¹⁴ Esta generación comprende a los nacidos entre 1995 y 2000. Son considerados los nativos digitales.

3.1.4 El efecto blockbuster serial: *El Juego del Calamar* (2021).

En los últimos años, Amazon Prime Vídeo o Netflix han invertido cientos de millones de dólares por todo el mundo en ampliar contenido en sus plataformas. La estrategia de producción mencionada en párrafos anteriores genera grandes éxitos de consumo como *The Boys* (2019) o *Stranger Things* (2017) que se podrían catalogar como los blockbuster serializados de las plataformas *streaming*.

La serie blockbuster digital actual no solo engloba al tradicional taquillazo sino que va mucho más allá. Este formato de éxito conlleva la viralización mediante la mención y el debate a través de diferentes redes sociales como Twitter, Facebook, TikTok o Instagram. Por otro lado, son productos cuyo consumo se puede realizar individualizado en diferentes dispositivos o en múltiples dispositivos de forma simultánea —multipantalla—. Además, otros de los aspectos esenciales es el aumento exponencial del consumo de merchandising que generan estos “taquillazos” en *streaming*.

El último ejemplo de este tipo de producción ha sido *El Juego del Calamar* (2021). Esta ficción ha logrado posicionarse en primer lugar de consumo en más de 90 países en un tiempo record, desbancando a *Bridgerton* (2020) como la serie más popular de Netflix.



El Juego del Calamar (2021) Fuente: ElPlural

Esta serie de producción surcoreana trata la odisea del desafortunado Seong, un padre divorciado y sin dinero que vive con su madre. El protagonista trabaja como chófer y se dedica a apostar el poco dinero del que dispone. Seong, que tiene una deuda de 5 millones de dólares, se encuentra con la oportunidad de ganar un suculto premio económico y así poder solventar su problema, siempre y cuando participe junto a cientos de

adversarios, en unos juegos, aparentemente sencillos, basados en diferentes actividades infantiles.

Este título ya ha generado un impacto cultural a nivel mundial gracias a su inmensa repercusión en diferentes redes sociales. En cuanto al merchandising, el consumo de chándals retro como los que aparecen en la serie han aumentado un 100% agotando existencias y la venta de las zapatillas de la marca Vans blancas ha aumentado en un 7800% desde el estreno de la serie (Martín, 2021). Tal ha sido el impacto generado a nivel social que han sido varios los colegios que han prohibido el ir vestidos con prendas de la serie dado las actitudes negativas que ha generado en el alumnado. Además, esta serie ha sido capaz de alcanzar y tener éxito en target de diferentes edades (milenials, generación Z, etc.).

3.2 Youtube como plataforma cinematográfica.

Desde la creación Youtube, hace casi dos décadas, su relación con la industria cinematográfica se ha considerado “prohibida”. Esta limitación ha ido evolucionando con el paso de los años dando lugar actualmente a una simbiosis cada vez más productiva. Uno de los ejemplos de lo mencionado es cómo los creadores de contenido amateurs han comenzado a dirigir y producir obras cinematográficas dando lugar a un cruce de caminos entre la pequeña y la gran pantalla (Ruffinelli, 2015).

Algunos de los youtubers que han dado el salto desde esta plataforma a la gran pantalla, mueven millones de seguidores. Uno de estos ejemplos, que liga la plataforma con el cine “tradicional”, ha sido Mister Jäger. En el largometraje *Jäger Royale* (2017) todos los personajes que ha creado en su canal de Youtube libran una batalla. Producida, dirigida y protagonizada por él mismo, la película se exhibió a través de los cines Yelmo generando cierto éxito.

Anteriormente a esta producción se estrenó *Natalie_net* (2015), un film escrito y dirigido Chico Morera, youtuber especializado en cine y en críticas fílmicas. Posteriormente a esta producción, Chico Morera dirigió *Blood Room* (2016). Otra de las películas de este fenómeno es *Bocadillo* (2018) del youtuber Wismichu que fue presentada en el festival de Sitges en Barcelona. Este film está protagonizado por Ismael Prego (Wismichu) y los youtubers Miare’s Project y JoaquínPutoAmo. Una de las características principales de este “movimiento” es que los millones de seguidores de estos creadores de contenido se convierten en consumidores potenciales de sus producciones cinematográficas.

Además de las citadas producciones, Youtube presenta otras conexiones con el séptimo arte. Actualmente, son muchos los canales especializados en cine que tienen presencia y éxito en la plataforma:

- One Hundred Years of Cinema es un canal muy interesante para conocer la historia del cine mediante vídeos sumamente elaborados.

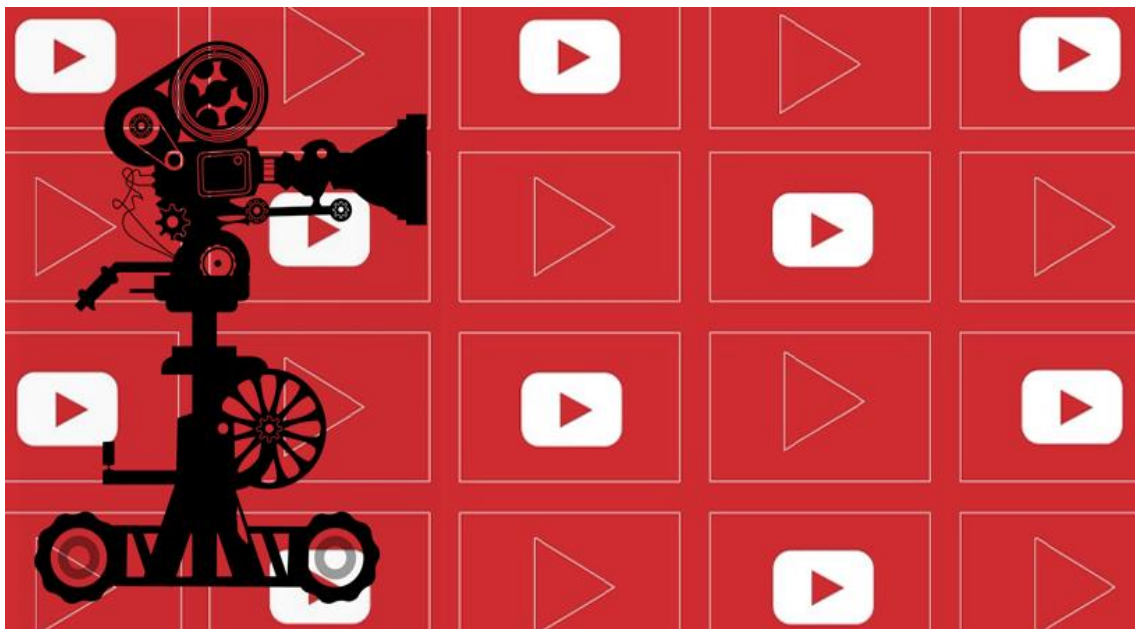
- Moviefone es un canal muy completo y variado el cual ofrece a los usuarios clips de películas, entrevistas exclusivas a profesionales del medio y una interesante sección llamada “Unscripted” con actores y actrices de las películas más taquilleras del momento.

- Every Frame a Painting es uno de los canales con más reputación en cuanto a análisis cinematográfico se refiere ofreciendo vídeos sobre multitud de temas como composición, géneros, edición, etc.

- Filmmaker IQ se centra en la realización de vídeos animados sobre diferentes temas cinematográficos además de ofrecer cursos online sobre el medio.

- Finalmente, otro de los canales más interesantes sobre análisis cinematográfico es Lessons From the Screenplay.

Los contenedores de vídeo más importantes del mercado como Youtube o Vimeo, años atrás distanciados del cine, ofrecen nuevas posibilidades a creadores y empresas del medio para disponer de herramientas sociales masivas de promoción y marketing.



Youtube y el Cine Fuente: Cultura Greek

3.3 ¿Crítico especializado o redes sociales?

La pregunta con la que se inicia este epígrafe cada vez se formula más en entornos sociales virtuales. Cuando un espectador se dispone a ver un film en una sala o en una plataforma *streaming* suele consultar la crítica especializada de esa película a la vez que se asesora a través de las opiniones de otros usuarios que ya la han visualizado. En ese momento se produce un “conflicto” de importancia sobre uno u otro lado de la balanza. Por este y otros motivos, las redes sociales modifican la labor del crítico cinematográfico y la relación de éste con el público, derivando en la expansión de la materia mediante la proliferación de blogs o webs donde usuarios con curiosidad y base analítica exponen sus comentarios (Lerer, 2021).

Esta humanización de la crítica de cine ha deslimitado la retroalimentación entre sociedad y crítica especializada permitiendo, a su vez, un análisis de ida y vuelta que genera una mayor cantidad de opiniones de gran valor para el séptimo arte. Además, otro de los aspectos positivos de la mencionada expansión es que tanto redes sociales como blogs han permitido dar visibilidad a que, detrás de cada reseña escrita por un profesional, hay un espectador con unos determinados gustos, preferencias, problemas, etc. La actual posibilidad de retroalimentación entre crítico y espectador mediante el debate no hace más que enriquecer esas críticas anteriormente tan alejadas del público de butaca. Por otro lado, con esta nueva relación crítico-espectador, el segundo puede conectar con el profesional posibilitando un entendimiento entre ambos antes inimaginable (Lerer, 2021). Las redes sociales han derivado en que la crítica especializada alcance un público masivo dejando de estar congeladas en un papel o una web en concreto. Ni los profesionales del sector se hacen prescindibles ni los usuarios disponen de las bases suficientes para debatir, por tanto este debate enriquece día a día el séptimo arte abriendo puertas que antes ni existían.

Hoy en día, son varias las redes sociales dedicadas al medio cinematográfico. Estas plataformas permiten al espectador o usuario compartir reseñas o comentarios sobre películas, series, trailers, documentales, proyectos, etc., en un contexto fílmico que favorece enormemente la constante retroalimentación. En estos entornos virtuales, se busca generar un espacio cinéfilo donde tengan cabida todo espectador de largometrajes, series, documentales y demás productos junto a crítica especializada y profesionales de la industria.

Algunas de las más importantes del sector son:

- **IMDB (Internet Movie Data Base)** es la base de datos cinéfila más potente que hay en la red. Además de su ingente archivo de información, dispone de una amplia y activa comunidad social virtual. Propiedad de Amazon desde 1998, esta web permite el acceso a recomendaciones personalizadas, seguimiento de títulos con aviso por email, clasificación de series y películas, ranking de puntuación de todos los títulos, entre otras funciones.
- **Filmaffinity** es una web social especializada en cine donde el usuario puede realizar votaciones o recomendar series y películas. Además, presenta la función de diario fílmico donde se puede clasificar los títulos según gustos y preferencias. Con una amplísima base de datos, esta red social calcula la afinidad con otros usuarios para descubrir nuevos contenidos de acuerdo con las preferencias.
- **Metacritic** es una web especializada en recabar críticas de usuarios y profesionales que valoran las películas o series u otros contextos audiovisuales como televisión o videojuegos. De la conjunción de todas las calificaciones, extrae una media para realizar un ranking según la puntuación obtenida que sirve como orientación para todos aquellos usuarios que la visiten.

Jurassic Park

[illegible]

- **Letterboxd es una red social que** fomenta que los usuarios elaboren sus propias listas de películas visionadas, recomendándolas al resto de usuarios que los siguen en sus propios perfiles. Las reseñas pueden contener información que complete la sugerencia de ver, o no, los títulos. Se pueden puntuar las películas, elaborar listas y compartirlas con los amigos/seguidores dentro de la propia red social (Rentero, 2021).

Son muchas las redes sociales y webs especializadas en el ámbito cinematográfico y audiovisual que han generado una corriente activa de retroalimentación en torno a un debate que enriquece continuamente el medio cinematográfico y a los profesionales y consumidores que contextualizan el mismo.

Tras el desarrollo de este capítulo, son varias las conclusiones generales que de él se pueden extraer. En el actual panorama audiovisual, las nuevas tecnologías han generado un nuevo escenario tanto en las estrategias de producción como en los hábitos de consumo así como en los contenidos ofertados. Hoy en día, el consumidor dispone de un amplio abanico de herramientas que le permite planificarse un consumo gestionado por él mismo pudiendo organizarse una parrilla “televisiva” a la carta a la que puede acceder cuando, cómo y dónde quiera. Además, la red ha acrecentado exponencialmente la producción de contenidos audiovisuales lo que ha derivado en un decrecimiento de la vida útil de dichas producciones. Asimismo, la inmediatez se ha posicionado como una de los requerimientos principales del actual usuario.

La crisis sanitaria acontecida ha derivado en un escenario donde la limitación de movimientos y el aumento del tiempo “libre” han generado nuevos hábitos de consumo y comportamiento como el *binge-watching*.

Internet, los servicios OT sumados a la amplia variedad de plataformas *streaming* y SVOD han conformado un panorama de consumo donde el usuario dispone de un catálogo ingente de contenidos audiovisuales conformado por películas, series, documentales y otros productos audiovisuales. Las plataformas fílmicas en *streaming* han instaurado una nueva forma de consumo donde el usuario elige qué consumir y en qué momento desea hacerlo. Además, se ha producido una ruptura total con las parrillas tradicionales de programación. Por otro lado, estas plataformas permiten el consumo de sus contenidos a través de multitud de pantallas o dispositivos electrónicos.

Netflix marcó un hito en la instauración y desarrollo de estas plataformas, creando novedosas estrategias de producción y promoción de contenidos gracias al desarrollo y evolución de su algoritmo basado en inteligencia artificial. Otras plataformas como Amazon Prime Video o HBO han seguido los pasos marcados por Netflix. Actualmente, los usuarios demandan variedad de contenidos y facilidad en el uso de la interface y diferentes posibilidades de conexión —multipantalla.

El consumidor en sí también ha evolucionado derivando en diferentes tipos de usuarios —multitarea, investigadores, hiperactivos, etc. — en función de su comportamiento en lo referente a su consumo y medios utilizados.

Por otro lado, la variedad de plataformas cinéfilas *streaming/SVOD* han producido fenómenos de éxito y repercusión mundial como las mencionadas series blockbuster ejemplificadas en el *Juego del Calamar* (2021).

4 CAPÍTULO 4. EL ORIGEN DEL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE MARVEL.

4.1 El comic de Marvel.

Tras la llegada del cine posmoderno seguido de la instauración de la ciencia ficción como género de referencia, los VFX e imágenes y escenas generadas por CGI¹⁵ con *Matrix* (1999) como película icono, el cine de superhéroes se ha convertido en un fenómeno de masas en la actual cartelera cinematográfica.

En el año 1939, Martin Goodman fundó la empresa Timely Publications con la idea de ampliar su línea editorial a través del creciente mercado del comics. En 1945 el editor principal de la empresa Stan Lee, intentó relanzar sin éxito los ya devaluados cómics de superhéroes.

A comienzos de los años 50, Goodman fundó su distribuidora, Atlas News, mediante la que comercializaba sus diferentes producciones de western, ciencia ficción, terror, etc. Una crítica feroz de Fredic Wertham describiendo al cómic como un género menor de la literatura que instigaba a los jóvenes a delinquir, generó una profunda crisis que obligaría al cierre de Atlas en 1957. Tras este acontecimiento, Goodman recurrió a su gran rival en el mercado DC (*Detective Comics*) para lograr un acuerdo mediante el cual DC publicaría 8 cómics con el logo Atlas. Durante estos años, Lee comenzó a trabajar también como guionista y vieron la luz autores de renombre en el mundo del cómic como Steve Ditcko. En un nuevo intento por triunfar, en 1961, Goodman rompió definitivamente su relación con DC renombrando su editorial como Marvel Comics. *Fantastic Four* (1961) significó un exitoso nuevo comienzo en la relación de la historieta con el consumidor a través de superhéroes más humanos y reales que lo anteriormente publicado. Obras como *The Incredible Hulk* (1962), *The Astonishing Ant Man* (1962) o *Spider-Man* (1962) obtuvieron un gran éxito de mercado atrayendo de nuevo a la industria a todo tipo de consumidores. Tras esto, Marvel se consolidó como una editorial de prestigio afianzando en el mercado varios seriales e introduciendo nuevos personajes, todos ellos bajo la tutela de Lee como guionista, editor literario y artístico (Costa, 2019).

Con la idea de convertir Marvel en la mayor compañía en tamaño y recursos de todo Estados Unidos, Perfect Film and Chemical Corporation adquirieron la empresa en 1968. La llegada de la crisis del petróleo, declinó los intentos de introducir nuevos géneros de

¹⁵ *Computer Generated Imagery*, término en inglés que se refiere a aquellas imágenes en 2D o 3D generadas por ordenador utilizadas en la producción fílmica.

moda derivando en una nueva reestructuración de la plantilla. Varios dibujantes y guionistas abandonaron la empresa dando lugar a la llegada de nuevos autores, con Jim Shooter como presidente, lo cual significó una mejora notable de la situación. Shooter detectó insuficiencias en los procesos de producción que impedían obtener el máximo rendimiento posible por lo que introdujo cambios. El sello *Epics Comics* proporcionaba a los autores el control total sobre sus personajes, teniendo menos restricciones en lo referente a la Autoridad del Código de Comics¹⁶ (Milán, 2018). Shooter además incluyó novedosos *crossover* como *Secret Wars* (1984) en el cual involucraba todos los seriales de éxito del momento —siendo referencia fundamental del actual Universo Cinematográfico de Marvel.

En 1988 MacAndrews & Forbes Holdings compró Marvel la cual antes había sido adquirida por New World Entertainment. Por otro lado, Marvel Productions, la filial dedicada al cine, fue absorbida de forma simultánea por la empresa Saban Entertainment. Artistas como Todd McFarlane o Rob Liefeld mantenían al alza el éxito de ventas de la compañía mientras se realizaban estas transacciones. Con la aparición de nueva competencia y tras el abandono de algunos de los autores más relevantes de la empresa, una nueva crisis asoló la misma. Bajo la dirección de Ronald Parelman, el fracaso en las inversiones realizadas llevó a Marvel a una profunda crisis en la que Parelman fue acusado de malversación de fondos por lo que Isaac Pellmutter y Avi Arad pasaron a ser los nuevos dueños de Marvel Estudios y Marvel Entertainment.

A comienzos de los 2000, Joe Quesada fue nombrado como nuevo redactor jefe de Marvel lo que derivó en innovaciones y cambios en la compañía que conllevaron nuevos años de prosperidad. Entre estos cambios cabe mencionar la creación de la línea editorial *Ultimate* además de la generación de una wiki online y una colección digital con miles de cómics de la compañía. Actualmente, Marvel es la empresa dedicada al cómic más grande del mundo, con más de 200.000 historias publicadas y alrededor del 37% de las ganancias totales de la industria mundial (Costa, 2019).

4.2 Los comienzos filmicos de Marvel.

El comienzo del éxito del cine de superhéroes fue a través de un film producido por Warner Bross, el cual disponía de los derechos cinematográficos de los personajes de DC,

¹⁶ Parte de la asociación de Revistas de Comics de EEUU, cuyo objetivo fue regular el contenido de los cómics teniendo como referencia el ensayo crítico de Wertham.

por lo que aprovechó en el año 1978 para llevar a la gran pantalla la popular historia de *Superman*. La película, dirigida por Richard Donner, representó un gran triunfo para la crítica especializada y el público en general, lo que se tradujo en que la Warner apostara en los años venideros por este género con títulos ligados a la saga *Superman* u otros personajes como *Batman* (1989) de Tim Burton (Sánchez, 2017).

Durante el desarrollo del medio cinematográfico, varios han sido los intentos de Marvel por adaptar sus productos a la pantalla. Con un serial de 15 escenas basadas en el personaje del Capitán América, en 1944 la compañía lo intenta por primera vez obteniendo una mínima repercusión. Debido a esto, Marvel llegó a un acuerdo con la cadena televisiva CBS para emitir sus productos en televisión, estrenando películas como *Spider-Man* (1977), *Doctor Strange* (1978) o *Capitán América* (1979). Stan Lee no quedó satisfecho con el tratamiento de sus personajes estrellas por lo que la empresa terminó cediendo los derechos de los mismos a una productora japonesa llamada Toei (Fernández, 2017).



Capitán América (1944) Fuente: Para Superhéroes

Entre 1978 y 1982 se emitió, con una crítica aceptable, en la CBS la serie de 82 capítulos titulada *The Incredible Hulk*. Tras años en los que Marvel se distanció de la pequeña y la gran pantalla, en 1984 el cineasta George Lucas se interesó por uno de los personajes de Marvel, un pato antropomórfico y alienígena, protagonista de *Howard the Duck*. Dos años

después se estrenaba la película de dicho personaje, recabando un fracaso estrepitoso de crítica y público además de no alcanzar ni el millón de dólares de beneficios.

Para competir con el éxito que estaba logrando su máxima competidora (DC), Marvel lanzaba nuevos estrenos cinematográficos con la trilogía *Hulk: The Incredible Hulk Returns* (1988), *The Trial of the Incredible Hulk* (1989) y *The Death of the Incredible Hulk* (1990). En estas películas se comenzaron a utilizar estrategias de realización y marketing, como los *crossovers*, que conformarían parte de la base del actual universo de Marvel en el séptimo arte. Durante los años posteriores, varios fueron los fracasos fílmicos de la compañía, tanto a niveles económicos como cultural, con obras como *The Punisher* (1989), *Capitán América* (1992), *X Generation* (1996) o el televisivo *Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D.* (Costa, 2019).

4.1.1 El Universo Cinematográfico Marvel (UCM).

A finales de los años 90 y tras diversos problemas económicos derivados de la mala gestión, Marvel alquiló los derechos de varios de sus personajes estrella a otros estudios. *Blade* a New Line Cinema —éxito de taquilla con su película de 1998—, *Spider-Man* a Sony Entertainment, *X-Men* y *Los 4 Fantásticos* a 20th Century Fox y *Hulk* a Universal. Tras los grandes beneficios recaudados por el film *Blade* (1998), estos estudios apostaron por las producciones basadas en estos superhéroes mediante grandes presupuestos económicos e interpretaciones de estrellas de Hollywood. Algunos de esos títulos de éxito fueron *X Men* (2000), *Spider-Man* (2002) dirigida por Sam Raimi o *Hulk* (2003) de la mano de Ang Lee.

Les siguieron otras producciones con gran aceptación en taquilla como la saga *X-Men* (2003-2006), dos films basados en *Los Cuatro Fantásticos* (2005-2007) creados por la Fox y las dos partes de *Spider-Man* (2004-2007) por parte de Sony. Durante este periodo también hubo grandes fracasos como *Daredevil* (2003), la cual fue hostigada por la crítica, fundamentalmente por la simpleza de su montaje y estructura, como por la libertad de cambios con respeto con el cómic. Lo mismo pasaría con *Goth Rider* (2007-2011) que obtuvo muy mala aceptación por parte de los espectadores o *The Punisher* (2004) que derivó en el cierre de su productora (Milán, 2018).

Como se ha mencionado anteriormente, los estudios Marvel cedieron los derechos de varios de sus personajes estrella a otras productoras cinematográficas. De forma simultánea en 2003, el productor de cine David Maisel tuvo una reunión, con el presidente de Marvel, Avi Arad, en la que le presentó una nueva idea de negocio. Este proyecto se

basaba en la autofinanciación de un universo fílmico donde los personajes estuvieran interconectados mediante diferentes películas. Maisel aseguraba que podían generar beneficios económicos y éxito en cuanto a crítica con personajes de los que aún tenían el 100% de los derechos, como ocurría con los *Los Vengadores*, prescindiendo de los que habían cedido (Lagi, 2018).

Tras recibir la negativa de Arad, Maisel presentó dicha idea a Perlmutter, presidente de Marvel Entertainment, quién accedió y concedió 500.000.000 de dólares —apoyo de Paramount y Universal— para la realización de las nuevas producciones de ese nuevo universo. Maisel ocupó el puesto de productor ejecutivo durante la realización de las primeras obras. En 2006 Arad abandonó su puesto de presidente siendo sustituido por Kevin Faige quien, hasta el momento, había sido vicepresidente y coproductor en todas las películas de Marvel Estudios. Con este cambio se fue configurando un equipo creativo que aseguraba repercusión en las nuevas creaciones de la compañía y consolidaba a la vez el UCM (Leadbeater, 2017).

En el año 2008 nació la franquicia de superhéroes más taquillera de la historia con el film *Iron Man* (2008). Este personaje sentó todas las bases y estrategias aplicadas en los demás títulos que produjo el estudio siendo, además, el film que inició el Universo Cinematográfico Marvel. Esta producción recaudó 585 millones de dólares por todo el mundo. Jon Favreau, director de la obra, incluyó una escena pos-créditos donde el estudio ya dejaba entrever la llegada de la exitosa saga de *Los Vengadores*.



Películas Marvel Estudios desde 2008 Fuente: Hipertextual

Como se puede observar en la fotografía superior, son muchas las producciones que ha realizado el estudio desde 2008 hasta llegar a una de sus obras más reciente, la nueva saga titulada *Eternals* (2021). Todas y cada una de ellas han significado un éxito en taquilla y una gran aceptación por parte de la crítica especializada además de que han conformado una legión de seguidores cuya demanda es insaciable (Cruz, 2017).

4.1.2 Las claves del éxito Marvel.

En la construcción y desarrollo del UCM, han sido varios los factores que han resultado esenciales en su incuestionable éxito. Desde *Iron Man* (2008) hasta la recientemente estrenada *Eternals* (2021), han sido 26 las producciones realizadas por la compañía con un total recaudado de 19.000 millones de dólares.

Muchos han sido los estudios y análisis que se han realizado respecto al mencionado éxito, como el de la reputada Universidad de Harvard sobre las claves de la prestigiosa estrategia que ha conformado y consolidado el Universo Cinematográfico de Marvel (Amondarain, 2021).

Del equipo de directores/as que constituyen la compañía, la amplia mayoría son realizadores sin experiencia en el género de superhéroes, estando especializados en otros géneros fílmicos como el bélico o el terror. Debido a esto, Marvel ha conseguido que cada una de sus películas presente un tono distinto que le aporte distinción respecto a sus demás producciones. Por ejemplo, *El Capitán América: El Primer Vengador* (2011) presenta un marcado estilo bélico; la saga *Iron Man* (2008-2013) en la que se pueden observar acentuados aspectos de la comedia o la similar *Ant-Man* (2015-2018) que además de tintes cómicos muestra un tono que vira hacia el subgénero de robos; por su parte, *Shang-Chi* (2021) ha sido realizada bajo la premisa de las artes marciales.

Otra de las claves que ha llevado a Marvel a ser el estudio más exitoso de la historia del cine ha sido el núcleo de profesionales que integra la empresa. Cuando los mejores profesionales de cada área de trabajo forman parte de la compañía, los demás quieren participar uniéndose al citado núcleo. Esta reflexión explica cómo actores y actrices de renombre ganadores de premios Óscar como Anthony Hopkins, Natalie Portman o Jennifer Lawrence hayan participado en films del UCM y que éste sea cada vez más llamativo para atraer a nuevas estrellas. En palabras de la propia Universidad de Harvard:

Para equilibrar los nuevos talentos, voces e ideas que aporta a cada película, Marvel retiene un pequeño porcentaje de personas de una a otra. La estabilidad

que brindan permite a Marvel construir continuidad entre los productos y crear una comunidad atractiva para nuevos talentos (Amondarain, 2021).

Para Marvel es fundamental seguir evolucionando, dejando “atrás” ciertos factores que les han funcionado para desafiar constantemente su propia fórmula. El mencionado repaso demuestra que existen diferentes tonos emocionales en los films de la compañía además de críticas sociales como en *Black Panther* (2018); el realismo y profundidad de *Iron Man* (2011) o la combinación de diferentes estilos visuales, espaciales (*Guardianes de la Galaxia* (2014)) o terrestres (*Los Vengadores: Infinity War* (2018)), que son de importancia para el espectador (Amondarain, 2021).

Además de lo citado, Marvel incentiva constantemente la curiosidad de sus espectadores aportándoles novedosos mundos, tramas y personajes que conforman un rompecabezas muy interesante donde el usuario participa activamente. A esto hay que sumarle las estrategias clásicas de la empresa como los cameos de otros personajes o las escenas pos-créditos que permiten crear una alta expectación en los espectadores de cara a las futuras producciones.

4.1.3 La transmedialidad narrativa como base de producto.

El Universo Cinematográfico Marvel se sustenta sobre el concepto de la narrativa transmedia. Dicha narrativa se refiere al elemento central de la cultura contemporánea de la convergencia en la cual, un relato, historia o universo se desarrolla a través de diferentes medios, sean de origen tradicional o digital. El mundo narrativo resultante está conformado por la aportación de cada uno de esos medios a través de su forma y lenguaje. Dentro de este engranaje, cada una de sus piezas funciona correctamente de forma independiente, pudiendo ser comprendido sin necesidad de recurrir al medio anterior o posterior (Jenkins, 2003).

En el mundo del cine se podría hablar de dos tipos de franquicias: las tradicionales en relación a aquellas que usan las diferentes plataformas para adaptar su historia y las transmedia que emplean las diversas estructuras para expandir su universo. En la propia evolución histórica del estudio se pueden encontrar ejemplos de ambos casos, como cuando la empresa cedió los derechos de algunos de sus personajes como *Spider-Man* y Sony adaptó dicho personaje sin intención de generar ningún universo. Por otro lado, *Iron Man* significó el comienzo del UCM siendo el primer personaje integrado dentro del universo que conformarían muchos más (Costa, 2021).

En este tipo de narrativa el espectador, al realizar un recorrido por diferentes medios, adquiere una experiencia más compleja que lo fideliza a la franquicia en cuestión. En referencia a una producción filmica, Jenkins señala que “cuantas más direcciones diferentes empuje, cuantas más comunidades diferentes pueda sostener y cuantas más experiencias diferentes pueda proporcionar, mejor” (Jenkins, 2003).

Por otro lado, Scolari (2013) expone que son numerosos los elementos que pueden conformar un universo transmedia estando, muchos de ellos, presentes en el UCM y que ayudarían a retroalimentarse entre sí, como sería el caso de las versiones animadas de estas historias, los libros, videojuegos, merchandising, figuras, etc.

En este caso, otro de los objetivos de la transmedialidad es fidelizar a la franquicia en diferentes target en cuantos a espectadores se refiere. Disponer de distintos segmentos de usuarios puede suponer una fusión de mercado en la que aumente notablemente el potencial de la productora. Además, para la correcta generación de un universo transmedia es fundamental la participación de un receptor activo que indague en todas las posibilidades que ofrece la ficción mediante sus diversas ramificaciones.

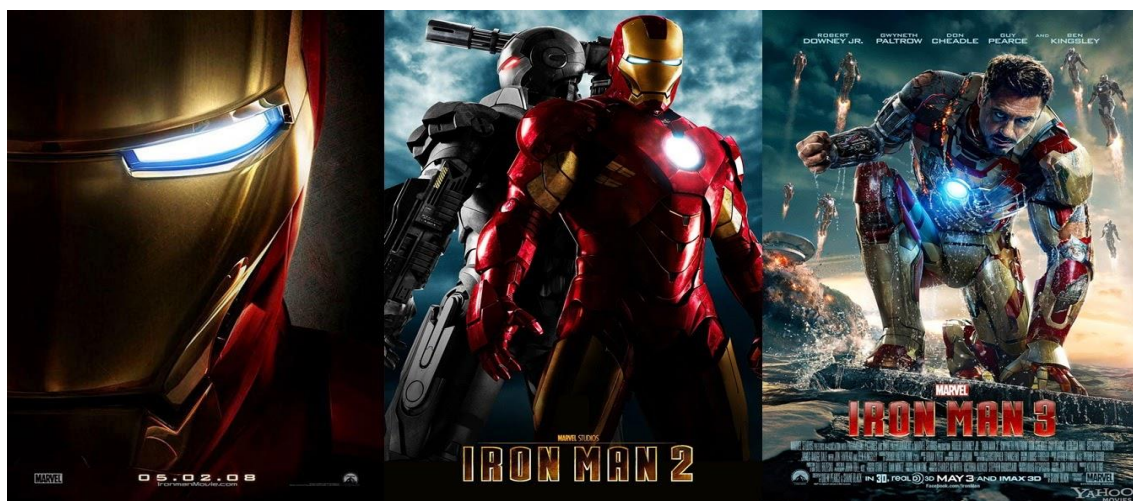
En su artículo *The Revenge of the Origami Unicorn* Jenkins indica una clasificación con los principios fundamentales presentes en toda narrativa transmedia, complementados con las investigaciones de autores como Scolari o Gómez. En el UCM están presentes muchas de estas consideraciones que se mencionan a continuación.

Los términos de profundidad y expansión en relación al consumidor. El primero se refiere al principio por el que una producción genera una conexión con el espectador —grupo de fans—, mientras que el segundo se relaciona a la extensión de una historia a través de las diversas redes sociales generando nuevo patrimonio empresarial.

El autor considera que todo universo transmedia debe mantener una continuidad en los diferentes medios que integran el mismo. Además, la multiplicidad es la creación de otras experiencias narrativas sin aparente conexión con el universo original pero que lo completan.

En lo referente a Marvel, la productora ha generado múltiples universos narrativos que se desarrollan de forma individualizada unos de otros mediante los mismos personajes, pero con variaciones fundamentales a la hora desarrollar las diferentes historias. No solo existe un universo para cada formato dado, sino que, en realidad, son muchos los universos generados en sus producciones. Debido a esto, es necesario aplicar un concepto más englobador para describirlos como Multiverso. El Multiverso Marvel engloba el UCM, el Universo Marvel Principal (Tierra-616) referente a los cómics o el de Marvel

Videojuegos entre otros. Además, dentro de cada universo existen otros propios como las diferentes sagas de sus personajes estrella como *Spider-Man*, *Iron Man*, *Guardianes de la Galaxia*, etc. (Costa, 2019).



Universo IronMan Fuente: Comicrítico

En lo mencionado anteriormente, se considera fundamental la inmersión del espectador en estas narrativas transmedia teniendo como ejemplo las experiencias de los jugadores en los actuales videojuegos. Junto a esto, el concepto de extrarrealidad se le une en relación a la extracción, al mundo real, de un elemento perteneciente al universo ficcional como puede ser, por ejemplo, la venta y promoción de muñecos del UCM (Cardona, 2017).

Como señala Scolari, “las narrativas transmedia, como cualquier otro relato, proponen un mundo narrativo que obliga a una ‘suspensión’ de la incredulidad por parte del consumidor” (Scolari, 2013). La construcción de los mundos transmedia exige gran atención y creatividad siendo una práctica muy compleja en la que es fundamental verificar cada elemento y cada plataforma donde se integrará la historia. Por otro lado, en la producción de nuevos universos transmedia hay un elemento que la productora no puede controlar, el fenómeno fans y el contenido generado por el mismo que también forma parte de la globalidad multiplataforma. Además, el fan tiene el poder, una vez consumido el producto, de crear y narrar su propia visión de la historia fomentando aún más la expansión del universo (Navarrete, 2019).

Otros dos factores a tener muy en cuenta, según Jenkins, son la serialidad y la subjetividad. Por un lado, la serialidad supone que la narrativa perdure en el tiempo esparcida a través de diferentes lenguajes y estructuras digitales. Y por su parte la subjetividad va ligada al uso de diferentes plataformas que implican a su vez múltiples perspectivas y visiones de un mismo producto (Jenkins, 2006).

Concluyendo en palabras de Scolari:

Las narrativas transmedia podrían definirse como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión (Scolari, 2013).

El multiverso creado por la compañía Marvel ha logrado ir más allá de las diferentes descripciones e investigaciones contemporáneas sobre narrativas transmedia, conformando varios universos entrelazados bajo diferentes *crossovers*, los cuales se expanden por multitud de plataformas tradicionales y digitales. En el Universo Cinematográfico de Marvel son muchos los universos, generados a partir de cada uno de sus personajes —*Capitán América*, *Iron Man*, *Black Panther*, etc. —, que se retroalimentan y se enlazan continuamente dando lugar a nuevos mundos que integran el mencionado Multiverso Marvel. Sin embargo, para que esto sea posible, y como muy bien reivindican varios expertos en la materia como Gómez o Jenkins, es esencial que antes de la creación de lo citado, el equipo creativo encargado realice una ardua tarea de producción mediante una biblia de trabajo donde quede reflejado, de forma exhaustiva, todo lo que se hará posteriormente (García y Heredero, 2015).

4.1.4 El gran guion de Marvel: el arco narrativo de “La Saga del Infinito”.

A la hora de estructurar lo que posteriormente sería el Multiverso Marvel, Feige, presidente de la compañía y productor de multitud de los films, actuó como arquitecto principal de lo que sería el entramado que conformaría “el guion” de las 23 producciones realizadas hasta llegar a *Los Vengadores: End Game* (2019). Estas películas darían lugar a la saga que Marvel ha titulado como “La Saga del Infinito” cuyo arco narrativo gira entorno a la guerra con Thanos y la búsqueda de las diferentes gemas del infinito. Como todo guion, consta de diferentes actos en los que cada uno integraría varias películas y personajes.

En la presentación de cada una de las producciones, el estudio ha seguido una estrategia de marketing y publicidad mediante la cual, el objetivo principal, era fidelizar al consumidor a través del interés generado por las diferentes expansiones y cambios que iría sufriendo el UCM con cada uno de los films que lo forman (Costa, 2019).

El primer acto del guion está compuesto por *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) y *The Avengers* (2012). En esta parte, la productora presenta de forma individualizada y

grupal a los 6 personajes protagonistas de La Saga del Infinito. *Iron Man* (2008) significó, a través de su escena post-créditos, la semilla narrativa de lo que vendría posteriormente. Cada una de las tramas de estos films está caracterizada por tres partes muy diferenciadas: presentación de la persona que encarnará al héroe, crisis existencial del mismo y confrontación con el villano para finalizar con el clímax de la victoria sobre el mal y el reconocimiento popular como héroe.

En el segundo acto, además de crear las diferentes secuelas y de mostrar nuevos personajes protagonistas con los que Marvel expande su universo, se expone el hilo conductor del conjunto de estos nuevos films centrado en las gemas del infinito. Por otro lado, estas producciones interconectarán los diferentes elementos narrativos del primer acto con los del segundo además de servir para ir preparando al espectador para el tercer acto del guion global. Las películas de este grupo son: *Iron Man 3* (2013), *Thor: The Dark World* (2013), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Guardians of the Galaxy* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015) y *Ant-Man* (2015). Analizando las tramas de estas producciones se puede observar dos aspectos esenciales: los héroes anteriores evolucionan personal y “profesionalmente” enfrentándose a nuevos villanos mientras que, por otro lado, los nuevos héroes siguen el patrón narrativo establecido en el acto anterior.

El tercer acto está integrado por un total de 8 películas repartidas en 3 años, siendo la etapa más fructífera del conjunto: *Captain América: Civil War* (2016), *Doctor Strange* (2016), *Guardians of the Galaxy Vol.2* (2017), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Black Panther* (2018), *Avengers: Infinity War* (2018), *Ant-Man and the Wasp* 37 (2018), *Captain Marvel* (2019), *Avengers: Endgame* (2019) y *Spider-Man: Far from home* (2019). Durante esta estructura narrativa se presentan nuevos personajes como *Black Panther*, *Captain Marvel* o *Doctor Strange*, los cuales cumplen las características de guion establecidas desde el comienzo. Por otro lado, esta etapa es esencial dado que es donde fluctúan todos los mundos individuales dando lugar al UCM además de que se alcanza el clímax y el final narrativo de “La Saga del Infinito”. Respecto a los personajes, en su guerra con el gran villano Thanos, algunos se sacrifican por el bien común dando por finalizada la saga grupal conformada en *Los Vengadores*. La nueva protagonizada por *Eternals* (2021), cuyas mimbres aparecieron en un film del personaje Thor mediante una escena con el eterno Kingo, comienza un nuevo universo dentro del ya UCM.

4.1.5 El sello Marvel: características cinematográficas.

El Universo Cinematográfico Marvel, como ya se ha mencionado, consta de varias películas realizadas por diferentes directores/as. Son muchas las características aportadas por cada uno de estos realizadores, las cuales conforman un estilo fílmico que requiere ser analizado para una correcta comprensión de su éxito (Garrido, 2022).

Un análisis cinematográfico se puede realizar desde diferentes perspectivas: tipos de escalas, composición, color, ritmo, VFX, sonido, etc. En esta investigación se han examinado algunas de ellas que han permitido obtener conclusiones relacionadas con lo anteriormente desarrollado, además de la conexión con una de las premisas más importantes de este trabajo, el autor comercial.

Uno de los aspectos esenciales en la cinematografía de Marvel es el uso del color que hace en sus films. Son muchas las teorías existentes sobre la utilización cromática en el medio por lo que, a su vez, son muchas las formas de entender el color en el mundo del cine. Dos son las vertientes más importantes al respecto: una es la que se vale de la colorimetría para fines estéticos y visuales, mientras que la otra busca generar o reforzar sensaciones o sentimientos gracias al empleo que se haga del color en la película en cuestión —psicología del color—. Son muchas las variables que hay que tener en cuenta a la hora de realizar un análisis fílmico centrado en la colorimetría siendo las raíces culturales del espectador, una de las que más hay que tener en cuenta. Por ejemplo, en Occidente el color blanco está relacionado con la pureza, con lo pulcro mientras que en Asia dicho color está ligado con momentos de luto.

En el medio fílmico, la relación entre luz y color, mediante su combinación, afecta directamente a la forma en la que la cámara captura las imágenes siendo uno de los elementos técnicos de mayor importancia.

Iron Man (2008), *Iron Man 2* (2011) y *Thor* (2011) fueron las únicas cintas que forman el UCM que no se captaron en formato digital siendo grabadas en 35 mm. Posteriormente, las demás películas se grabaron con cámaras como la ARRI Alexa y demás modelos. Este tema ha sido tratado en páginas anteriores pero cabe reseñar que el formato digital, en cuanto a la captación del color, está a la altura del anterior sistema analógico.

Una de las características cromáticas presentes en el UCM es el uso que realizan del color negro, no existiendo el 100% puro en sus films. Esto deriva en que donde debería haber sombras profundas totalmente negras encontramos otros valores cromáticos más próximos al gris oscuro. Debido a esto, el resto de colores se visualizan más planos como consecuencia de la falta de contraste.



Capitán América: El Soldado de Invierno Fuente: Hipertextual

Uno de los motivos que explicaría el rechazo hacia el negro puro podría deberse a la estrategia de la compañía para alejarse del estilo visual asociado a los cómics donde los colores se aplicaban a través de fuertes contrastes provocados, en su gran mayoría, por el uso del negro puro, resultando así más creíble y próximo al mundo real, alejándose de la colorimetría del universo pictórico del cómic (Martínez, 2019).

En el film *Black Panther* (2018), durante dos escenas similares, al principio y al final de la cinta, se aplicaba un efecto cromático a través del cual se diferenciaban los tonos emocionales de cada una de ellas. En la primera, se potenciaba la tenebrosidad del momento creando un ambiente nocturno ligado al contexto de la traición presente en la misma. Por su parte, la segunda inundaba de luz la paleta cromática reflejando la esperanza del momento.

Otras de las aplicaciones del color características de Marvel se puede observar en la película del *Doctor Strange* (2016) en la que se diferencian, mediante el color, dos contextos de la propia ficción. La parte de la vida del doctor como cirujano en su vida cotidiana se muestra a través del uso de un filtro azulado que lo acerca al mundo real. Por otro lado, todas las escenas relacionadas con su nueva vida de hechicería y magia se presentan con un tinte anaranjado, alternado con tonos verdes radioactivos que alejan al espectador de la realidad buscada anteriormente con el filtro azul.



Doctor Strange (2016) Fuente: Sensacine

Uno de los usos cromáticos por parte de Marvel que más expectación ha generado en sus últimas producciones ha sido la utilizada en el tráiler de *Los Vengadores: End Game* (2019), mediante el uso intencionado y constante del rojo durante las escenas que conforman el flash back en blanco y negro. En este caso, está estrechamente relacionado con el dolor, el sufrimiento y la muerte que tendrá lugar durante el desarrollo de esta trama como, por ejemplo, la muerte de *Iron Man*, personaje principal de esta narrativa. Realizando un símil con otras producciones actuales, la crudeza final de *End Game* equivaldría a la boda roja en *Juego de Tronos*.



Los Vengadores: End Game Fuente: IGN España

En lo referente a las escalas, Marvel se caracteriza por la inclusión, con bastante asiduidad, de planos cercanos alternados con amplios planos generales. Si nos situamos en el contexto de sus producciones, la gran mayoría son películas donde los superhéroes se enfrentan a villanos a través de coreografías de acción protagonizadas por complejos efectos visuales. Siguiendo lo mencionado, una realización donde predomine la alternancia de planos cercanos, donde se muestre el estado de ánimo o la gestualidad de

los personajes principales, con planos amplios, en los cuales el espectador pueda ubicarse y disfrutar constantemente de la acción y de los VFX, parece la más lógica y efectiva.



Ejemplo de plano general en el film *Los Vengadores: Infinity War* (2018) Fuente: TFF



Ejemplo de plano conjunto cercano en el film *Los Vengadores: Infinity War* (2018) Fuente: TFF

Es muy importante señalar que la alternancia anteriormente mencionada se cumple, en mayor o menor medida, en función de la ubicación de los personajes en cada una de las secuencias. En la saga de *Guardianes de la Galaxia* (2014-2017), por ejemplo, al tratarse de un film, el cual se desarrolla durante muchos minutos en una nave espacial, la utilización de amplios planos generales no tiene lugar. Así mismo, cuando los personajes conviven con las grandes secuencias de acción características del UCM, las grandes escalas son las protagonistas por excelencia en la realización fílmica.

En la creación y generación de los efectos visuales que conforman gran parte estas películas, son varias y conocidas las productoras de VFX que están detrás de este éxito,

como es el caso de Weta Digital. Por otro lado, Marvel trabaja en continua colaboración con otra empresa que se considera esencial en la consecución de la fama de la compañía. The Third Floor es un estudio especializado en el proceso de previsualización a través del cual los realizadores pueden armar y visualizar una versión digital de cualquier secuencia que integra una película, incluso antes de grabar en el set con el equipo artístico. Esta técnica se usaba comúnmente para escenas muy complicadas pero desde el estudio se tomó la decisión estratégica de aplicar esta tecnología de forma completa en casi todas sus producciones.

Este proceso de previsualización se considera esencial desde la fase de guion, estando los artistas responsables de éste en continua colaboración con el estudio encargado de dicho método. Su funcionamiento se basa en la compilación de mucha información, en un diagrama donde incrustan las distintas tomas y todos los datos técnicos. Gracias a ello, los directores son capaces de recrear cada toma o secuencia al comenzar a grabar con los actores. Esta tecnología permite incluso una retroalimentación técnica en lo referente a *settings* de cámara o lentes a utilizar (Dondé, 2021).

En lo referente al sonido, el UCM no se caracteriza por implementar en sus películas BSO cuyo éxito sea reconocible o haya quedado patente al ligar, en el recuerdo de los espectadores, dicha melodía con su film. Aunque hay maravillosas excepciones como el trabajo de Michael Giacchino para las películas de *Spider-Man*, las creaciones de Mark Motherbaugh en el film *Thor: Ragnarok* (2017) o la composición ganadora de un Óscar de Ludwig Gorannson para *Black Panther* (2018).

Por otro lado, Marvel ha instaurado, desde el comienzo de su universo fílmico, el método de utilizar canciones muy conocidas en escenas muy concretas de sus películas.

Algunos ejemplos del uso de esta técnica son el *I've Got No Strings* de Leigh Harline y Ned Washington para *Los Vengadores: La Era de Ultron* (2015); el *Hooked on a Feeling* de Blue Swede para *Guardianes de la Galaxia* (2014); *I will always love you* de Whitney Houston para el film *Spider-Man: Lejos de casa* (2019) o *It's Been a Long, Long Time* de Harry James y Kitty Kallen para la película *Vengadores: Endgame* (2019).

4.2 Marvel y el marketing social.

Con aproximadamente 6 horas de conexión diaria por parte de cada usuario, las redes sociales se han convertido en plataformas de interacción social virtual indispensables para el marketing de cualquier disciplina como en este caso, la fílmica. Dos son los conceptos

más importantes utilizados hoy en día: SSM o engagement. La SSM o Social Media Marketing tiene que ver con todas aquellas estrategias de marketing promovidas a través de diversas plataformas sociales como pueden ser Facebook o Twitter. Por su parte, el engagement es un término psicológico cuyo significado se asocia con la conexión emocional que se establece entre un producto y un cliente.

En este tipo de marketing, Marvel ha logrado innovar obteniendo un engagement muy positivo con el consumidor de redes sociales lo que ha derivado en campañas filmicas de gran éxito. Un ejemplo de estos métodos fue la campaña de la película *El Capitán América: Civil War* (2016) llevada a cabo a través de Twitter en la cual se utilizaron todo tipo de Hashtags como #teamcap o #teamironman.

En los últimos 13 años, la compañía ha utilizado diferentes estrategias de SSM como:

- Acceso a eventos en vivo a través de live stream en redes sociales. Un ejemplo son las diversas entrevistas realizadas a los actores y actrices Marvel, como en *Black Panther*, en las cuales los usuarios de Twitter o Facebook (entre otras) han podido interaccionar con ellos/as.
- Una de las mejores técnicas empleada por el estudio para generar debate e interacción entre usuarios de redes ha sido la de promocionar contenido exclusivo de sus producciones.
- Un equipo humano bien cualificado y preparado en las nuevas técnicas de SSM que evolucionan constantemente. La formación continua es esencial en el actual marketing contemporáneo. Además, la inmediatez en la respuesta al usuario se ha convertido en una seña de identidad de la compañía.
- La exhaustiva planificación en cada una de sus campañas es otro de los aspectos que ha logrado posicionar a la productora como un ejemplo mundial en SSM.

El marketing en las redes sociales es esencial y repercute directamente en el futuro éxito que un film pueda obtener tanto en taquilla como plataformas streaming. Hoy en día, la interacción social llevada a cabo por el ser humano se divide entre el entorno real del propio mundo y el entorno virtual generado por medios como Facebook, Twitter, Instagram o TikTok. Por ello, para toda empresa se hace indispensable disponer de un minucioso plan de SSM que le permita potenciar exponencialmente la relevancia de su producción en las actuales carteleras cinematográficas. Muestra de ello lo tenemos en el último revuelo producido por el cartel para la película *Spider-Man: No Way Home* (2022), cargado de detalles subliminales sobre sus personajes y lanzado a las redes, cual

criptograma, para que los fans, con apenas un único tráiler y un par de imágenes publicitarias, sean obradores de múltiples teorías sobre tan esperada producción.

En consonancia directa con las plataformas streaming analizadas en epígrafes anteriores de este trabajo y en relación con lo citado, Marvel Studio forma parte de la compañía Disney desde 2009 (El País, 2009). Dicha empresa dispone de una plataforma streaming que opera a nivel mundial donde se integran todas las producciones del UCM, Diney y Pixar llamada Disney +.

Marvel Studio ha conseguido establecer una base de producto cuyo éxito se ha convertido en algo sin precedentes. Todas y cada una de sus producciones se rigen por los principios de la transmedialidad y la reproducción multipantalla, lo cual deriva en un alcance, cada vez mayor, en los diferentes target de audiencias cinematográficas. Este alcance, en cuanto a audiencias, ha implementado exponencialmente el consumo de sus producciones tanto en salas cinematográficas como en plataformas *streaming* abarcando todas las franjas de edades posibles.

El Universo Cinematográfico de Marvel es el ejemplo perfecto de cómo llevar a cabo productos fílmicos que interactúen entre sí de forma exitosa pero que además funcionen, desde los diferentes puntos de vista, de forma individualizada.

Como se ha demostrado a lo largo de la historia del cine, llegar al éxito es una tarea muy complicada y Marvel es buen ejemplo de ello. Desde sus inicios, muchos han sido los fracasos que han llevado a la compañía a situaciones límite y muchos han sido los aciertos que la han rescatado de éstas. Como se ha comprobado durante el desarrollo de este capítulo, varios son los factores que deben conjuntarse para lograr el éxito que actualmente ostenta la productora: un equipo humano en todas las áreas altamente cualificado, grandes ideas de negocio —transmedialidad de sus productos—, un aprovechamiento innovador en el *e-marketing* y las redes sociales, etc. Marvel Studio ha conseguido establecer una base de producto cuyo éxito se ha convertido en algo sin precedentes en la historia del cine.

Cada uno de los personajes protagonistas presentado por la factoría dispone de su propio universo donde el espectador puede conocer la vida personal de éste así como sus conflictos entre otras cuestiones. Además, Marvel ha creado un multiverso donde todos estos protagonistas conviven bajo una premisa común, salvar a la humanidad de un problema inalcanzable para la misma. Con estos factores transmediales, la productora ha logrado “serializar” sus creaciones fílmicas aportando características propias de las series

cinematográficas como la división en capítulos, la interrelación entre estos, además de fenómenos de consumo con el *binge-watching* o “atracción” audiovisual.

De la misma manera, otro de los factores que han llevado al éxito al estudio Marvel han sido las características que ha impregnado a sus héroes y antihéroes. Ambas figuras narrativas presentan varias cualidades con las que la sociedad contemporánea ha empatizado de forma notable: la humanización, los problemas sociales cotidianos o la familia son algunas de ellas.

Las producciones realizadas por esta marca cumplen con muchas de las características asociadas al cine de autor comercial. Durante el desarrollo de este apartado se ha analizado el uso que hace Marvel del color, aspectos técnicos, coreografías de acción, efectos especiales, tramas y narrativas transmedia planificadas y bien ejecutadas, etc., manteniendo a lo largo de todas sus producciones un sello cinematográfico propio y único. Lo mencionado conforma uno de los factores más importantes englobados por la autoría en lo referente al medio fílmico. El cine de autor contemporáneo ha evolucionado o se ha diversificado hacia nuevos horizontes en los que Marvel es un ejemplo de ello, combinando características del autor con una producción plenamente comercial. Por todo esto, el UCM sería uno de los precursores del concepto de autor comercial contemporáneo.

Otro de los grandes éxitos del estudio se ha centrado en la utilización de innovadoras estrategias en redes sociales y *e-marketing*. Mediante esto, Marvel ha logrado ampliar su radio de alcance en lo que ha target se refiere, sumando otro factor positivo más que amplía sus históricos beneficios —con ganancias de más de 19.000 millones de dólares desde 2008— asegurando la expansión de una franquicia que crece exponencialmente con cada producción.

5. CAPÍTULO 5. EL COLOR EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO: EL SERIAL Y EL FILM.

Desde los comienzos del cine en color, han sido muchos los estudios realizados sobre el uso y la importancia del mismo en el arte cinematográfico (Echeverri, 2017) (Horno, 2018) (Quintero y Gómez, 2018). Por ello, para poder realizar un análisis exhaustivo sobre este elemento visual, en primer lugar, es necesario comprender el contexto comunicativo actual, tomando en consideración el progreso del medio hacia la era digital. La interacción social en la comunicación digital se podría definir a través de las influencias que han generado las redes sociales en nuestras interacciones comunicativas. El proceso comunicativo ha evolucionado hacia una nueva estructura formada por un emisor y millones de receptores, dejando obsoleto el aspecto bidireccional existente hasta hace apenas tres décadas. Tras esta reestructuración, nuestra cultura audiovisual ha evolucionado adquiriendo nuevos filtros y herramientas en el visionado de las producciones audiovisuales. Dentro de estas herramientas adquiere un especial protagonismo el concepto multipantalla, dado que el consumo ha variado en torno a los nuevos dispositivos de reproducción como la Tablet, Smartphone o portátil. Estos dispositivos han derivado en que el usuario pueda ver un determinado contenido audiovisual en el momento del día que decida y a través del dispositivo que considere oportuno (Marzal, 2006).

Por todo ello, se podría asegurar la correlación existente entre comunicación y cultura audiovisual, derivando en un desarrollo paralelo de ambas. Aplicando esta misma lógica a la utilización del color en el medio cinematográfico, se aprecia cómo, con el paso de los años, el uso del color ha sufrido una constante evolución que se ha visto potenciada con la llegada de Internet, los medios de comunicación y las redes sociales.

Hoy en día, son tres los conceptos que se consideran fundamentales para entender el uso del color en producciones audiovisuales y cómo el espectador realiza su visionado a través de los mismos. Dichos conceptos: cibercultura, transmedialidad y remix, conforman una parte esencial del nuevo entorno social.

En el prólogo al texto de Lévy, *Cibercultura*, Manuel Medina trabaja el concepto cibercultura como “la cultura propia de las sociedades en cuyo seno, las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración” (Medina, 2007).

En base a ello se podría describir como la cultura nacida a través de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, entre las que se encuentran las utilizadas en la industria cinematográfica. Por otro lado, lo transmedia se puede definir como una innovadora estrategia narrativa del propio lenguaje audiovisual basada en la segmentación de un contenido, en diferentes partes, para ser difundido por separado en una multitud de medios, plataformas o soporte online y offline.

Así mismo, lo transmedia ha dado lugar a un cambio en el comportamiento del consumidor cultural.

Bajo la influencia de la web una nueva forma de narrativa está apareciendo, una que es contada a través de muchos medios al mismo tiempo de una forma que no es lineal, que es participativa y a menudo jugable, y todo es diseñado para ser inmersivo (Frank, 2011).

Como bien señala este autor, toda evolución sociocultural se sustenta en un gran avance tecnológico derivando a su vez en nuevas estructuras comunicativas, narrativas y audiovisuales.

Junto a estos dos conceptos aparece un nuevo término, aún más novedoso, pero igualmente importante y cuyas influencias son esenciales para la comprensión del nuevo entorno audiovisual. La red ofrece una serie de posibilidades de transmisión donde el espectador es multiconsumidor de dichas producciones. Este espectador/consumidor también es productor, transmisor y, en ciertas circunstancias, mezclador. La cultura del remix o la cultura pop se define como la posibilidad que tienen los usuarios de intervenir en la remasterización de un producto ya creado, es decir, una vez han consumido dicho producto, son capaces de realizar cambios en el mismo para volver a transmitirlo a nuevos consumidores y en la mayoría de casos, a través de nuevos medios.

Un claro ejemplo de esta nueva tendencia artística son los “memes”. El concepto meme está enfocado hacia un producto basado en la comunicación audiovisual con un fin cómico, cuyo formato puede ser fotográfico o videográfico. Muñoz Villar lo describe como “una de las más grandes revoluciones mediáticas de los últimos años, con su forma novedosa y original de transmitir información” (Muñoz Villar, 2014). El meme no es más que el resultado de la combinación del transmedia y el remix, es decir, un producto con un mensaje claro que utiliza multitud de plataformas de transmisión y cuya creación ha sido anterior a su remasterización.

Hoy en día, y gracias a todo este progreso, la cultura audiovisual y su lenguaje está cada vez más presente en nuestras vidas. Para entender este modo de lenguaje, uno de sus

elementos más destacables es, sin duda, el color. El aprovechamiento del color como recurso estético, simbólico o narrativo tanto en el cine como en las series de televisión actuales nos permite analizar, desde diferentes perspectivas, cómo este elemento gráfico es capaz de complementar a los múltiples recursos del medio cinematográfico.

Como elemento visual, el color puede analizarse en función a varios parámetros, como la tonalidad según la luz empleada en un determinado plano o la aplicación psicológica de los mismos. Como bien señala Meléndez, la psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos frente a determinados colores, así como de las emociones o sensaciones que nos generan (Meléndez, 2016). También V. Renée, destaca igualmente la gran importancia que tiene el color a la hora de contar historias y de contribuir como elemento esencial en la construcción visual-narrativa de las mismas (Renée, 2016).

La psicología del color presenta una serie de significados para cada uno de los colores. En esta catalogación se tiene en cuenta otras características cromáticas como calidez o frialdad, saturación o brillo, etc. Teniendo muy en cuenta la clasificación realizada por Meléndez encontramos que (Meléndez, 2016):

- En la cultura occidental el color blanco simboliza lo puro o inocente, relacionado con la limpieza, la paz o lo pulcro.
- Por su parte, el amarillo representa el oro, la luz o la felicidad. Otras de sus connotaciones podrían ser la riqueza, abundancia, poder o la acción, mientras algunas de estas teorías sobre la simbología cromática hablan del amarillo como un color bipolar, dado que también se traduciría como envidia, ira y traición.
- La mayor representación del rojo es el peligro, la presencia del mal, la sangre. Además, se asocia con la pasión, la sexualidad o la revolución.
- Por otro lado, el naranja es el color de lo divino, la exaltación o la lujuria. Es un color que representa lo desértico, dado que en saturaciones muy elevadas puede relacionarse con lo extremo o arriesgado.
- El azul es el color de la tranquilidad o la calma. También puede asociarse con el agua, el cielo, la frescura o la inteligencia. En el mundo corporativo se considera un color elegante y que contribuye mucho a ensalzar lo empresarial, dado que transmite confianza y pureza.
- El verde se asocia a lo ecológico, la esperanza, la juventud o la nueva vida. En decorados con gran profundidad contribuye a la relajación y al bienestar. Junto al azul, conforman el espectro cromático de los colores apacibles y serenos. Algunos

autores describen al verde como uno de los colores que más complace a la vista dado que, al contener matices amarillos y azules, fisiológicamente relaja nuestra retina permitiéndole un descanso al ojo (Pawlik, 1996).

- El morado, por su parte, es el color de la sofisticación y la elegancia extrema. En otras culturas, como la latinoamericana, se asocia a la mala suerte o la muerte. Igualmente es representativo de la espiritualidad, la nostalgia o el misterio.
- Los sentimientos de tranquilidad, amistad, dulzura o amor puro se asocian al rosa. Culturalmente es el color asociado a lo femenino.
- El gris es un color que presenta una subjetividad mayor en cuanto a su interpretación. Puede asociarse tanto a lo sofisticado, lo tranquilo o neutro, como a lo mediocre o lo indeterminado.
- Finalmente, el negro es el color que se relaciona con lo negativo, lo oscuro o siniestro. En el mundo de la moda es el color de la elegancia, poder o sofisticación.

Junto a esta función simbólica o representativa del color, también es posible apreciar en el medio audiovisual los fundamentos teóricos sobre las polaridades cromáticas. Es decir, la representación del frío o el calor, claridad u oscuridad, por medio de los tonos y la iluminación, unos aspectos ampliamente tratados en estudios realizados por grandes artistas como Wassily Kandinsky, Johannes Itten o Paul Klee (Kandinsky, 1996) (March-Ramos, 1991) (Klee, 1974). Sobre decir que los colores son una característica intrínseca de la luz, por lo que su relación es indispensable no sólo en el ámbito pictórico, sino también en la técnica del arte filmico. Según De los Santos, es fundamental tener en cuenta el concepto “armonizar”, es decir, coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una determinada composición en armonía con la paleta cromática utilizada en la misma (De los Santos, 2010). Igualmente, Itten hace hincapié en la importancia del uso de los contrastes cromáticos a través de diferentes modos de acción, como por ejemplo con el contraste del color en sí mismo o por contraste simultáneo, unas teorías heredadas de la pintura (Itten, 1975) pero que pueden ser eficazmente trasladadas al lenguaje visual del séptimo arte.

El aspecto cromático presenta una influencia que va más allá de su vertiente artística dado que, cada vez más, los colores presentan una narrativa intrínseca que no necesitan del diálogo para aportar información por sí mismos. Esta influencia también aparece reflejada en las tres etapas que conforma toda producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción o planificación, ya se plantea la paleta de color que formará parte de la obra en relación directa con el tipo de iluminación utilizada. En

la producción o rodaje, el color va conformando parte de dicho film a través de aspectos artísticos como el vestuario. Finalmente, en postproducción, el color adquiere todo su protagonismo a través del etalonaje. Esto hace que el aspecto cromático y su comprensión por parte del espectador conforme una parte esencial en cualquier producto audiovisual.

Yumibe apunta que:

El color, como la música es al mismo tiempo precioso por sí mismo y por su gran influencia educativa. Puede estimular además la imaginación y desarrollar otras facultades mentales; puede proporcionar placer y frescura a la mente e incrementar la respuesta al sentido que apela (Yumibe, 2012, p. 34).

En otras características, el color presenta la capacidad de proporcionar identidad a un film, enfatizar su emoción favoreciendo a su vez a contextualizar la narrativa del mismo. Por otro lado, el color potencia la comprensión de un determinado entorno facilitando la comprensión de un determinado mensaje; “el color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Despierta nuestros sentidos a través de la emoción” (Whelan, 1994, p. 7).

Uno de los investigadores más importantes en esta temática señala que:

...el color debe convertirse en una fuente de creatividad y no en un simple medio para favorecer el asombro y la sorpresa. Debe ser un instrumento artístico que ayude a iluminar el espíritu humano. El color necesita vivir en la película como un ciudadano bueno y responsable, quien establece su propia individualidad y personalidad, pero conserva una relación armoniosa con el conjunto visual de la película. En otras palabras, necesita ser parte de un cuerpo singular y comportarse como un miembro cuya vida depende de la vitalidad de sus homólogos, sin cuya cooperación quedaría inactivo y redundante (Askari, 2014, p. 170).

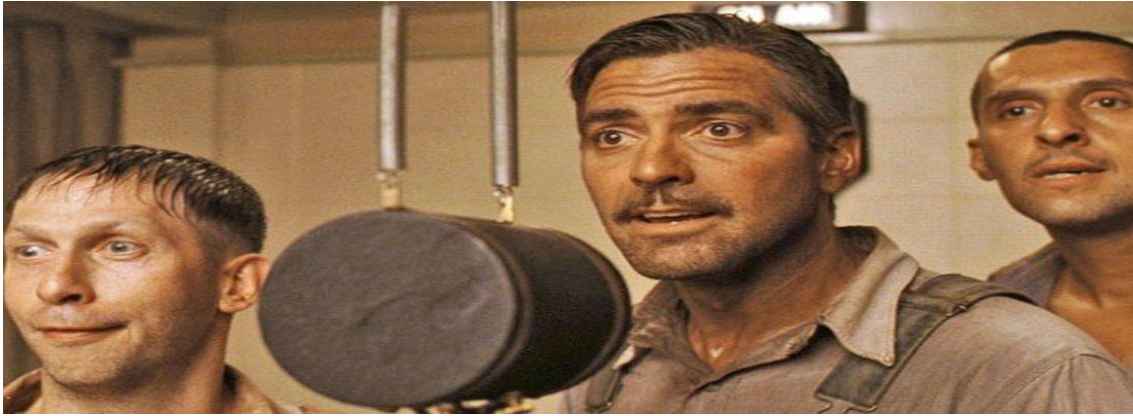
Todos los autores mencionados anteriormente, confirman la importancia del color de forma autónoma pero hacen especial hincapié en lo esencial de su homogeneidad con los demás elementos que conforman la imagen como las escalas, angulaciones, formatos, iluminación, movimientos de cámara, etc. Todos estos factores deben conformar un engranaje común en la producción y realización de un producto cinematográfico.

En este momento es fundamental introducir el concepto etalonaje. Antiguamente el etalonaje correspondía a un proceso del laboratorio cinematográfico. A través de una serie de elemento fotoquímicos en la película de cine, se conseguía igualar el color, equilibrar la iluminación o el contraste de los diferentes planos que conformaban el film. Con la llegada de la era digital y a su vez, del cine digital, el proceso de etalonaje ha evolucionado

hacia una parte más de la fase de postproducción cinematográfica. El etalonaje digital está basado en la utilización de softwares específicos de corrección de color como Da Vinci o Lumetri —Adobe Premiere— que permiten realizar todo tipo de cambios en los aspectos cromáticos de un vídeo.

Desde sus inicios, el etalonaje ha ido evolucionando a través de diferentes etapas. Algunas de las etapas más importantes son:

- A lo largo de los años 20, directores de la importancia de D. W. Griffith, Abel Gance o F. W. Murnau tintaban sus películas con diferentes tonalidades con la intención de otorgar de identidad sus producciones. Se utilizaban diferentes tonalidades de azules —para simular la noche—, de rojos —ira— o amarillos —transmitir calidez humana—. Con esto, los diferentes directores buscaban crear “asociaciones atmosféricas o dramáticas en sus creaciones cinematográficas” (Ma, 2015).
- Por otro lado, los años anteriores a la llegada del Technicolor se caracterizaron por el uso “estandarizado” del blanco y negro o el fuerte contraste del claroscuro bicromático utilizados en grandes movimientos artísticos como el expresionismo alemán.
- Durante los primeros años de la llegada del Technicolor, el tratamiento del color en el cine fue desigual, sin que un estándar se impusiera sobre el resto. Algunas películas de género respondían a un esquema propio como las comedias —saturadas y apoyadas en el brillo— o el drama —blanco y negro.
- A partir de los años sesenta, el uso cromático comienza a estandarizarse a través de la búsqueda estilística del mismo. “La iluminación coloreada o la utilización de filtros fueron utilizados en la búsqueda de determinados looks o para establecer estados de ánimo específicos” (Brinckmann, 2014).
- Los hermanos Coen con su film *O Brother, Where Art Thou?* (2000) comenzaron la era de la corrección a color digital en el medio cinematográfico. En esta cinta cambiaron por completo su aspecto transformándola, a través de una tonalidad sepia, visualmente en una sensación de plena tristeza en el contexto de la Gran Depresión. *Matrix* (1999) significó un antes y un después en el uso de los VFX (efectos digitales) y en el etalonaje digital —a través de uso del verde digital.



O Brother, Where Art Thou? (2000) Fuente: Clasicc Country Music

Como muy bien indica el editor y escritor Phil Hoad de The Guardian, “hoy en día, la corrección de color es esencial para cohesión de formatos diferentes que están siendo usados; desde las cámaras profesionales hasta las utilizadas por los consumidores presentan diferentes formatos de captura digital los cuales deben homogeneizarse” (2010).

Además, es muy importante tener en cuenta que, dada la velocidad a la que evoluciona la tecnología, los límites en la corrección de color y tratamiento visual del mismo van desapareciendo.

5.1 Análisis del color en las series cinematográficas contemporáneas.

En el caso particular de la serie *Breaking Bad* (2008), el color adquiere un gran protagonismo tanto en los personajes principales como en la escenografía o la propia trama, dando lugar a que su narrativa sea independiente y contribuya directamente a la historia generada en la narración principal. Este serial expone la importancia del color en el medio cinematográfico y en la cultura audiovisual en general, siendo una de las series de mayor éxito de la última década.

El análisis, se realizará a través de fotogramas representativos de la paleta de color aplicada en la serie *Breaking Bad* y su traducción en relación a la trama principal. Dada la profundidad temporal de la misma, pues consta de cinco temporadas, el estudio se centrará en aquellos encuadres donde los aspectos cromáticos adquieran un mayor protagonismo en la narrativa, tanto de la propia serie como de los personajes principales. En estos últimos, no sólo se indagará en el color aplicado en etalonaje sino que también se tendrá muy en cuenta los colores utilizados por el departamento de vestuario, dado que van en consonancia con la propia narrativa cromática de la producción. Este aspecto se analizará individualmente, es decir, personaje por personaje, teniendo en cuenta que cada

uno de ellos muestra constantemente unos colores representativos que no sólo aportan características a la trama principal, sino que los describen en cuanto a identidad y personalidad.

Breaking Bad es una producción cuya línea narrativa se centra en la vida de un profesor de química al que le detectan una enfermedad terminal. Walter White, el protagonista de la serie, vive agobiado por los problemas económicos que le impiden sostener a su familia por lo que decide transformar un vehículo antiguo en un laboratorio de metanfetaminas y dedicarse a la venta de estupefacientes.

Cada uno de los personajes principales que intervienen en esta producción presenta un color representativo de su personalidad o estado de ánimo, generalmente reflejado a través de su vestuario, que contribuye de igual manera al desarrollo de la propia historia. A objeto de contrastar estas afirmaciones, a continuación, se realiza un análisis de los colores más relevantes de producción en relación a los dos aspectos señalados.

- El verde es el color más utilizado para la ambientación del protagonista Walter White. En el contexto narrativo general, este color representa crecimiento y una nueva vida, aunque con connotaciones negativas, como la avaricia o el dinero, alejadas comúnmente de esta gama cromática. Siempre que aparece en escena elementos representativos del poder económico, como el dinero, el color verde adquiere un protagonismo esencial en la secuencia. Además, este tono es significativo de la serie, al estar presente en prácticamente todos los planos e, incluso, en la cabecera de la misma.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- Por su parte el azul, es predominante en el personaje de Skyler White, esposa de Walter. Este color se asocia a la depresión, tristeza o frialdad por la que está atravesando el personaje. Además, también adquiere un especial protagonismo dado que es utilizado para presentar la droga que produce el protagonista.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- El color amarillo es utilizado habitualmente por Jesse Pinkman y Gus Fring, socios del protagonista. En este contexto se asocia a la cobardía, miedo o avaricia. Sin embargo, hay que tener muy en cuenta la bipolaridad de este color en cuanto a sus significados. Esta producción es un ejemplo de ello puesto que, en determinados casos, el amarillo se asocia también al poder y la felicidad representados en las acciones en las que aparece el traje que utilizan Walter y Jesse para fabricar las drogas.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- El marrón es el color de Hank Schrader, cuñado de Walter. Representa estabilidad y humildad. En una secuencia determinada, Walter aparece con este color para apoyar a este personaje y que siga adelante.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- Igualmente, el color morado es aprovechado para personificar a Marie Schrader, la mujer de Hank, asociándose al lujo, la realeza y la confianza en sí misma. Todo lo que rodea a este personaje tiene influencias moradas tanto en su entorno como en el propio atrezo.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- El color rojo forma parte de la vida de Jesse Pinkman en sus momentos más delicados o peligrosos. Es un tono con fuertes connotaciones simbólicas de peligro, o representativo de la sangre en la vida de este personaje.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

- Por último el negro, predominante en personajes secundarios. Un color que en la serie simboliza la muerte, culpabilidad, maldad o poder. En el caso del protagonista Walter White, al tener una doble personalidad, este color hace referencia a su otra mitad o identidad, es decir, en el momento que el negro aparece en su entorno la historia transcende hacia lo destructivo.



Breaking Bad (2008) Fuente: AMC España

Como ya señalaba el propio director de la producción Vince Giguillan, “*el color es importante en Breaking Bad; siempre intentamos pensar en esos términos. Intentamos pensar en el color del que un personaje está vestido, teniendo en cuenta que de alguna manera representa su estado de ánimo*” (Giguillan, 2013).

Respecto a la paleta de color utilizada en la serie, al tratarse de una producción rodada, en su gran mayoría, en Nuevo México, predominan los colores desérticos cálidos pero apagados, saturados negativamente. Existiendo preferencia hacia los tonos anaranjados y amarillos, en una conjunción perfecta con la iluminación de cada uno de los escenarios. Teniendo en cuenta vestuario y etalonaje, se podría decir que la paleta de color plasmada

en la producción abarcaría la gran mayoría de colores cálidos desde un punto de vista apagado o desaturado.

Otro buen ejemplo del uso simbólico e intencionado del color lo encontramos en el serial cinematográfico *Juego de Tronos* (2011). Esta serie presenta un complejo guion a través de las tramas de un amplio abanico de personajes. Su narrativa principal se basa en la lucha de poder —en un contexto medieval con aspectos fantásticos— por parte de varios reinos gobernados por familias con características muy diferentes. Lo fundamental del color en esta producción podemos verlo en su aprovechamiento como recurso visual para distinguir los diferentes reinos y familias, es decir, gracias al color el espectador puede situarse fácilmente en un reino u otro, diferenciando a los personajes de las diferentes familias.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

En este ejemplo se puede comprobar la paleta característica de tonos que configuran a la familia Stark. Tanto el reino del Norte como la citada familia se caracterizan por tonalidades próximas a los colores tierra, en el que predominan una gran variedad de marrones. Esta paleta se puede observar tanto en la parte artística —decorado y vestuario— como en la propia estética de la ambientación en la pantalla—etalonaje. En general, estos colores buscan unir a los personajes con su lugar de origen, una unión ancestral. Además, se pretende aportar humildad y valores a los personajes que conforman este linaje.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

Paralelamente, la familia Lannister presenta una paleta de color muy diferente. En este caso, varios tonos de rojo muestran un profundo protagonismo en conjunción con tonos dorados y amarillos. El etalonaje refuerza el rojo constantemente presente en estos personajes. Esta paleta de color hace referencia simbólica a aspectos como la traición, riqueza, peligro y sangre, valores presentes en el reinado de estos personajes.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

Otra de las familias que encontramos en la serie, es la que reina en Dhorm. Esta casa se caracteriza por una paleta de color caracterizada por colores propios o habituales de la naturaleza como el verde, morado, azul y colores dorados. Simbolizan el Edén, la riqueza y la tranquilidad, aunque por otro lado, al igual que ocurría en el caso anterior, también nos adelanta ciertas connotaciones sobre la ambición o la traición.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

Por otro lado aparece la casa Targaryen. Los colores cálidos conforman la paleta principal de estos personajes. El dorado, amarillo o azul claro están presentes constantemente en el reino Targaryen. Simbolizan poder y fuego en su estrecha y evidente relación con los dragones.

Además de los colores característicos de cada una de las familias que conforman el mapa de reinos de *Juego de Tronos*, la serie presenta una confrontación entre lo cálido y lo frío, entre el fuego y el hielo. En este sentido, el fuego aparece representado por el personaje de Daenerys Targaryen a través de sus dragones y su casa. Por el contrario, el protagonismo del hielo lo adquiere “El rey de la noche” o comandante de los muertos. Cada vez que existe un mínimo conflicto o aparecen dichos personajes en pantalla, el etalonaje de dicha ambientación adquiere el color amarillento —fuego— o azulado —frío. Las últimas temporadas de la serie, en las que este enfrentamiento cada vez es más inminente, es posible apreciar en pantalla esa confrontación con un etalonaje biocromático recurrente.

Otro de los aspectos fundamentales de este serial, en su relación con el color, es la evolución de sus personajes protagonistas. Siguiendo dicho progreso podemos comprobar la importancia del color en la creación y desarrollo de identidades.

- Jon Nieve es uno de los personajes más importantes de la serie. El intérprete pasa de ser un “bastardo” al futuro heredero de los siete reinos. El color negro está presente en gran parte de su vida simbolizando la muerte, la nobleza y la lealtad del personaje. Una vez comienza a adquirir un mayor protagonismo, los colores de la casa Stark —gran variedad de marrones y grises— forman parte de su vestuario simbolizando que ha sido aceptado en dicha familia.

- Daenerys Targaryen presenta una continua evolución cromática durante toda la serie. En sus inicios en la ficción, los colores de su familia —cálidos— estaban presentes en todo su vestuario simbolizando sus orígenes. Cuando adquiere los dragones, aparecen colores cálidos combinados con el blanco representando la esperanza, pureza y el fuego. Daenerys finaliza su evolución cromática a través del blanco y el rojo, simbolizando su bipolaridad a través de la sabiduría y la sangre, terminando con el negro —la muerte.
- Cersei Lannister es uno de los personajes más radicales en su paleta cromática. Gran parte de la serie presenta colores rojos y dorados, propios de su familia, que simbolizan el poder, el peligro y la traición. En un momento dado, cuando la iglesia la castiga, Cersei adquiere el negro simbolizando la muerte.
- Jaime Lannister es otro protagonista que, durante el transcurso de la serie, va transformarse —abandonando los colores de su familia— para terminar protagonizado por el negro y los colores oscuros. Estos colores simbolizan la lealtad, la nobleza y cierto “rechazo” a sí mismo.
- Además, el color presenta una gran importancia en los dragones de Daenerys. Drogon, el mayor de todos, es negro haciendo, quizás, referencia a la oscuridad que de alguna manera mostraba inicialmente el personaje Kall Drogo. El color verde de Rhaegar simboliza lo mejor de los tres dragones haciendo referencia también a otro de los personajes de la serie, Rhaegar Targaryen. Finalmente, Visserion con su tonalidad dorada plasma la ambición y maldad del hermano de Daenerys, Visserys Targaryen. Los tres dragones encarnan a personajes que han sido importantes en la vida de la “madre de dragones”.

Son muchas las producciones de series que otorgan un gran protagonismo al color en la creación de estéticas y en la transmisión de sensaciones o sentimientos. Otro ejemplo de estas producciones es *Legion* (2017). Esta obra presenta un complejo guion que gira en torno al mutante (psíquico) más poderoso del mundo. Haller se encuentra interno en un psiquiátrico con un diagnóstico de “esquizofrenia”. En este caso, el guionista y productor Noah Hawley escribió esta historia alejándose de los productos más estériles de Marvel, cambiando radicalmente el rumbo del género a la vez que quebraba mentes y espacios en esta original producción. Aquí, el color adquiere un protagonismo esencial en cada uno de sus fotogramas. En el mundo fuera del psiquiátrico, el color es más neutro centrado en grises, blancos y negros.



Legion (2017) Fuente: cinergiaonline.com

Una vez el protagonista empieza a verse involucrado en la trama principal, el rojo hace su aparición avisando al espectador del peligro constante que lo rodea y del propio peligro que conllevan sus poderes.



Legion (2017) Fuente: cinergiaonline.com

En esta imagen, varios “agentes” están interrogando a Heller. La presión del interrogatorio hace que el protagonista se ponga nervioso y no pueda controlar sus poderes. El rojo intenso de la mesa y las sillas sirven de vaticinio al peligro y al derramamiento de sangre que aparecerá a continuación.



Legion (2017) Fuente: cinergiaonline.com

En el interior del psiquiátrico aparecen diferentes tonalidades con una gran variedad de significados. El naranja y el amarillo, visible en el vestuario de los personajes, hacen una continua referencia a la locura constante en la que viven los personajes. Además, el naranja también se asocia a la pareja de Heller, Sydney. Igualmente, los tonos verdes y azulados presentes en la decoración de este espacio evocan tranquilidad y reposo.



Legion (2017) Fuente: cinergiaonline.com

En los momentos de peligro en el interior del psiquiátrico, el rojo lo inunda todo a su paso como si fuesen luces de emergencia o neones. Este color también adquiere protagonismo, junto al morado, en Lenny, otro de los personajes caracterizado por su peligrosidad, atrevimiento y locura.

El mundo creado por Noah en *Legion* (2017) está completamente centrado en un complejo uso psicológico del color. Además de la importancia que representa éste en la estética y la creación de espacios y submundos en el serial, es fundamental en la continua variación de identidades de los personajes protagonistas.

Un aprovechamiento recurrente de las capacidades simbólicas y expresivas del color que vemos en otras muchas series como en *True Detective* (2014) o *Mad Men* (2007), entre muchas otras. Convirtiendo a este elemento visual en un recurso más de la narración en las producciones audiovisuales actuales.

5.2 El cromatismo en el arte del film.

En el ámbito del largometraje, la importancia del color en creación de atmósferas, contextos o estéticas es similar a la del serial cinematográfico. Existen multitud de ejemplos de un uso del color intencionado siguiendo las directrices mencionadas anteriormente. Además, el color tiene un gran protagonismo en todo producto audiovisual independientemente del tipo de formato o del target al que va dirigido.

Un gran exponente es *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* (1989) de Greenaway. Este film recurre constantemente a la puesta en escena y al simbolismo del color para transmitir información extra al espectador. El color está presente en los decorados, el vestuario, etc., utilizando continuas referencias de otras artes como la pintura o la música. Greenaway crea diferentes escenarios a través del color; cada uno de los espacios presenta una tonalidad que se ve reflejada en todos los elementos artísticos como el vestuario o la longitud de onda de la luz.



El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989) Fuente: Cook ltd

El exterior del restaurante se identifica con un etalonaje azulado. En este caso, el azul refleja el frío y la soledad y lo hace a través de uno de los personajes que recibe una paliza

y es abandonado en la calle a su suerte. En algunos casos, como cuando se abren puertas que dan al exterior, el azul se combina con otros colores como el verde. Estas composiciones se realizan de forma intencionada para indicar al espectador el paso de una estancia a otra.

Como muy bien indica Blanquerna, “Greenaway juega con la transición de información mediante el color, según los sentimientos a los que se quiera aludir y lo hace con gran maestría pues cambia de colores —desde la decoración hasta el vestuario— según el lugar en el que se encuentra la acción y lo hace de manera que acaba fusionándose con la acción pasando desapercibido” (Blanquerna, 2011).



El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989) Fuente: Cook ltd

Por su parte, el rojo simboliza el espacio donde aparecerán sentimientos como la violencia, pasión desenfrenada por la comida, canibalismo, etc. En este espacio Greenaway muestra su pasión por el arte barroco a través del atrezzo utilizado. Del mismo modo, en este caso el rojo también simboliza el infierno dado que muchos de los personajes vivirán su particular condena en este decorado.



El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989) Fuente: Cook ltd

Como los demás colores citados, el verde tiene un especial protagonismo en los personajes protagonistas —los amantes— del film. El verde simboliza lo natural o la esperanza. En este sentido, este color impregna de esperanza a los personajes dado que la cocina es el lugar donde pueden intimar de forma segura sin temor a que la violencia intervenga. Aunque la película continuamente hace referencia a lo vivo en contraposición con lo muerto —belleza versus putrefacción— en este caso el verde simboliza la esperanza de lo vivo —a través de la historia de amor de los amantes.

De Grandis, uno de los grandes exponentes en la materia, señala que “se ha constatado que, en los locales ruidosos, diferentes tonalidades de verdes hacen más soportable el estrépito. Hasta sobre el color y el gusto influyen los propios colores” (Grandis, 1985, p.122).



El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989) Fuente: Cook ltd

Igualmente el blanco adquiere absoluto protagonismo en los baños. En este contexto, simboliza lo puro, lo celestial o la paz, donde tanto personajes como espectador puede descansar. Por otro lado, hay escenas en el film donde el rojo invade este blanco sepulcral aludiendo la llegada del pecado (infierno versus cielo).

Del mismo modo, *Her* (2013) presenta una paleta bicromática muy bien diferenciada a través de su personaje protagonista, Theodore. Cuando el personaje se encuentra inmerso en una estado de felicidad o alegría, todo a su alrededor adquiere tonalidades cálidas a través de naranjas, rojos, violetas, amarillos, etc.



Her (2013) Fuente: filmaffinity

Por el contrario, cuando el personaje sufre a través de recuerdos que lo entristecen, las tonalidades frías adquieren protagonismo a través de azules, verdes oscuros, grises, etc.



Her (2013) Fuente: filmaffinity

Además, como podemos comprobar en los fotogramas anteriores, el protagonista presenta un vestuario caracterizado por colores vivos que lo hacen destacar del resto de personajes que intervienen en la película.

Es fundamental destacar que el etalonaje del film de Spike Jonze también se centra en un clásico pero eficaz bicromatismo. La atmósfera exterior varía de cálida a fría dependiendo del estado de ánimo del protagonista. También es importante señalar la saturación lumínica del exterior, buscando sobreexposiciones y cielos muy difuminados que potencien la estética creada durante todo el film.

Otras películas como *Sin City* (2005), *300* (2006) o *Matrix* (1999) son claros exponentes en el uso del color simbólico en el cine. En el caso de *Matrix*, por ejemplo, se utilizan dos

tonos para diferenciar los dos mundos en los que se divide la historia: el contexto virtual de Matrix queda marcado por una paleta de verdes y el mundo real se impregna con tonos azulados. Una característica que igualmente queda reflejada en forma de analogía durante la escena en la que el protagonista, Neo, debe elegir la pastilla para despertar de su letargo —azul para permanecer en Matrix y la pastilla roja que lo liberará hacia el mundo real. Finalmente, y tras el análisis de las obras anteriormente mencionadas, es posible extraer una serie de ideas destacables o conclusiones en cuanto a la importancia que puede llegar a adquirir el color en el arte cinematográfico (Garrido y Horno, 2020).

- El color puede ser considerado como un lenguaje propio, con sus características y normas, independiente de la narrativa literaria o interpretativa de la producción audiovisual.
- El color es fundamental en la creación de la estética audiovisual a través del diseño artístico y de la postproducción.
- El aspecto cromático es un elemento expresivo más y, además, resulta esencial: cada color presenta su significado y simbolismo. No obstante, a la hora de analizarlo siempre hay que tener en cuenta el factor subjetivo del mismo.
- El color refuerza el relato desde su propia perspectiva, dado que aporta información a medida que analizamos un fotograma.
- La paleta de color se tiene presente desde los inicios de la preproducción de una obra audiovisual, dada su enorme importancia al repercutir en el espectador generando sensaciones y sentimientos.
- A través del color se puede dotar a los personajes de una determinada personalidad o identidad.
- Queda patente la gran importancia de la paleta de colores en el formato actual de las altas resoluciones como el 4K, que presenta el color en su mayor esplendor, nitidez y calidad.
- Las nuevas herramientas digitales de edición y montaje, como por ejemplo *Adobe Premiere*, *Da Vinci* o *After Effects*, permiten durante la etapa de postproducción ampliar y manipular la gama de colores del medio audiovisual a niveles que serían inimaginables hace una década, motivo por el que estos recursos sean muchos más frecuentes y expresivos en las producciones actuales.
- Es fundamental tener en cuenta el imaginario colectivo existente respecto al visionado e interpretación de los colores por parte de los espectadores.

6 CAPÍTULO 6. NACIMIENTO Y EVOLUCIÓN DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Si el cine se considera espectáculo y entretenimiento, el género de la ciencia ficción debe considerarse el gran espectáculo –dada la utilización de VFX¹⁷. Esta especialidad cinematográfica se nutre de otros géneros como el terror o el thriller/suspense por lo que estamos hablando de un tipo de producciones muy complejas, en cuanto a lenguaje y técnica. Además, no se puede entender el desarrollo de la ciencia ficción al margen de la evolución tecnológica y el progreso de la sociedad a partir de eventos como la Revolución Industrial. Así, este género se puede considerar como el contenedor de los sueños futuros –que podrán acabar siendo reales– de la humanidad como los viajes a la luna, sociedades robotizadas, descubrimiento de alienígenas, eventos apocalípticos, etc., (Sánchez, 2007). En sus comienzos y durante parte de su existencia, la ciencia ficción ha sido concebida como el género B del séptimo arte, es decir, producciones de bajo presupuesto y cuya calidad depende de la utilización de los efectos especiales y del nivel de espectáculo ofrecido.

La Gran Guerra supuso la primera crisis pronunciada del género a la cual respondió, posteriormente, alzando la voz para denunciar la desestructuración de una sociedad frágil, hundida y enferma. Esta crítica se puso de manifiesto en producciones como *El Golem* (1920), *Der Spionen* (1923) –lucha contra sociedades secretas– o *Metrópolis* (1926) –invención de ciudades imposibles. Por su parte, en Estados Unidos las producciones se alejaban de la temática sociopolítica para nutrir a sus espectadores de aventuras súper heroicas que solían estar protagonizadas por Flash Gordon o Buck Rogers. La ciencia ficción en su eterno contacto con el terror empezó a consolidarse con películas como *El Doctor Frankenstein* (1931) o *El Hombre y el Monstruo* (1931), (Sánchez, 2007).

Años después, y tras superar una nueva Guerra Mundial, llegaría la conocida como Edad de Oro de esta especialidad cinematográfica. La gran inestabilidad social generada por la contienda y el gran impacto de las bombas nucleares en Japón supuso una respuesta por parte del cine. Un ejemplo de este pánico social fue la producción japonesa de *Godzilla* (1954) que simbolizó el miedo de Japón a una nueva contienda nuclear. En EEUU las creaciones se centraban en el comunismo y en las consecuencias del mismo, una caza de brujas promovida por el senador McCarthy. Los argumentos simulaban sociedades extraterrestres –comunistas– cuya misión era destruir el mundo; *La Invasión de los*

¹⁷ VFX: este término se utiliza para referirse a los efectos digitales creados a través de software de edición/postproducción como Adobe After Effects.

Ladrones de Cuerpos (1956) o *I Married a Monster From Outer Space* (1958) son ejemplos de lo citado.



***La Invasión de los Ladrones de Cuerpos* (1956) Productora: Allied Artist Dirección: Don Siegel**

Por otro lado, el desarrollo de la carrera espacial y el “continuo avistamiento de OVNIS” proporcionaron temas al género para que este se consolidara, con producciones como *La Conquista del Espacio* (1954) o *La Guerra de los Mundos* (1953), como el medio que permitía soñar con mundos o escenarios que no existían (Telotte, 2001).

Décadas después, la ciencia ficción independiente dotaba a sus producciones de temáticas más “reales” como podían ser el calentamiento global, la crisis del petróleo o la economía, temáticas que cumplían las exigencias de un público más joven. Películas como *El Alimento de los Dioses* (1976) o *Night of the Lepus* (1972) hacían visibles aquellos temas “censurados” por la industria cinematográfica.

A comienzos de los 80, las sociedades controladas por la tecnología inundaron el género. Cyborgs, inteligencia virtuales, ordenadores y robots fueron los grandes protagonistas de películas que pasaron a ser hitos del cine; *Blade Runner* (1982), *Terminator* (1984) o *RoboCop* (1987) pusieron, positivamente, el género en el foco de la crítica. A finales de esta década, las diferentes temáticas que formaban parte de la ciencia ficción quedaron perfectamente definidas gracias a autores de género como Romaguera:

- **Ciencia Ficción Social:** films como *The Man From Earth* (2007) basados en tipos de sociedades futuras o pasadas. Suelen hacer hincapié en luchas de clases, libertades sociales, ética, etc.
 - o Utopía: películas que nos presentan sociedades ideales pero irrealizables como *Eva* (2011).

- Distopía: tratan de sociedades cuyos derechos y libertades están oprimidos por gobiernos dictatoriales. *La Naranja Mecánica* (1971) es un ejemplo.
- Ucronía: sociedades en las que un cambio –diferente a lo ocurrido realmente– en un acontecimiento clave presenta consecuencias sobre el futuro de la humanidad. El film *Malditos Bastardos* (2009) ejemplifica este tipo de argumento.
- **Ciencia Ficción Espacial:** películas como *AD Astra* (2019) centradas en la conquista del espacio por parte de la humanidad. Además, en el desarrollo de estos argumentos se analizan las “profundidades” del ser humano.
- **Ciencia Ficción Postapocalíptica:** argumentos como la saga *Terminator* (1984) centrados en la destrucción de la sociedad a manos de una inteligencia artificial. En este subgénero suele aparecer la figura del salvador/a que será quien destruya ese poderoso ente virtual.
- **Viajes en el tiempo:** como el título indica, temática centrada en los viajes en el tiempo desde diferentes puntos de vista. Obras como *La máquina del tiempo* (1960) son grandes exponentes de este subgénero.



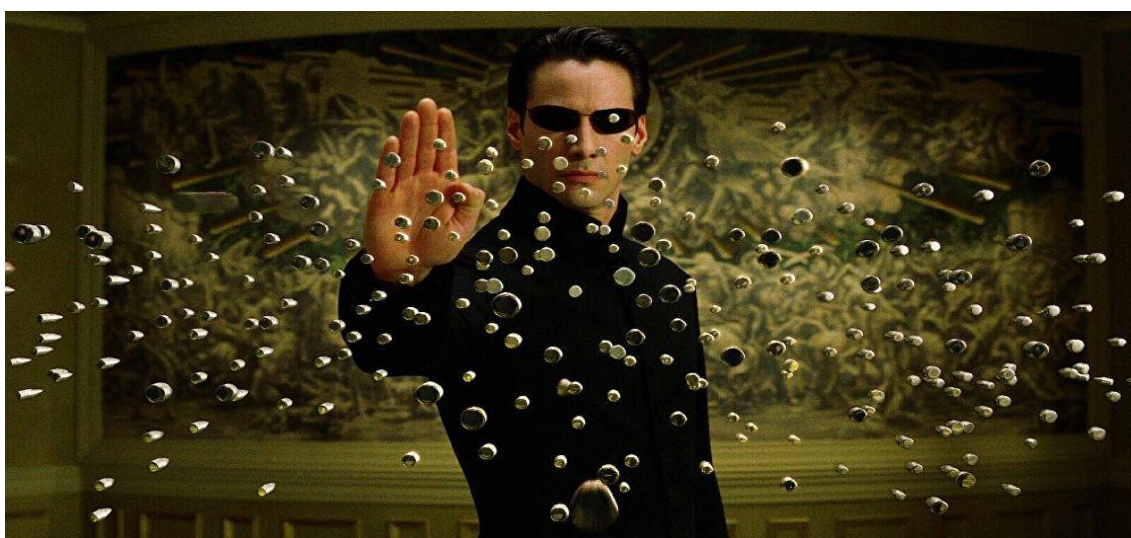
La Máquina del Tiempo (1960) Productora: Metro Goldwyn Mayer Dirección: George Pal

- **Ciencia Ficción Militar:** armas, acción y muerte a gran escala como el film *Armageddon* (1998). En estas películas, un gran peligro amenaza la supervivencia de la humanidad y la solución recae sobre el uso de una poderosa arma que, en la mayoría de los casos, suelen ser nucleares.
- **Opera Espacial:** es el subgénero de aventuras por excelencia. Suele tratar de imperios galácticos que libran guerras interminables combinadas con romances

épicos. Sagas como *Star Trek* (1966) o *Star Wars* (1977) son grandes exponentes de este subgénero.

- **Retrofuturismo:** el subgénero punk presenta muchos hermanos menores.
 - Steampunk: films ambientados en la época victoriana del siglo XIX donde las máquinas a vapor son las grandes protagonistas como en *Sherlock Holmes* (2011).
 - Dieselpunk: películas centradas en el periodo entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Se puede considerar la época de la electricidad y la gasolina. *Mad Max* (1979) presenta un argumento y estética del dieselpunk.
 - Cyberpunk: mundos distópicos y futuristas donde la tecnología ocupa el 100% de la vida de las personas como en la película *Matrix* (1999).
 - Biopunk: este subgénero es muy similar al cyberpunk aunque añade la biotecnología a la ecuación. *Transcendence* (2014) ejemplifica este tipo de argumento (Romaguera, 1999).

En los años 90, el género se centró en una temática por encima del resto: la llegada de internet y el avance tecnológico. A finales de esta década se produjo una de las películas que quedara para la posteridad del séptimo arte, *Matrix* (1999). Esta producción marcó un antes y después en esta especialidad a través de la profundidad de su argumento, la aplicación de novedosos VFX y de su innovadora postproducción –etalonaje con softwares digitales.



Matrix (1999) Productora: Warner Bros, Village Roadshow, Groucho Film Dirección: Lilly/Lana Wachowski

6.1 George Méliès y Segundo de Chomón, los padres de los VFX.

Desde comienzos de milenio a la actualidad, dada la gran evolución de medios técnicos con la llegada y consolidación de la era digital del cine, las producciones se han basado en todas las temáticas posibles del género. Películas como *Hijos de los Hombres* (2006), *Serenity* (2005), *Avatar* (2009), *Soy Leyenda* (2007) y las nuevas producciones de superhéroes de la productora Marvel como *Ironman* (2008) han formado parte de la era contemporánea de la ciencia ficción (Pinel, 2009).

The Execution of Mary, Queen of Scots (1895) está considerada la primera obra en la que se utilizan VFX. Cortometraje dirigido por Alfred Clark y producido por Thomas Edison, innovó sustituyendo a la actriz por un maniquí a través de un corte de cámara en la caída del hacha de la escena de la ejecución. Con la utilización de este rudimentario efecto, Clark no sólo dio lugar a la creación de una nueva industria de actores de efectos especiales sino que además fue el primer director en aportar narratología a través de las primeras interpretaciones con actores y actrices.



***The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) Productora: Thomas Edison Dirección: Alfred Clark**
En los inicios de esta especialidad cinematográfica es fundamental mencionar la figura de George Méliès. Mago de profesión y dueño de un teatro especializado en recreaciones fantasiosas, se considera el fundador del cine de ciencia ficción. Además de su faceta de director, Méliès fue el primer editor y postproductor de cine con la creación de los primeros efectos especiales analógicos (Guerra, 2017):

- Creador de la técnica del empalme. La descubrió mientras grababa una secuencia y su cámara se atascó generando el efecto de que un objeto se transformaba en otro. *Desaparición de una dama en el teatro Robert Houdin* (1886) fue la primera

producción donde puso en práctica este efecto. Esta película es también recordada porque el protagonista de la misma, un mago, realizaba gestos a un público imaginario convirtiéndolos en protagonistas del film.

- Director de la primera adaptación cinematográfica *Cenicienta* (1899). En esta película se puede apreciar otro efecto creado por este autor, la disolvencia narrativa. Este recurso lo utilizaba para realizar cambios temporales –pudiendo ir de atrás hacia delante sin necesidad de ser lineal.
- Pionero en el uso de miniaturas y maquetas, acción detenida o exposiciones dobles.

A través de la obra de este autor se fueron descubriendo gran parte de los efectos visuales de los inicios del cine. En el cortometraje *El hombre de las mil cabezas* (1898) puso en práctica el efecto de pantalla partida con el que podría actuar el mismo por partida doble. En posteriores trabajos como *La tentación de San Antonio* (1898) o *El hombre orquesta* (1900) utilizó técnicas visuales como el desdoblamiento, superposiciones, gags y secuenciación en el montaje.

Las producciones cinematográficas estaban plenamente centradas en el documental hasta la realización de su obra más conocida *Viaje a la luna* (1902). Considerada la primera película de ciencia ficción, este film engloba todos los VFX creados por Méliès. La técnica del Stop Trick basada en hacer desaparecer objetos de la pantalla parando y reanudando la grabación; la cámara rápida a través de la grabación de multitud de fotogramas o las ya mencionadas superposiciones y desdoblamientos de la imagen secuencial.

En el ámbito del color, Méliès también fue pionero al ser el primer cineasta en colorear una de sus producciones, *El reino de las hadas* (1903) a través de un rudimentario procedimiento de postproducción a mano (Martí, 1998).

Uno de los cineastas que, junto a Méliès, fue pionero en la creación e innovación de los efectos especiales visuales fue Segundo de Chomón. Uno de los padres fundadores del cine mudo, su obra enlazó el cine de inventores de la época con la vertiente científica que propulsó la continua evolución del arte fílmico. Realizador, fotógrafo, pintor de películas, productor, guionista, etc., destacó por su talento, creatividad y la inagotable utilización de recursos técnicos que puso al servicio de toda su obra y de la industria cinematográfica. A principios del siglo XX, Chomón comienza a trabajar en su taller de Barcelona coloreando fotogramas, utilizando la técnica de “pochoir”, de las películas de Méliès. El

“pochoir” consiste en la utilización de un patrón estampado en una plantilla cuyos huecos se rellenan con varias capas de acuarela hasta alcanzar el tono deseado. Tal fue su éxito que Ferdinand Zecca, uno de los directores de la Pathé, viajó hasta su taller para encargarle varios trabajos.

En su obra *Choque de trenes* (1902) a través de la combinación de maquetas consiguió que ocurriese lo que nunca había pasado, el choque fílmico entre dos trenes. Tras la realización de este cortometraje, Chomón siguió filmando documentales con carácter histórico además de preparar todos los efectos visuales necesarios para la realización de *Gulliver* y *Pulgarcito*. Expertos e historiadores cinematográficos como Sánchez Vidal aseguran que “aunque muchos especialistas lo comparen con Méliès, dicha comparación no le hace justicia. Chomón tiene un registro más amplio porque él también sentó las bases del cine realista” (Sánchez, 2009).

En *Eclipse de sol* (1905) puso de moda el “paso de manivela” que le permitió filmar fotograma a fotograma. Francisco Javier Millán, experto en crítica de cine e historiador de la obra de Chomón asegura que “este autor es el primero en la historia del cine en romper con el estatismo del fotograma, con esa idea o concepción teatral que presenta el cine en sus orígenes.”

En sus películas *La gallina de los huevos de oro* (1905) y *El hotel eléctrico* (1908) realiza un despliegue de técnicas y trucos visuales, citados anteriormente, en los que todo funciona por primera vez de forma automática, estando ensamblado como un mecanismo de relojería.



El hotel eléctrico (1908) Productora: Segundo de Chomón Dirección: Segundo de Chomón

Otros de los avances tecnológicos logrados o perfeccionados por Segundo de Chomón son:

- Su continua inquietud por dotar de sonido a las imágenes filmadas derivó en sus experimentos del uso de la voz en espectáculos modernistas de la Sala Mercè de Barcelona. En la misma se mezclaban representaciones teatrales con filmaciones cuyo sonido y voces correspondían a actores/actrices ocultos tras la pantalla.
- Otra de las innovaciones técnicas más importantes de este autor fue el uso del movimiento controlado y consciente de la cámara (posteriormente llamado travelling). Algunas escenas de su film *La Vie et la Passion de Notre Seigneur Jésus-Christ* (1907) se filmaron con la cámara montada sobre ruedas de patines. En otra de sus grandes producciones *Cabiria: visione storica del terzo secolo a. C.* (1914) en la cual ideó un sistema denominado “carrello” que consistía en una plataforma móvil sobre ruedas neumáticas en la que se montaba la cámara –actual sistema dolly.
- En *Cabiria* (1914) también destacó por el uso artificial de la luz de forma intencional buscando provocar efectos visuales según su incidencia en los objetos filmados. A través de esta luz ideó numerosos esquemas de claros-oscuros a lo largo de la película en la filmación de los rostros de los personajes.
- Uno de los procedimientos que Chomón ayudó a perfeccionar, junto con el ingeniero suizo Ernest Zollinger, fue el sistema de cine en color por bicromía alterna. Tras el análisis de otros sistemas como el Kinemacolor, Chomón y Zollinger consiguieron impresionar primero la imagen en blanco y negro para después teñir alternativamente fotogramas en rojo-naranja y en verde de una forma similar al estarcido (pochoir). Este sistema requería del doble de la velocidad utilizada en la época, es decir, 32 fotogramas por segundo (Dávila, 2008).

El cine nació a través de los conocimientos y creaciones de los hermanos Lumière aunque se podría decir que los autores que lo dotaron de contenido y espectáculo fueron George Méliès y Segundo de Chomón. Cineastas y tecnólogos, desarrollaron tecnológicamente el medio sin dejar de lado en ningún momento la vertiente creativa y el sentido narrativo del mismo. Ambos aspectos son fundamentales para el posterior desarrollo del arte cinematográfico.

6.1.1 Nuevas técnicas visuales: stop motion, maquetas y croma key.

Con la llegada de los años 30, los efectos especiales visuales o VFX se iban perfeccionando a medida que la ficción cinematográfica avanzaba por lo que los directores/as podían desarrollar narrativas “imposibles” hasta la fecha predominadas por la ciencia ficción.

Nuevas técnicas cinematográficas más sofisticadas que permitían recrear un gorila gigante colgado en el Empire State o a un hombre de acero sobrevolar una metrópolis llegaron al medio. Una de esas técnicas fue el Stop Motion y consistía en animar a través de recrear el movimiento de un objeto estático mediante la sucesión de una serie de imágenes fijas por lo que la sensación de movimiento se lograba grabando uno a uno las diferentes posiciones.

Una de las producciones más memorables de la época que utilizaron esta técnica fue *El Mundo Perdido* (1925). A través de la animación fotograma a fotograma lograron que pareciese que los dinosaurios todavía estaban habitando la Tierra. Otra de las superproducciones que se basaron en esta técnica fue *King Kong* (1933).



El Mundo Perdido (1925) Productora: Earl Hudson Dirección: Harry O. Hoyt

Los continuos desarrollos no dejaban de llegar al séptimo arte y, años después, un sistema anterior fue perfeccionado, las maquetas. Una de las culturas referentes a lo largo de la historia por su producción cinematográfica es Japón y a través de uno de sus géneros – tokusatsu- mejoró el uso de la técnica de la maqueta. El tokusatsu (efectos especiales) es el nombre que reciben las producciones japonesas de ciencia ficción cuya temática está

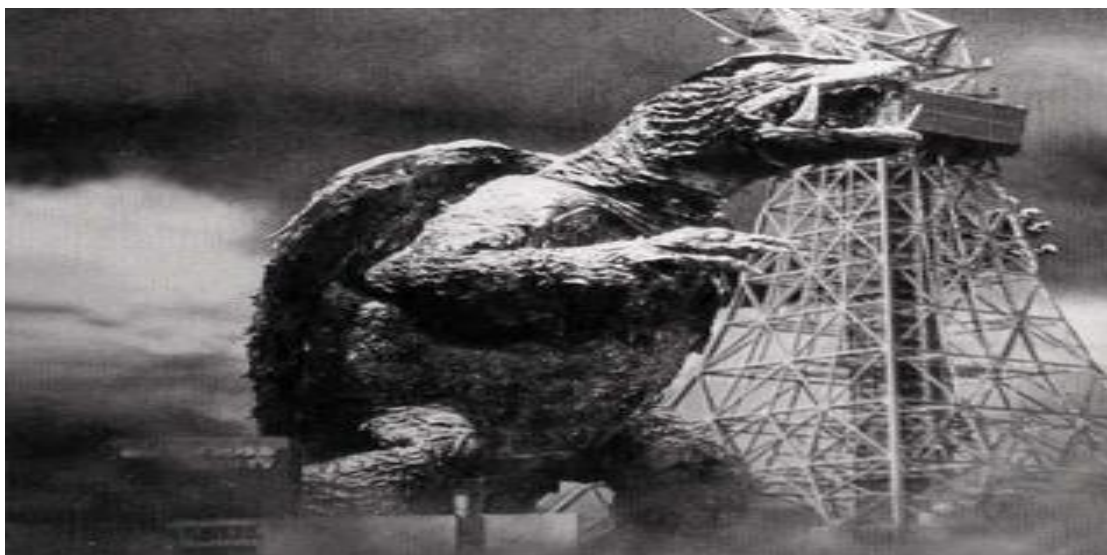
centrada en la fantasía o el terror y que utilizan las maquetas o los disfraces para encarnar monstruos y batallas desarrolladas en la ciudad.

El reputado académico Hirofumi Katsuno en su ensayo *Kikaidera for life: Cult fandom in a Japanese Live-Action TV show* lo define como:

Aunque tokusatsu significa literalmente efectos especiales, se utiliza para referirse a cine live-action o shows de televisión que presentan kaijus, henshin y sentai (Katsuno, 2015).

Los subgéneros que integran este género cinematográfico japonés son:

- El Kaiju que significa monstruo y abarca producciones en las que aparecen criaturas como Godzilla, Gamera o Mothra.



Gamera (1965) Productora: Daiei Studios Dirección: Noriaki Yuasa

- Otro subgénero es el de los Henshin que significa transformación. En este tipo de films los héroes protagonistas se transforman utilizando algún artefacto a la vez que recitan alguna frase. Uno de los ejemplos más reconocidos es el de *Ultraman* (1966).
- Por su parte el Sentai engloba grupos de héroes como la producción *Súper Sentai* (1979) que posteriormente sería “adaptada” (cambiaron completamente el guion) en 1992 para crear el serial *Power Rangers* (Rodríguez, 2015).

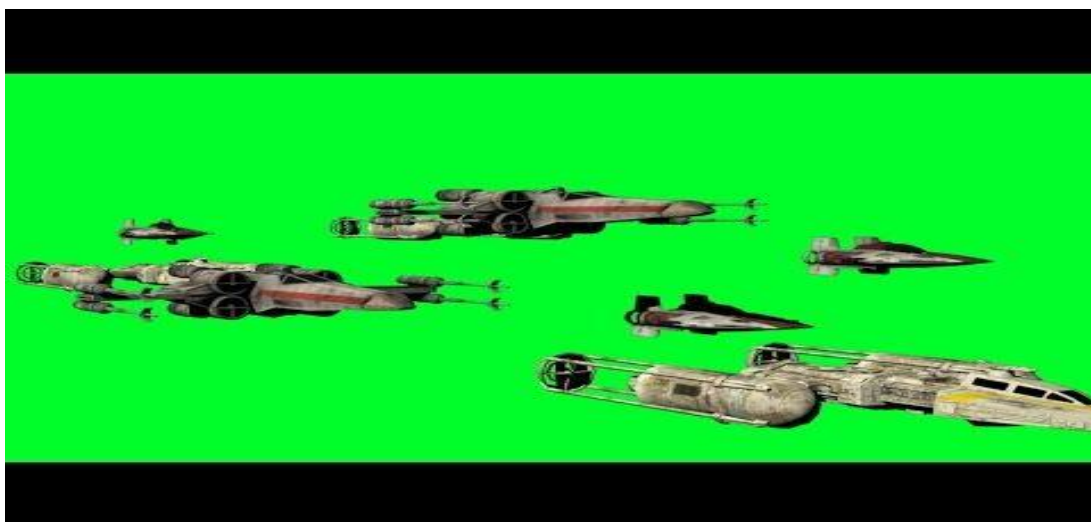
Durante el nacimiento y el desarrollo del arte cinematográfico, el cine y la cultura japonesa han sido fundamentales para que la narrativa y las técnicas de grabación fílmicas sean lo que son hoy en día. Las influencias de las producciones niponas son notables en todo el mundo además de que la distribución de sus filmes es visible en cualquier sala cinematográfica o plataforma digital.

Junto a los mencionados sistemas visuales, el Chroma Key fue otro de los efectos visuales que revolucionó el medio. Antes de la irrupción de este procedimiento, ya se habían utilizado técnicas similares de composición recurriendo al fondo azul o negro, pero que tenían grandes deficiencias como la aparición de gruesas líneas blancas o azules alrededor de los personajes o el gran inconveniente a la hora de utilizar imágenes en movimiento como fondo dando lugar a que la creación fuese poco creíble. Algunos ejemplos de estos sistemas rudimentarios son las producciones *El ladrón de Bagdad* (1940) o *Los diez mandamientos* (1956).

En 1959 Petro Vlahos desarrolló una técnica audiovisual para sustituir un fondo verde-azul de una determinada imagen por un fondo animado. Vlahos había desarrollado este sistema que había denominado “colour-difference travelling matte scheme” a petición de la Metro Goldwin-Mayer y que puso en práctica por primera vez en la carrera de cuádrigas de *Ben Hur* (1959).

Esta técnica se basaba en la descomposición de la imagen en sus componentes RGB (rojo, verde y azul) por lo que permitía discernir no sólo entre fondo azul y personajes sino también reproducir humo, cristales, sombras, etc., en la composición final.

En 1976, Petro fundó Ultimatte para desarrollar e integrar su invento en el mundo de la televisión. Hoy en día, el Chroma Key es uno de los recursos habituales en la producción cinematográfica y televisiva -predicción meteorológica, realidad virtual, etc.- cuyo resultado es un altísimo realismo. Son muchísimos los ejemplos que podríamos encontrar en el séptimo arte como la saga de *Harry Potter* (2001) o en otra de las sagas más famosas de la historia del cine, *Star Wars* (1977).



Star Wars (1977) Productora: Lucasfilm/20th Century Fox Dirección: George Lucas

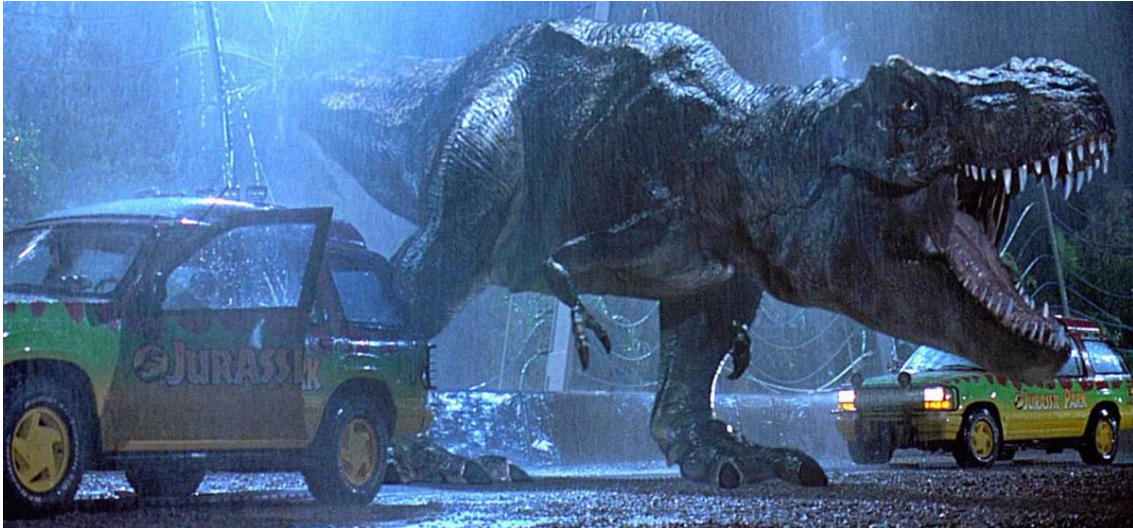
Star Wars (1977) también sirvió de plataforma para aplicar la técnica del stop motion y de su predecesora el go motion. El go motion consiste en aplicar movimiento a los objetos mientras se están fotografiando consiguiendo en el fotograma un barrido del movimiento. En esta saga también se aplicó posteriormente la técnica del reconocimiento facial. Este VFX se basa en la aplicación de un traje y una máscara implementada completamente por sensores de movimiento. Los movimientos captados por los sensores son posteriormente enviados a un ordenador donde se les aplicará un tratamiento de postproducción.

En esta producción también se utilizó una técnica que revolucionaría los VFX en la industria, el motion control. El control de movimientos se basa en el movimiento que está controlado, con mucha precisión –independientemente del peso del equipo- a través de motores eléctricos, por un dispositivo informático. Con esta tecnología robotizada se podían repetir movimientos de cámara imposibles y de forma ilimitada sin perder precisión para la posterior generación de efectos visuales. Este avance significó un antes y después en la industria y en la forma en la que se producían las películas.

6.1.2 La revolución digital de los VFX a través de *Terminator 2* (1991), *Jurassic Park* (1993) y *Matrix* (1999).

Terminator 2 (1991) fue la primera producción cinematográfica en implementar la técnica del morphing para la simulación de movimientos humanos realistas imposibles de conseguir en el mundo real. El morphing es un efecto digital que se basa en la modificación de una imagen a otra totalmente diferente a través del uso de un software que a partir de unos puntos de referencia realiza distorsiones (warping) y transiciones (tweening) entre fotogramas para ir cambiando progresivamente de un fotograma a otro. En *Terminator 2* esta técnica alcanzó un perfeccionamiento no imaginado hasta el momento que permitió transformar al personaje T-1000 en todo tipo de formas y materiales (Martínez, 2018).

Jurassic Park (1993) significó un nuevo paso al frente en la evolución de los VFX a través del uso de CGI (Computer Generated Imagery) utilizado en la creación de los dinosaurios que aparecían en la producción. El CGI hace referencia a fotogramas generados por ordenador a través de hardware y software especializados. Programas como Blender, After Effects, 3Ds Studios, Maya o Houdini permiten generar imágenes digitales a las cuales se les puede modelar, iluminar, texturizar y animar todo aquello que compone las mismas.



***Jurassic Park* (1993) Productoras: Universal Pictures, Amblin Entertainment...
Directores: Steven Spielberg, Colin Trevorrow, Juan Antonio Bayona, Joe Johnston**

La trilogía de Matrix supuso un gran avance para el cine no solo en la industria de los VFX sino también de la narrativa visionaria que presentan las tres obras que integran la misma. Su temática sobre una sociedad digital interconectada que vive en un falso mundo (que proviene del software Matrix) que realmente está dominado por las máquinas derivó en infinitud de teorías sobre el trasfondo de su narrativa. Una de esas teorías se basa en la relación entre el film y la caverna de Platón a través de la dualidad de los mundos planteados en la producción. Por otro lado, se hicieron continuas referencias a la similitud del film con libros religiosos como la biblia.



***The Matrix* (1999) Productora: Hermanas Wachowski, Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures Director: Lana Wachowski**

Uno de los VFX que significó un gran avance para la industria del cine y del género de la ciencia ficción fue el bullet time. Este efecto consiste en la interpolación secuencial de

imágenes, en el caso de *Matrix* utilizando 100 cámaras situadas en forma de arco. En consecuencia, se logró generar un entorno 3d que sirvió para el rodaje de secuencias tan emblemáticas como en la que el protagonista Neo esquivaba las balas en un movimiento congelado en el que la cámara se mueve a través de la escena.

Otra de las secuencias que supuso una evolución en los VFX fue la de los campos de bebés humanos siendo cultivados en el mundo de las máquinas. Dicha escena está recreada al 100% digitalmente por lo que necesitó de un año de trabajo debido, entre otras cosas, a la novedad y la potencia de los equipos utilizados en la época.

Una técnica que ha estado ligada a la utilización de determinados VFX es la cámara superlenta. Son muchísimas las películas que han recurrido a esta técnica como *Matrix* (1999). Desde que en 1904 el físico austriaco August Musger combinase varias cámaras fotográficas para crear la técnica del slow motion, esta tecnología ha evolucionado drásticamente hasta el punto de que recientemente Caltech ha presentado una cámara capaz de grabar a 10.000.000.000.000 fotogramas por segundo pudiendo capturar el movimiento de un rayo de luz.

6.1.3 Siglo XXI: perfeccionamiento visual y nuevas técnicas.

Los inicios del siglo XXI se tradujeron en el perfeccionamiento acelerado de las técnicas y de los equipos digitales utilizados a finales del siglo XX en producciones como *Matrix*. Peter Jackson con su trilogía del *Señor de los Anillos* (2001-2003) comenzó lo que sería un avance tecnológico en la utilización de los VFX en la industria cinematográfica que se mantienen hasta nuestros días.

Para la recreación digital de gran parte de los actores/actrices y muchas secuencias de estas producciones fue necesaria la utilización de los dobles digitales. Para su creación se utilizó la cámara de captura del movimiento para grabar la acción humana y posteriormente aplicarla a la animación. Para la captura del movimiento se utiliza un mono de lycra equipado con bolas amarillas que sirven como sensores para el eficaz tratamiento del movimiento por parte del software digital, logrando estos dobles digitales de los actores y actrices capaces de recrear más de 50 movimientos como diferentes maneras de correr, andar, etc.

Otra de las técnicas utilizadas para generar la ilusión del pequeño tamaño de los hobbits -trilogía del *Señor de los Anillos* (2001-2003)-, fue la perspectiva forzada. Su funcionamiento se basa en la premisa de que si un personaje se acerca mucho a la cámara en un determinado encuadre mientras que otro personaje se aleja de la misma, varía las

alturas de estos en ese encuadre en concreto. El secreto se encuentra en que la cámara no capta el hueco existente entre ambos personajes pareciendo estar uno al lado del otro.



***El Señor de los Anillos* (2001) Productora: Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films. Distribuida por New Line Cinema Director: Peter Jackson**

Además en la grabación de algunas de las secuencias que integran la trilogía se utilizó la técnica perfeccionada de la pantalla azul. Los actores recrean las acciones frente a una pantalla azul en la que posteriormente se integraran fondos rodados, generados por ordenador o pintados.

El CGI es fundamental en la producción de las tres películas de esta saga. Cabe resaltar que algunas secuencias se plantearon desde una perspectiva muy ambiciosa a la que el resultado no alcanzó –debido al presupuesto entre otros motivos–. En la segunda parte *Las Dos Torres* (2002) algunos personajes generados por CGI no se comportan de forma natural en sus movimientos o en su integración con el fondo.

Avatar (2009) es otra de las producciones que marcó un punto de inflexión en la evolución de los efectos visuales digitales. James Cameron se propuso la creación digital de un mundo de fantasía en el que los personajes fueran mitad realidad y mitad ficción. En esta cinta se pusieron en práctica algunas de las técnicas más utilizadas posteriormente en la industria.

Para esta producción Cameron utilizó las conocidas cámaras estereoscópicas que él mismo desarrolló y perfeccionó durante una década con Vince Pace. Estas cámaras están basadas en complejos dispositivos equipados con dos lentes paralelas montadas de dos en dos sobre los cabezales de cuatro grúas que se mueven silenciosamente. Cada par de dispositivos convergen en un mismo punto desde direcciones diferentes u opuestas derivando en una alineación óptica perfecta para una grabación en 3D. Por otro lado,

Cameron consigue reducir el tamaño y el peso de las antiguas cámaras 3D por lo que se gana en movilidad y libertad creativa a la hora de rodar con ellas. Además, estas cámaras permiten visualizar lo grabado en tiempo real realizándose la grabación en otro dispositivo externo controlado por control remoto a través de un conexionado de fibra óptica (Sanz, 2014).

Esta película también fue pionera en la utilización de la tecnología e-motion capture. Esta innovación se basa en el uso de minicámaras colocadas en las cabezas de los intérpretes con las que se copian sus expresiones para que posteriormente las réplicas generadas por ordenador sean más fieles y reales. *Avatar* es 40% acción real y 60% animación por ordenador a través de una compleja utilización de CGI. La acción animada en 3D James Cameron la describió como:

Usamos otro truco para proporcionar a la gente una experiencia 3D más intensa: la distancia interocular y la convergencia de las tomas. Estas lentes se acercan y alejan una de la otra para darnos lo que conocemos como visión estéreo o interocular. Cuanto más separadas estén, el efecto 3D es más exagerado. Lo usamos para las tomas de largo alcance donde el sujeto está relativamente lejos. Para primeros planos, acercamos las lentes (Cameron, 2007).



Avatar (2009) **Productora:** 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Giant Studios Inc. **Productor:** James Cameron **Director:** James Cameron

Otra de las producciones que, al igual que *Avatar*, casi el total de su grabación está basada en VFX es *Gravity* (2013). El 99% de los fotogramas que conforman la película se realizaron digitalmente (CGI y e-motion capture) siendo renderizados por programas de

diseño 3D. Uno de los grandes problemas que planteaba la filmación de esta producción era cómo iluminar las caras de los actores en determinadas secuencias. Para solucionarlo, se creó una caja en la cual se metían los actores permaneciendo totalmente quietos. El interior de este dispositivo estaba completamente iluminado por miles de LEDs los cuales podían apagarse y encenderse en multitud de secuencias. Con este dispositivo se podía iluminar la cara de los actores mientras se simulaba que flotaban por el espacio.



Gravity (2013) Productora: Warner Bros., Esperanto Filmoj, Heyday Films Director: Alfonso Cuarón

El universo cinematográfico Marvel es una franquicia de producción cinematográfica centrada en películas de superhéroes creadas de forma independiente por Marvel Studios, basadas en personajes que aparecen en los comics de la misma empresa. Desde sus inicios, esta empresa ha sido un rotundo éxito comercial y de crítica llegando a inspirar a otros estudios de cine. Dicho éxito ha derivado en una mejora y sofisticación constante en la utilización de técnicas digitales de VFX.

Uno de los secretos de este éxito fue el crear un universo compartido en el que todos los films tienen relación además de que los superhéroes aparecen constantemente en películas cuyo protagonistas son otros/as personajes. Este enfoque de producción ha derivado en nuevos avances empresariales y productivos en la industria cinematográfica. Dado que el 85% de las películas Marvel son producidas digitalmente, esta empresa se podría considerar como productora de VFX además de cinematográfica.

Otro de los grandes éxitos de estas superproducciones de Marvel es la elección de los directores/as de los films. Los hermanos Russo, Joss Whedon, Kevin Peige o James Gunn son algunos de los realizadores de las películas Marvel.

La tecnología de CGI ha evolucionado de forma vertiginosa desde *Matrix* (1999) hasta nuestros días *End Game* (2019). La producción de imágenes por ordenador forma parte de la creación de la gran mayoría de películas de ciencia ficción y su proximidad a la realidad es cada vez más fiel. Además de la mencionada tecnología, otras ya citadas como el e-motion capture, la utilización de cámaras y dispositivos robotizados o lentes estereoscópicas forman parte de cualquier rodaje con la etiqueta Marvel.



End Game (2019) Productora: Marvel Studios Director: Anthony and Joe Russo

6.2 Estudios de éxito en la producción de VFX en España y Hollywood.

Hoy en día, es esencial el trabajo de los estudios de producción de VFX debido a la utilización de dichos efectos en la mayoría de creaciones cinematográficas. Son muchas las empresas que se dedican exclusivamente a promover nuevas técnicas en la ejecución de los fotogramas que integran partes o la totalidad generada por ordenador.

The Spa Studios es una empresa española dedicada a la creación de animación, contenido visual, diseño de personajes o storyboards. Fue fundada por Sergio Pablos –director, guionista y animador- con colaboraciones en películas como *Gru, mi villano favorito* (2010), *Futbolín* (2013), *El jorobado de Notre Dame* (1996), *Hércules* (2014), *El Planeta del Tesoro* (2002) y la primera película animada de Netflix: *KLAUS* (2019).

Ilion Animation Studios es una productora española de animación creada en 2002 por los hermanos Pérez Dolset para la creación de películas de animación de alta calidad. Una de sus producciones con más éxito fue *Planet 51* (2009).

Tadeo Jones 2, *El Secreto del Rey Midas* (2017) se convirtió en la película española de animación más vista de la historia. Producción 100% nacional que deriva de un cortometraje personal de Enrique Gato en la que participaron 5 estudios de animación y VFX: Telecinco Cinema, LightBox Entertainment, Ikiru Films, Telefónica Studios, Movistar+, Mediaset España, Lightbox Animation Studios.

En la industria de Hollywood son muchos los estudios de creación de VFX de gran éxito. Weta Digital es una compañía dedicada a la generación de efectos visuales digitales. Dirigida por Joe Letteri desde 2007, fue fundada en 1993 por Peter Jackson, Richard Taylor y Jamie Selkirk para la película *Criaturas Celestiales* (1994). Son multitud los trabajos y premios logrados por este estudio: varios Óscars por su trabajo en la trilogía del *Señor de los Anillos* (2001-2003), *Avatar* (2009), la trilogía del *Hobbit* (2012-2013) o *Guardianes de la Galaxia Vol.2* (2017) siendo algunas de sus producciones de mayor éxito.

James Cameron, Stan Winston Scott Ross fundaron en 1993 la empresa de efectos visuales y animación Digital Domain. Esta empresa de gran éxito es conocida por la creación de imágenes digitales para cine, televisión, publicidad y medios interactivos como videojuegos. Sus primeros trabajos fueron *True Lies* (1994), *Entrevista con un Vampiro* (1994) y *Color of Night* (1994). Compañía ganadora de algunos Óscars a mejores efectos visuales en películas como *Titanic* (1997), *Más allá de los sueños* (1998) o *El curioso caso de Benjamin Button* (2008).

Otra de las compañías más influyentes y de mayor éxito en la producción de efectos visuales, conversión estereoscópica y creación de entornos en tres dimensiones es Legend 3D. Esta empresa, fundada por Barry Sandrew en 2001, ha realizado trabajos para otras productoras como Marvel en superproducciones como *End Game* (2019) o *Capitana Marvel* (2019). Además ha creado otros éxitos como *Piratas del Caribe: La Venganza de Salazar* (2017), *King Arthur: Legend of the Sword* (2017) o *Transformers: El lado Oscuro de la Luna* (2011).

Una vez presentado este capítulo centrado en el género de la ciencia ficción, los avances en la utilización de VFX y empresas productoras de los mismos, se han extraído las siguientes conclusiones.

Desde sus inicios, la evolución de la ciencia ficción y todos sus subgéneros siempre han estado ligados al propio desarrollo tecnológico de los equipos de grabación y de los efectos que podía producir dichos dispositivos.

Además de George Méliès, Segundo de Chomón fue fundamental en el desarrollo en los inicios del séptimo arte. La creatividad y los fundamentos mostrados en todas sus invenciones técnicas y creativas derivaron en diferentes puntos de inflexión para la industria cinematográfica. De Chomón es la figura “olvidada” por la historia pero autores como Sánchez (2009) y Dávila (2008) recuperaron la biografía de este gran productor, director y postproductor cinematográfico.

Muchas de las primeras técnicas básicas utilizadas, como maquetas, tratamiento de lentes o el uso de cromas, para la creación de VFX significaron un gran avance en la producción de efectos visuales. Uno de los géneros que aprovechó dichos avances fue la ciencia ficción a través de películas como *La Jetée* (1962) para ser perfeccionados posteriormente en filmes como *Star Wars* (1977) y *Tron* (1982).

En toda la vorágine de la evolución de los efectos visuales digitales, el morphing significó la primera tecnología en el camino. Con *Terminator 2* (1991), James Cameron construyó con esta herramienta un nuevo espacio de efectos no visto hasta ese momento. A partir de ahí, esta herramienta no ha parado de evolucionar hasta nuestros días siendo referencia en producciones de gran éxito como *Avatar* (2009).

Hoy en día se puede recrear digitalmente cualquier fotograma, persona, objeto o elemento imaginable. Es un factor diferencial dado que permite a los creativos/as llegar hasta fronteras insospechadas como *Tron* (1982) –primera película que constituyó las bases en la utilización de imágenes generadas por ordenador CGI. Desde ese momento, la utilización de CGI significó éxito y reclamo para el público por lo que los grandes estudios comenzaron a apostar por esta tecnología (Martínez, 2018).

Desde su primera aparición en *Star Wars* (1977), el motion control se ha convertido en una herramienta fundamental en la realización de movimientos de cámara complejos o imposibles con los que crear efectos visuales digitales espectaculares. El gran abanico de opciones que presenta este dispositivo amplía a su vez las opciones creativas en la creación de los diferentes proyectos filmicos. La tecnología primaria con la que se controlaba este mecanismo ha evolucionado hasta ser controlado por potentes software como Flair o Kuper.

Una de los VFX mas revolucionarios en las últimas décadas ha sido el *motion capture*. Esta tecnología ha convertido la producción cinematográfica permitiendo crear animaciones, personajes y mundo digitales con un realismo muy próximo a la realidad. Muchas son las películas que han recurrido a esta tecnología para la creación de mundos como *Avatar* (2009) o la reciente *Alita, Ángel de Combate* (2019).

Como conclusión general mencionar que la tecnología y el género de la ciencia ficción dependen el uno del otro. La evolución tecnológica deriva en un nuevo abanico de posibilidades en la creación de nuevas obras en el séptimo arte.

7 CAPÍTULO 7. EL PLANO NEUTRAL A TRAVÉS DEL AUTOR COMERCIAL

A lo largo del desarrollo del medio cinematográfico se ha producido una eterna problemática entre dos enfoques distintos a la hora de comenzar una nueva producción. El arte en su gran complejidad presenta diferentes e inversos puntos de vista a través de todas sus obras. Esta variedad se traduce en una enriquecedora retroalimentación artística entre el cine en sí y los consumidores que acceden al mismo por lo que, en ningún caso, derivaría en algo negativo. Dicho esto, y para una mejor comprensión de este debate, vamos a contextualizar ambas disciplinas fílmicas.

Para comenzar, ¿es posible utilizar el término autor en singular en el ámbito cinematográfico? En palabras del analista Malpartida “el cine debe considerarse un arte colectivo en el que el realizador o director es el coordinador de muchos oficios y actividades que dan como consecuencia el film” (Malpartida, 2012). Teniendo en cuenta esta reflexión, el dilema tratado en este capítulo no tendría mucho sentido aunque la realidad sea distópica en este aspecto.

No fue hasta la aparición de la denominada “política de los autores” promovida por los críticos y cineastas de la Nouvelle Vague –a través de la famosa revista Cahiers du Cinéma– en la que se introducía el término “autor”. Más tarde, este concepto se consolidaría promulgado por directores como Truffaut, el cual proclamaba “que se puede afirmar que el autor de un filme es el director y solo él, aunque no haya escrito ni una línea del guion, ni haya dirigido a actores o planificado tomas y ángulos, guste o no, el autor es él” (Truffaut, 2002).

Afirmaciones como la de Truffaut fomentaron una problemática ya existente pero no tan acentuada. Diferentes movimientos cinematográficos independientes aportaron para sentar las bases de la firma del autor.

El Neorrealismo Italiano fue un movimiento nacido de la reacción al fascismo vivido en Italia. Presenta obras como *Roma, Città Aperta* (1945), *Ladrón de Bicicletas* (1949) o *La Terra Trema* (1948) y se caracteriza por:

- Nuevo lenguaje, nuevos modos de producción y nuevas relaciones entre artistas y sociedad.
- Estética y ética se dan la mano para que el cineasta capte la verdad de las cosas.
- El realismo de la imagen es moral porque evita la manipulación y lleva a la misma realidad vivida por el ser humano.
- Este movimiento influyó en todos los países en la forma de realizar cine.

- El modo de elaboración y producción de los filmes presentaba una serie de características:
 - Modo de creación austero –en la mayoría de ocasiones en condiciones precarias.
 - En general, predominio del rodaje en exteriores de barrios populares.
 - Actores poco conocidos y no profesionales.
 - Cierta tono documental (Sánchez, 2014).

7.1 Las bases del cine de autor.

Los nuevos cines de los 60 nacen por la llegada a la profesión de una nueva generación – formada en la universidad o en la cinefilia– que considera las películas como obras de autores. Estos innovadores profesionales realizan producciones a bajo coste –equipos ligeros– apoyados por el Estado y por nuevos productores. En estos años se trabaja bajo un clima de contestación y nuevos valores basados en el pacifismo, anticapitalismo o revolución sexual. La elaboración fílmica se trabaja desde dos dimensiones:

- Modernidad cinematográfica plasmada en un lenguaje audiovisual de ruptura con el cine clásico y el estilo hollywoodiense.
- Renovación del lenguaje conforme a nuevas técnicas a través de un mayor compromiso sociopolítico.

En este contexto aparece el movimiento artístico de la Nouvelle Vague con producciones como *Al Final de la Escapada* (1959), *Los Cuatrocientos Golpes* (1959) o *Mi Noche con Maud* (1969). Esta corriente se caracteriza por la consolidación del término autor – Godard, Truffaut, Rohmer, Resnais, etc.– y la cinefilia o filmoteca como base del mismo a través de revistas como *Cahiers du Cinéma* y *Psitif* (Sánchez, 2014).



Al Final de la Escapada (1959) Fuente: elpais

Otro de los movimientos de los años 60 y de gran importancia en la construcción del concepto de autor fue el Free Cinema inglés. Esta corriente forma sus propios manifiestos que se oponen al conformismo moral y a las estructuras clásicas del cine. Por el contrario, los “Ungry Young Men” que lo lideran tienen como misión acercarse a la realidad obrera de Inglaterra esforzándose por recuperar la función social del cine como herramienta de conciencia colectiva. Como las corrientes anteriores, se caracterizan por grabar con pocos medios técnicos –medios ligeros y sonido directo– basándose estéticamente en la escuela documental inglesa. Una de las obras más relevantes del Free Cinema es la *Soledad del Corredor de Fondo* (1963) de Tony Richardson. Este film narra la historia de Colin Smith, recluso por robar en una panadería. Privado de su libertad, Colin reflexiona sobre su estado en sus solitarias carreras (James, 1992).

Por su parte, en EEUU empezó a promoverse otro movimiento conocido como cine underground. Esta corriente se presenta en total oposición al cine clásico propuesto por los grandes estudios hollywoodienses por lo que se basa en un tipo de cine artesanal –la parte narrativa o guion es prescindible– donde la importancia reside en la transmisión artística del autor; corriente que presenta sus propios cauces de distribución –gran dificultad de algunas cintas para poder promoverse (Bernard, 2013). Entre los autores más destacados del underground cabe mencionar a Maya Deren, Keneth Anger o Andy Warhol. Deren es considerada la primera directora de este movimiento que basó su obra en el nexo entre el cine y las artes plásticas –danzas afrocaribeñas, mitología griega, el cuerpo humano, etc.; fomentó este cine experimental por estamentos académicos como universidades o institutos. Ella misma describía sus producciones como “películas de cámara” puesto que su obra iba dirigida a un público más selecto e intimista. Su película más destacada fue *Meshes of the Afternoon* (1943).

Por su parte, la obra de Anger estaba centrada en el ocultismo, el mal, la violencia o el fascismo. Su producción más importante fue *Fireworks* (1947) y trata sobre la ensoñación a través de la pesadilla plagada de elementos agresivos –escenas sadomasoquistas.

Andy Warhol está considerado como uno de los directores de cine underground más influyente de la historia a través de su visión innovadora, polémica y revolucionaria del séptimo arte. El cine de este autor, como en los contextos anteriores, se basaba en la utilización de escasos medios técnicos, en una elevada autoconciencia artística utilizando medios de distribución propios. Además, huía de las estructuras narrativas –ausencia de guion y estructuras– siendo la contra cara de la producción fílmica de los grandes estudios

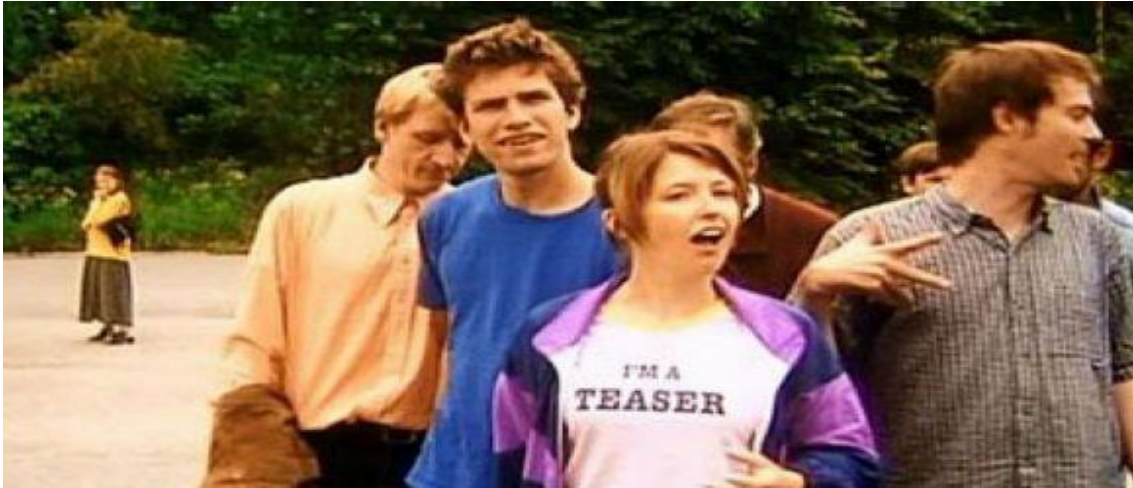
de Hollywood. *Sleep* (1964) fue la primera película de Warhol en la que dejó la cámara grabando durante ocho horas a un hombre durmiendo. De los filmes más importantes cabe destacar *Chelsea Girls* (1966), obra que carece de guion y estructura en los que los actores y actrices debían expulsar frente a la cámara son sentimientos y sensaciones más internas (Copplestone, 1997).



Chelsea Girls (1966) Fuente: pinterest

Otra de las ramificaciones del cine independiente fue el conocido como cine Dogma. A comienzos de los 90, directores como Lars Von Trier y Thomas Vinterberg pensaban que el cine estaba en horas muy bajas y que era necesario dar un paso adelante para evitar su muerte. Una de las premisas de este movimiento estaba centrada en su misión como contrapeso –efecto balanza– al cine de la gran industria de Hollywood –basado en los presupuestos multimillonarios y en los efectos especiales. Los actores y su interpretación pasaron a conformar el eje principal de sus producciones, así el espectador estaría centrado en lo importante y no en lo superficial (Manifiesto Dogma, 1995).

Entre los directores más destacados de este movimiento se encuentran los ya mencionados Von Trier o Vinterberg, Leving, Marc Barr, Steen, Korine o Martini. Algunas de las películas más destacadas son *Festen* (1998), *Idioterne* (1998), *Lovers* (1999) o *Camera* (2000).



Idioterne (1998) Fuente: pinterest

Todas estas corrientes cinematográficas conformaron una nueva visión del arte con unas características muy definidas:

- En este tipo de producciones, la figura del director presenta unos antecedentes en su forma de interpretar el arte fílmico. Almodóvar en la puesta en escena y su uso del color; Woody Allen con su comedia negra o David Lynch a través de su cine experimental e introspectivo.
- Dichas obras no presentan la necesidad extrema de basarse en lo narrativo dado que su vertiente experimental construye obras no narrativas o basadas en un guion literario al uso.
- Se rechaza el mundo de la ficción que esté totalmente desligado de la realidad.
- Trata de expresar a través de la pantalla contradicciones e incertidumbres de la realidad. Un tipo de cine que plantea dudas que no tienen por qué resolverse.
- Los personajes principales suelen huir de estereotipos. Se acercan a identidades complejas y, en la mayoría de casos, débiles con los que el espectador difícilmente se identifica.
- Un cine intimista, psicológico, humano, centrado en emociones y sentimientos.
- Además, es un cine que choca frontalmente con el sueño americano, centrándose más en el incumplimiento de los anhelos.
- Son producciones que disponen de presupuestos muy bajos para su puesta en marcha. Debido a esto, productores, directores y directores de fotografía deben innovar y ser todo lo creativos posible para sacar las películas adelante, lo que a veces se traduce en invenciones de nuevas técnicas.
- Los equipos técnicos utilizados suelen ser los estrictamente necesarios para la grabación y no siempre se dispone de los más profesionales o novedosos.

- Son muy pocas las películas de autor, más allá de grandes nombres de este movimiento, que aparecen en la cartelera habitual. Estos filmes no disponen de los circuitos de distribución y publicidad de los grandes estudios por lo que se ven limitados a publicitarse en el ámbito de los festivales de cine (Esquirol, 2019).

El cine underground o cine indie como se le conoce hoy en día, no ha cambiado mucho, ya que aún sigue manteniendo gran parte de sus características desde sus comienzos allá en los años 50. En la era contemporánea, uno de los grandes años de cine indie –en cuanto al nivel de producciones según la crítica– fue 2018 con obras como *The Rider* (2018) – cuenta la historia de un profesional de los rodeos que, tras un incidente que le impide seguir, debe reinventarse–, *Amante por un Día* (2018) –película romántica en blanco y negro sobre un joven que regresa a casa tras una ruptura y descubre que su padre tiene una nueva pareja–, *Hereditary* (2018) –film terrorífico que habla sobre el poder de la herencia, de aquello que no controlamos– o *Lady Bird* (2018) –sitúa al espectador en la piel de una adolescente rebelde que no sabe quién es ni quiere saberlo.

Uno de los aspectos que ha cambiado con respecto a sus inicios y desarrollos ha sido la forma en la que se distribuye y se expone al espectador. En los últimos años, los festivales han sido la plataforma a través de la cual el cine independiente se ha publicitado al mundo. Algunos de los más importantes según Montero (2015) son:

- *RIFF* es un festival organizado en Roma. Su principal objetivo es promover directores y guionistas noveles italianos, aunque no dejando de lado una gran participación internacional. Son miles las películas y cortometrajes que se presentan cada año a este festival que cuenta con participantes ganadores del premio Óscar como el cortometraje *West Bank Story* (2007).
- Otro de estos festivales es *Aarhus Independent Pixels* de Dinamarca. Centrado en los cortometrajes y en la fotografía, su objetivo es promover a artistas independientes mayores de 30 años provenientes de los 5 países nórdicos además de servir como plataforma para que las obras lleguen al público y a otros profesionales de la industria.
- En la categoría del cortometraje, el *International Short Film Festival* de los Países Bajos es uno de los que más difusión internacional presenta. Ofrece diferentes categorías como documental, animación, independiente o cine experimental.

- En Gijón se celebra uno de los eventos más importantes en estos circuitos, el festival internacional de cine de Gijón. Este concurso presenta diferentes secciones por las que han pasado directores de la talla de Ulrich Seidl, Aki Kaurismaki o Lucas Moodysson.
- *Docville* es la única competición de filmaciones documentales en Bélgica y está centrada en el cine de autor: documentales que reflejen el punto de vista del director desde un enfoque creativo.
- El *Independent Days FilmFestival* está destinado a estudiantes de la Universidad de Karlsruhe en Alemania. Posteriormente dejó de ser estudiantil y con más de 1500 solicitudes pasó a disponer de una gran popularidad.
- Por su parte, en Francia, se celebra el *Festival International du Film Policier* de Beaune, considerado uno de los grandes escaparates cinematográficos de Europa.
- En Reino Unido encontramos el *BFI Flare*, considerado el festival más importante dentro de la comunidad LGBTI a nivel internacional. Es un evento, con un alto contenido solidario e impulsador de estos colectivos, además de para luchar contra la intolerancia.
- *Cine Independiente OKFA* festival de Konin Polonia es uno de los más antiguos y está enfocado en películas presentadas por directores noveles de todas las generaciones y escuelas con la misión principal de darlos a conocer a nivel internacional.
- *El Festival Internacional de Cine de Dingle* hace un gran hincapié en los jóvenes talentos de Irlanda y del resto del mundo. Además, apuesta fuertemente por la formación a través de seminarios y foros debate con grandes profesionales de la industria cinematográfica mundial (Montero, 2015).

Dicho todo lo anterior, el concepto autor o autoría quedaría ligado a aquella obra cinematográfica que plasma las características principales de todos los films de su director/a. Estas características pueden basarse en la tipología de encuadres, uso del color, movimientos de cámara, iluminación, profundidad narrativa de los personajes, etc. Además, para que el termino autor se lleve a su máxima expresión, requiere alejarse de altos presupuestos en la producción, distanciarse de géneros alejados de la realidad, así como de los cauces habituales de distribución y exhibición.

7.2 El nacimiento del cine comercial.

El cine comercial se podría definir como aquella producción cinematográfica que ve la luz sobre un alto presupuesto económico, material técnico de última generación, VFX, ingentes decorados, interpretada por estrellas de renombre estando dirigida a un target muy amplio cuyos canales de distribución y exhibición son ilimitados.

Esta visión cinematográfica presenta su origen en los inicios del propio medio a través de dos premisas fundamentales, entretener al mayor número de espectadores posible.

El germen de las superproducciones fílmicas se podría situar en 1908 cuando se funda la MPPC (*Motion Pictures Patents Company*). La MPPC estaba integrada por diez de los más importantes fabricantes de equipos de cine conformando un monopolio que impuso el pago de un canon a distribuidores y exhibidores. Con la intención de expandirse y generar beneficios adicionales, en 1910 la MPPC crea su propia distribuidora la cual le permite el control de la industria cinematográfica (Gómez, 2009).

Poco tiempo después, la MPPC fracasa tras varias denuncias por violar las leyes antimonopolistas. Este es un hecho fundamental dado que genera los cimientos de las grandes empresas de cine estadounidenses como la *Universal Pictures*, *Fox Film Corporation*, *United Artist*, *Warner Bros*, *Metro Goldwyn Mayer* o *Paramount*.

La consolidación de estos grandes núcleos empresariales da lugar a la época dorada de los estudios cinematográficos americanos traducéndose en el control mundial del mercado del séptimo arte (Gómez, 2009). Según Douglas Gomery, el término sociedad sería más apropiado debido a que el estudio era una parte más de las que conformaba la empresa. Las características más reseñables de este modelo fueron:

- Las sociedades constituyeron un oligopolio el cual impedía la entrada en el mercado de cualquier otro competidor cinematográfico.
- Una de las claves de este sistema de estudios estaba centrado en la integración vertical del proceso de creación fílmica. A través de este sistema, se controlaba la producción, distribución y exhibición de la obra generando abundantes beneficios económicos.
- Toda película producida por una de las grandes productoras norteamericanas disponía de altos presupuestos económicos.
- Las superproducciones estaban dirigidas a un target masivo, buscando generar los máximos beneficios económicos.

- Estas sociedades disponían de los mejores recursos tecnológicos y humanos del mercado, integrando en su red a los mejores directores/as, actores y actrices del medio cinematográfico.
- Las películas realizadas durante este periodo trataban todo tipo de género fílmico como la acción, la comedia, el suspense, terror, etc. El sistema de géneros alcanzaba su máximo esplendor.
- Los mayores beneficios económicos no derivaban de las producciones sino de las grandes redes de distribución de las que disponían a lo largo de todo el mundo.
- Tal fue el éxito del sistema de estudios que su producción cinematográfica sobrepasó toda lógica.

A lo largo de todo este periodo, muchas fueron las obras de calidad que obtuvieron un gran reconocimiento y éxito de audiencias. Por otro lado, es fundamental señalar que también fueron muchas las producciones que quedaron en el olvido dada su poca relevancia frente a espectadores y crítica.

Filmes como *Historias de Filadelfia* (1940) de George Cukor, *Ben Hur* (1959) de William Wyler, *El Crepúsculo de los Dioses* (1950) de Billy Wilder o *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz son ejemplos idóneos de éxito en taquilla y crítica.



Ben Hur (1959) Fuente: Decine21

7.3 La hibridación del cine posmoderno.

El cine, en su evolución a lo largo de los años, ha atravesado por diferentes e importantes etapas. Desde el realismo de autoría o las superproducciones hollywoodienses pasando por la visión futurista iniciada por el film *2001: Una Odisea en el Espacio* (1968). En ese proceso, la sociedad moralista que consumía cine clásico de la época dorada de los estudios, fue reemplazada por nuevas generaciones de pensamiento más libre y diversas motivaciones que deseaban ver nuevos contenidos.

A partir de 1975, nace el nuevo cine de Hollywood el cual presenta las bases del actual cine contemporáneo:

- Los directores del nuevo cine de Hollywood fueron la primera generación de directores que se formaron en las universidades. En las mismas, no solo estudiaron a los directores clásicos sino también a todos los nuevos cines como el Neorrealismo italiano o la Nouvelle Vague francesa.
- Por otro lado, lo citado anteriormente no les impidió encajar en Hollywood donde había una serie de exigencias de mercado y espectáculo impuestas por la industria cinematográfica americana.
- Estas nuevas generaciones de realizadores combinaron a la perfección el sello de autor con un cine espectáculo para un target masivo (Correa, 2014).
- Realizadores como Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Oliver Stones o Brian de Palma conforman el denominado nuevo cine hollywoodiense.



Tiburón (1975) Fuente: Spinof

Además, el cine posmoderno presenta unas características estructurales y estéticas que fueron esenciales en el devenir del cine contemporáneo. En el séptimo arte posmoderno no se realizaba una diferenciación de estilo fílmico, sino que apelaba a la mezcla total de los mismos. Un mismo film podía unificar drama, parodia, comedia o acción. En esta etapa también se produjo una mezcla de prácticas con referencias constantes a otras películas. Además, la imagen cobra mayor importancia que la propia historia dando lugar a un cine esteticista.

Uno de los cimientos del cine posmoderno es la creencia en las múltiples realidades por lo que los decorados ni son naturales ni pretenden serlos. Los personajes dejan de ser héroes para convertirse en anti héroes siendo los protagonistas de las historias.

Los montajes son más rápidos y agresivos con cortes muy visibles para el espectador. Aparece una constante apelación a diferentes escalas de realidad donde el mundo virtual presenta un gran protagonismo (Correa, 2014).

Todo ello conformó un escenario que rompía frontalmente con el modernismo y con el concepto de autor. En los años 70, críticas afamadas del New Yorker como Pauline Kael, comenzaron a rebatir la idea de autoría argumentando que el director era solo otro miembro de un gran equipo humano que conformaba una producción cinematográfica.

7.3.1 El autor comercial contemporáneo.

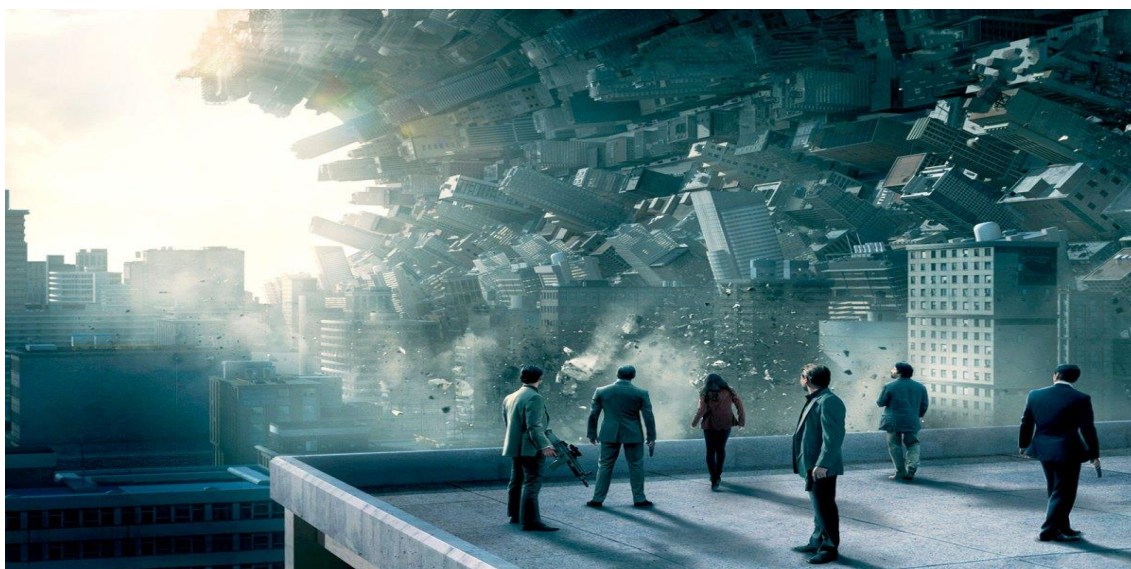
El termino autor comercial describe al realizador cinematográfico que pretende impregnar una película de sus características técnico-artísticas estando sustentado sobre un gran presupuesto económico, que englobe producción, distribución, exhibición y promoción, y dirigido hacia un público masivo. Esta definición se podría utilizar para determinar a un gran porcentaje de los actuales directores/as de cine de la industria fílmica mundial.

Volviendo a una de las premisas fundamentales tratadas en este trabajo, el debate entre cine de autor y comercial, desde sus inicios fue promovido por la propia crítica cinematográfica promulgada por la revista *Cahiers du Cinema*. Siguiendo esa lógica, en el actual panorama cinematográfico se podría considerar de gran importancia dicha crítica a la hora de catalogar un film en uno u otro lado de la balanza. En este momento es necesario realizarse una pregunta, tras las fuertes rupturas del cine posmoderno con sus antecesores y la posterior llegada del cine contemporáneo, ¿es necesario seguir con esta

histórica distinción? Son varios los ejemplos que nos permiten llegar a la conclusión de que ambas fronteras del debate están quedando en el pasado.

La figura del autor comercial no aparece a finales del cine posmoderno o comienzos del contemporáneo dado que está presente desde los propios inicios del medio cinematográfico. Son muchos los ejemplos de autores comerciales que han ido dejando huella a lo largo de la historia del cine: William Wyller, George Cukor, Charles Chaplin, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, etc.

Al contrario que en el cine moderno de los años 50/60, el autor comercial rompe con esa época a la vez que hereda ciertas características del autor posmoderno. El realizador contemporáneo se centra más en la parodia del mundo actual, a través de la figura del antihéroe, que en grandes cuestionamientos éticos como ocurría en movimientos como el neorrealismo italiano. Por otro lado, la crítica al sistema capitalista, en cuestiones como el consumismo extremo u otros aspectos sociales como la vida virtual, son temas recurrentes en el nuevo cine. Además, adquiere una vital importancia temas como múltiples posibles realidades y sociedades futuras o el mundo virtual y la inteligencia artificial (León-Frías, 2020).



Origen (2010) Fuente: Hipertextual

Junto a lo citado, este realizador no rehúye de determinados puntos de vista muy característicos del autor del cine moderno como la gran profundidad en los argumentos, tramas y subtramas tratadas así como la complejidad y evolución de los personajes que desarrollan las mismas (Ochoa, 2020).

Por otro lado, el autor comercial presenta otras cualidades propias del cineasta ligadas a la autoría como un uso del color muy particular –cine de Pedro Almodóvar–, realización muy concreta –David Fincher/ Martin Scorsese–, puesta en escena –Peter Jackson/ James Cameron–, complejidad narrativa y desarrollo de personajes –Quentin Tarantino– o versatilidad fílmica –Christopher Nolan.

Volviendo a la citada crítica cinematográfica, es fundamental tener en cuenta que no todas las producciones son “redondas” en su ejecución y que son muchas las que engloban unas características particulares dejando de lado otras. Por este motivo, un film debe analizarse desde dicha perspectiva, es decir, no hay que devaluar un producto debido a que no cumple una cualidad determinada cuando es realmente bueno o válido en otros muchos atributos cinematográficos.

Para una mejor comprensión de este aspecto, dos son los films contemporáneos que muestran dichas características. *Avatar* (2009) de James Cameron, es una producción cuya trama y evolución de personajes es muy plana, careciendo en todo momento de complejidad argumental. Además, el realismo en el film es casi testimonial debido a que el 95% de la producción está creada virtualmente. Dicho esto, la puesta en escena de los diferentes escenarios que engloban la película marcó un hito en el cine debido a la complejidad de la tecnología utilizada en la grabación del mismo, así como en los increíbles resultados obtenidos.



Avatar (2010) Fuente: Hipertextual

Una producción que presenta características muy similares es *Transformers* (2007). Un film cuya trama no presenta giros de gran complejidad y donde la interpretación del

equipo artístico queda en un segundo o tercer plano. Por otro lado, esta película significó un nuevo hito en la utilización de nuevos procedimientos en la realización de cine virtual y en la utilización de VFX. Sus complejas escenas de acción son ejemplos claros de que el cine debe analizarse desde diversas perspectivas sin que ello derive en la devaluación de un producto por la falta de una cualidad determinada.



Transformers (2007) Fuente: VaderNews

Ambas producciones son clarificadoras a la hora de mostrar que, en repetidas ocasiones, la crítica cinematográfica tiende a encasillar determinadas películas por su mera naturaleza. Como se ha mencionado anteriormente, los análisis deben enfocarse en función de las características de cada obra sin devaluar una producción por su género u otra característica.

7.3.2 Fusión de géneros.

Desde los inicios del cine ha existido la necesidad de catalogar las temáticas tratadas en cada una de las producciones. Los géneros cinematográficos presentan su primer origen en la cultura clásica a través de los dos estilos griegos por excelencia, la comedia y la tragedia. Gracias al teatro y la literatura, estas temáticas se fueron ampliando y diversificando.

Los géneros cinematográficos se clasifican según aspectos formales como el ritmo, estilo, tono, etc., definiéndose por su subgénero, ambientación o formato (Chaves, 2012).

El cine de acción está centrado en grandes dosis de adrenalina y energía a través de complejas coreografías de persecuciones, peleas, explosiones, etc. Caracterizado por ritmos frenéticos a través del héroe/heroína que intenta frenar al antihéroe.

Por su parte, el cine basado en la comedia se caracteriza por historias creadas para divertir y provocar la risa a través de sus personajes, líneas de diálogo, situaciones, gags, etc.



Con Faldas y a lo Loco (1959) Fuente: Hipertextual

Recreaciones de sociedades futuras, entornos espaciales, alienígenas, desarrollos tecnológicos, robots, entre otras temáticas, caracterizan al cine de ciencia ficción. Utilizado habitualmente en la exploración de cuestiones filosóficas como la definición o el futuro del ser humano.

Aventura es otro de los estilos que han marcado la historia del cine. Centrado en historias rocambolescas y exóticas a menudo similares a las películas de acción. Caza del tesoro, búsqueda o expediciones a ciudades o lugares perdidos, etc., son algunos de sus argumentos.

Por su parte el terror se caracteriza por su voluntad de generar en el espectador sensaciones de miedo, pavor, incomodidad u horror. Personajes de naturaleza maligna o sobrenatural protagonizan estas historias donde las pesadillas y temores sociales adquieren un protagonismo fundamental.



Expediente Warren, (2011) Fuente: Elpaís

Otro de los estilos principales es el drama. Este género fílmico se centra principalmente en un conflicto en los protagonistas de la historia, con su entorno o consigo mismos. Basado en escenarios realistas, situaciones de la vida e interacciones sociales. No suelen estar caracterizadas por VFX (Zavala, 2013).

Aunque son muchos más los géneros cinematográficos que han estado presentes en las producciones que han desarrollado el medio, son los citados los que conforman la columna vertebral de los mismos.

Con la llegada del cine posmoderno y posteriormente, el contemporáneo, se ha complicado notablemente esta categorización debido a la combinación de diferentes estilos en una misma producción (Raya, 2012). La necesidad por descubrir nuevos formatos y estilos alejados de lo ya existente, ha derivado en nuevas formas de narrar y fragmentar el relato. La hibridación de los géneros no es más que la respuesta a la experimentación narrativa en un afán por descubrir historias novedosas que creen expectación (Zavala, 2013).

Cada vez más, se van rompiendo las líneas que delimitaban cada formato dando libertad a los guionistas en su búsqueda de nuevas fórmulas y estilos. A esto habría que sumarle la ruptura o vuelta a los orígenes en aspectos tan esenciales como la duración de las producciones donde anteriormente existían ciertas limitaciones. Además, en las últimas décadas se ha ido produciendo una combinación o retroalimentación multimedia que ha

permitido que el espectador cinematográfico adquiriera una serie de herramientas que le permitan identificar formatos o estilos de otros medios.

Como bien señala José Luis Zarco, no nos podemos acercar a nuevos fenómenos con los mismos horizontes analíticos que delimitaban el análisis fílmico de antaño, no pudiendo desarrollar un análisis cinematográfico de objetos que no lo son (Zarco, 2011).

La llegada y el establecimiento de la era digital ha transformado el panorama audiovisual y cinematográfico en una narrativa de narrativas donde la hibridación de las temáticas, formatos y estilos ha terminado generando lenguajes radicales (Voces, 2015).

En palabras de Greciano Merino, "los procesos de hibridación colocan en un mismo plano las diversas manifestaciones de la cultura contemporánea, rompiendo las fronteras establecidas por la lógica de la modernidad, de modo que lo tradicional y lo moderno ya no se plantean desde una oposición, sino que conviven en un mismo escenario social" (Merino, 2011).

En el actual contexto contemporáneo el concepto género evoluciona de ser una categoría diferenciadora a una aglutinadora que huye de los arquetipos clásicos. Además, dicho concepto presenta la capacidad de adaptación y flexibilización que requiere la constante evolución narrativa de la transversalidad audiovisual actual.

En relación directa con esta hibridación estilística y de formato, es esencial tratar el término transmedialidad. Lo transmedia define la capacidad que presentan las nuevas narrativas para desplazarse de un medio a otro asumiendo la diversidad como una globalidad en la que pueden participar. Además, en este entorno transmedia se busca que un determinado relato donde la historia se despliegue a través de múltiples medios en los cuales el consumidor presenta un rol activo.

Uno de los autores más relevantes en el estudio de la cultura convergente, Henry Jenkins, señala que:

"la narrativa transmedia representa el proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente cada medio hace su contribución única al desarrollo de la historia. Hoy en día las técnicas transmedia son usadas en campos como la televisión, cine, publicidad, educación, activismo, narraciones de marca,

A raíz del citado largometraje, muchos fueron los films que desarrollaron el arte situándolo en la primera fila de la producción fílmica, consolidándose a su vez como una de las temáticas más demandadas por los espectadores.

La ciencia ficción cinematográfica actual suele ofrecer una evasión de la vida existencial pero cuyo trasfondo conlleva una serie de reflexiones acerca de lo real y lo virtual. A través de esta temática, el autor de ficción J.C Ballard invita a pensar menos en el espacio exterior para hacerlo más en el espacio interior del hombre.

A lo largo de la extensa filmografía de este género durante el siglo XX, aparecen narrativas relacionadas con la visión que tenían los realizadores sobre los acontecimientos venideros del siglo XXI.



Terminator Salvation (2009) Fuente: Fotogramas

Uno de los temas más recurrentes en la filmografía de ciencia ficción se centra en la visión del hombre jugando a ser Dios, alterando el curso de la humanidad. Por otro lado, uno de los argumentos más utilizados durante el cine del siglo XXI han sido aquellos centrados en las máquinas y robots. Éstos han ayudado al hombre a superar obstáculos inimaginables a la vez que lo han acompañado en su camino del día a día. La última generación de máquinas con inteligencia artificial presenta una mayor variedad en la toma de decisiones a la vez que comienzan a presentar síntomas de determinados “sentimientos”.

La ciencia ficción es más que la posibilidad de imaginar posibles mundos, ofreciendo además una ventana a las preocupaciones de las sociedades de cada época. Por otro lado,

nos permite reconstruir historias basadas en los miedos, ansiedades y esperanzas del ser humano que siempre quiere anticiparse a su destino.

Volviendo a uno de los contenidos tratados, muchos son los autores comerciales que han elegido, durante las últimas décadas, este género en sus producciones. Steven Spielberg con films como *Minority Report* (2002), *La Guerra de los Mundos* (2005) o *Ready Player One* (2015) ha contribuido de manera notable al auge de esta temática. Otros realizadores como Peter Jackson, con su exitosa trilogía del *Señor de los Anillos* (2001-2003), *El Hobbit* (2012-2014) o *Desde el Cielo* (2010); Denis Villeneuve con *La Llegada* (2016), *Blade Runner 2049* (2017) o *Dune* (2021); Alfonso Cuarón con *Hijos de los Hombres* (2006) o *Gravity* (2013).



Dune (2021) Fuente: Fotogramas

También Ridley Scott con films como *Aliens: el Octavo Pasajero* (1979-2017), *Prometheus* (2012) o *Marte* (2015); Martin Scorsese con películas como *Shutter Island* (2010) y *Hugo* (2011) o Christopher Nolan con su famosa trilogía de *Batman* (2005-2012), *Interstellar* (2014) y *Tenet* (2020) son algunos de los muchos directores que han favorecido a que la ciencia ficción sea el género con mayor atractivo y número de producciones en la actual era digital (Ochoa, 2020).

Como ha quedado patente a lo largo de este capítulo, la delimitación entre dos tipos de cine, autor y comercial, está quedando relegada cada vez más al pasado. El realizador descrito en este trabajo como autor comercial es una figura con la que se podría identificar

a muchos de los directores/as de mayor éxito y reconocimiento en el actual panorama cinematográfico.

Resaltando las conclusiones más relevantes, el autor comercial no presenta limitaciones a la hora de disponer de presupuestos millonarios en el momento de realizar sus producciones. Este aspecto deriva en que tenga a su disposición equipos técnicos de última generación y equipos humanos integrados por los mejores profesionales de cada área de trabajo. Además, dichos presupuestos se traducen en exitosas campañas de promoción y potentes circuitos de distribución y exhibición. Del mismo modo, este tipo de director no se ve encasillado en guiones planos, sin atractivo donde los personajes carecen de profundidad y dinamismo siendo, en su mayoría, obras cuyas tramas y giros argumentales presentan una gran complejidad. Por ello, son cineastas cuyas características técnicas y artísticas quedan reflejadas en cada uno de sus films, siendo estos reconocibles para cualquier espectador cinematográfico. Así pues, la autoría promovida por grandes movimientos de la historia del cine, la producción comercial nacida del sistema de estudios hollywoodiense junto con la llegada de la era digital, han conformado una nueva figura intermedia en el séptimo arte, el autor comercial.

8 CAPÍTULO 8. ANÁLISIS CINEMATográfico DEL AUTOR COMERCIAL.

Como ya se ha mencionado a lo largo de esta investigación, el cine de ciencia ficción fue, durante varios años, visto y analizado desde una perspectiva fílmica menor. Desde finales del siglo XX, la calidad de las diversas producciones basadas en este género tornaron esta percepción posicionando a la ciencia ficción en la cumbre del medio cinematográfico en un nuevo contexto social centrado en la evolución tecnológica.

Las citadas producciones consolidaron una nueva figura que venía evolucionando décadas atrás como es la del autor comercial. En el siguiente análisis fílmico se van a examinar obras de autores comerciales del género del siglo XXI como Christopher Nolan, Denis Villeneuve, Quentin Tarantino o Guy Ritchie.

La finalidad principal de esta parte de la investigación será la de argumentar la figura del autor comercial, planteada en párrafos anteriores, además de corroborar las hipótesis mencionadas a lo largo de este trabajo como la importancia fundamental de la ciencia ficción en la actual demanda fílmica, la calidad excelsa de la mayoría de estas producciones así como la falta de reconocimiento hacia este género por parte de la industria cinematográfica en general.

Para esto y como recomiendan autores como Martí (1994), se ha recurrido a una metodología centrada en el análisis fílmico mediante el uso de estudios de diferentes ámbitos como la narrativa audiovisual, dirección de fotografía, montaje, etc. Además, para fundamentar esta parte más prácticas, se ha complementado con información de diversas webs especializadas, blogs o publicaciones científicas concretas sobre las películas y autores analizados, así como la visualización de los largometrajes para el análisis y la captura de imágenes necesarias. Para este apartado, se ha hecho mayor hincapié sobre aspectos fílmicos como la narrativa, escalas, puesta en escena, color, música o montaje, entre otros.

8.1 El cine de Christopher Nolan

Nacido en Londres en 1970, Christopher Nolan comenzó a rodar cortometrajes a la temprana edad de siete años. *Following* (1998) fue su primer cortometraje, producido por Warnes Bros y basado en un thriller psicológico rodado con celuloide de 16 mm mediante unos medios técnicos mínimos. La filmación la realizó con la colaboración de sus compañeros de clase y en la misma ya comenzó a demostrar su extraordinario control sobre la narrativa cinematográfica a través de la temática basada en el espacio-tiempo.

Con su primer film, Nolan consigue integrar implícitamente al espectador, el cual comparte con el protagonista sentimientos, dudas y sucesos. A través de recursos y técnicas fílmicas que lo identifican (Aresté, 2018), cualidad que describe perfectamente a la selección de cineastas que desarrollaremos durante esta investigación.

Su primera producción de gran relevancia fue *Memento* (2000) donde todas sus características como director están presentes. Posteriormente rueda *Origen* (2010), un film de ciencia ficción basado en los atracos, muy alejado de los parámetros establecidos en el género, donde adquiere especial relevancia el tratamiento narrativo de los sueños y el subconsciente además de una puesta en escena portentosa que caracteriza toda la producción (Ponce, 2015).

Uno de los referentes para Nolan fue Gérard Genette, profesor de literatura francesa en la Sorbona que estudiaba la categoría del tiempo, analizando aspectos como la duración, el orden, frecuencia o modo de representar los diferentes discursos. A través de diferentes estudios del lenguaje, Nolan aplica a su discurso cinematográfico los diferentes conceptos adquiridos como los aportados por Genette.

Otras de las figuras narrativas que ha tenido gran influencia en el discurso fílmico de Nolan ha sido la femme fatale. Se pueden encontrar claras ejemplificaciones en las producciones de *Memento* (2000) con Natalie y en *Origen* (2010) con Mal donde ambas siempre se interponen en las acciones de los protagonistas, controlándolos a su antojo. Otro de los autores que ha influenciado a Nolan ha sido Quentin Tarantino a través de su particular cine, narrado desde una perspectiva única, basado en la sangre y la violencia (Martínez, 2011).

Estando plenamente reconocido por público y crítica como uno de los grandes referentes del cine del siglo XXI, Nolan realiza un cine en el que trata al espectador como una figura plenamente inteligente al que desafía a emprender viajes por tramas muy complejas relacionadas con el tiempo y la ciencia ficción (Aresté, 2018).

8.1.1 Memento (2000)

Memento (2000) es una obra que destaca por su temática y por el tratamiento que Nolan hace de la narrativa y el montaje del film.



Memento (2000) Fuente: Cultura Genial

En este largometraje, el propio argumento, a través de la enfermedad que sufre el protagonista de la historia, es la herramienta perfecta que utiliza Nolan para narrar de forma no lineal su historia. Al contrario de la narrativa lineal, esta película avanza siguiendo las causas de lo ya sucedido, rompiendo con la estructura habitual de la mayoría de los films, cuyas historias progresan según las consecuencias. Es una historia que comienza por la secuencia final aportando al espectador la posibilidad de ir reconstruyendo la misma escena a escena (Aresté, 2018). A esta complejidad narrativa temporal hay que sumarle que en el desarrollo del film fluctúan dos relatos con diferentes tratamientos en los aspectos de tiempo, color y linealidad (Ortiz, 2017). Por un lado tenemos el discurso principal, el cual se narra a través del color y cuyo montaje está invertido contando la historia del final al principio. En este caso, el espectador irá construyendo la historia de la mano del protagonista Lenny, conociendo ambos la misma información desde una focalización interna.



Memento (2000) Fuente: Pasión por el cine

Por otro lado, presenta un segundo relato secundario, paralelo a la trama principal, mostrado en blanco y negro, y en donde utiliza un montaje plenamente lineal.



Memento (2000) Fuente: Pasión por el cine

En este segundo discurso aparece el protagonista Lenny hablando por teléfono, siendo el narrador de la historia de Sammy (quién finalmente es un personaje creado por Leonard) y de su método para afrontar su enfermedad a la vez que el espectador va obteniendo información de la vida del protagonista. Es fundamental la utilización de la narración paralela dado que ambas historias hablan del personaje principal, Lenny (Fernández, 1997).

Por ello, este film es un referente del uso de diversas técnicas narrativas cuya misión es privar de información y confundir al espectador para que experimente lo mismo que está viviendo el personaje protagonista. Además, junto a la narrativa, actúa un intencionado uso del color con el que el director fragmenta la historia para una mejor comprensión de la misma. Al igual que la división cinematográfica que el autor realiza con el color, el montaje invertido y el montaje lineal derivan en una simbiosis perfecta de dos relatos paralelos, uno progresivo y otro regresivo, con saltos en el tiempo que terminan por unificarse en el desenlace de la historia. Además, el simbolismo está muy presente en este film (Cuevas, 2005, p. 186), siendo ejemplo principal del mismo los tatuajes del protagonista. Éstos representan información tanto de los diferentes *flash-backs* que intervienen en la película como del presente y futuro del propio personaje.

En cuanto a la tipología de planos utilizada por este autor, se ha analizado la escena final de la película dado que es muy representativa de las escalas utilizadas en general durante el largometraje.



***Memento* (2000) Fuente: Summit Entertainment Ejemplo de plano medio.**

Este fotograma es un ejemplo de plano medio utilizado durante muchas fases del film. Con este tipo de escala, el director nos acerca al personaje, a su mirada y a su gestualidad para poder identificarnos con él y saber qué siente. Este tipo de montaje es muy recurrente durante toda la película, pues de esta forma consigue que el espectador este próximo al personaje principal en todo momento.



***Memento* (2000) Fuente: Summit Entertainment Ejemplo de plano detalle**

Otra de las escalas más usada en el film es el plano detalle. Estos planos más cercanos aportan mucha información al espectador sobre aspectos u objetos que el director considera fundamentales para la correcta comprensión del relato. En este caso, el autor nos está mostrando cómo Lenny saca las balas de la pistola, dado que ya no tiene intención de usarla más. Debido a la esencial importancia de los pequeños detalles en esta historia, el plano detalle está continuamente presente en cada una de las secuencias y escenas, aportando sutilmente información complementaria al espectador. Igualmente, en la secuencia final también aprovecha este recurso de forma recurrente, como cuando escribe

nueva información para recordar en una fotografía o cuando quema las fotografías que pretende olvidar.

Al visualizar el film completo, nos damos cuenta de que Lenny y Sammy son los mismos personajes. Esto queda aclarado en la escena del psiquiátrico donde aparece Sammy sentado y cuando pasa el médico aparece rápidamente Lenny. Además, en la secuencia donde Lenny tira por las escaleras a Jimmy, éste pronuncia Sammy en el último instante. Esta correlación entre personajes aparentemente diferentes, esclarecida al final de la película, es similar a lo que ocurría en el *Club de la Lucha* (1999) cuando se descubre que el protagonista (interpretado por Edward Norton) tenía una personalidad disociada y luchaba contra sí mismo bajo la figura de Tyler (Brad Pitt).



***Memento* (2000) Fuente: Summit Entertainment**

Otra de las escalas que se utiliza en diversas ocasiones del film es el plano subjetivo. Este tipo de plano nos integra directamente en el personaje viendo lo que él ve en cada instante. Es fundamental para que el espectador conecte con el protagonista de la historia, con la misma y con el contexto donde se desarrolla.



Memento (2000) Fuente: Summit Entertainment Ejemplo de plano subjetivo.

Se podría decir que las escalas más utilizadas por el director en este film son el plano conjunto, el plano medio amplio y normal, el plano detalle y el plano subjetivo. Esto podría deberse, principalmente, a que es esencial que el espectador esté cerca de los personajes, de los detalles y del protagonista dada la focalización interna con la que se narra el relato, así como de la dificultad del mismo para su correcta comprensión por parte del espectador. Las escalas generales se usan simplemente como herramientas para ubicar al espectador en la secuencia.

En cuanto al color, además del ya mencionado uso para dividir las historias que se narran de forma paralela, la paleta de color de todo el film torna hacia tintes muy oscuros, a veces aclarados por la intensa iluminación, como marrones, verdes o grises. En este caso el protagonismo del color recae sobre la propia historia dado que el director utiliza la parte cromática como nexo de separación y, a veces de unión, entre dos historias que se narran de forma paralela. Además, gran parte de la paleta de color de esta cinta torna hacia colores fríos los cuales potencian la sensación de inseguridad que vive continuamente el protagonista. Por otro lado, cuando la historia se narra en color, estos adquieren mayor saturación debido a que la visión del protagonista sobre su presente y futuro es más positiva. En consonancia con esto, las tonalidades tierra están presentes continuamente para que el espectador se identifique con una historia real y próxima, que cualquiera de nosotros podría estar viviendo. Como en la amplia mayoría de sus films, el rojo aparece en momentos muy puntuales debido a que a Nolan le gusta resaltar aquellos instantes o secuencias donde este color adquiere una importancia fundamental.



Paleta de color de *Memento* (2000) Fuente: Pinterest Ejemplo cromático

En lo que respecta a la iluminación, en esta película destaca el uso de la luz *kicker* y el empleo de la luz en los ojos en los primeros planos con lo que se pretende crear la sensación de efecto brillante en la mirada. Además, la presencia de la iluminación cenital queda patente en los detalles a los que se le otorga todo el protagonismo dejando todo lo demás en clave muy baja.

Otro de los aspectos innovadores de esta película es la hibridación de temáticas que Nolan realiza desde dentro del propio género de suspense, logrando una semiótica perfecta. En esta combinación aparecen características próximas al cine de Hitchcock, aspectos ligados al thriller policiaco rodado por David Lynch, escenas cómicas para discernir la tensión acumulada en determinados momentos para terminar en una simbiosis de drama y tragedia.

Por otro lado, con la puesta en escena que Nolan realiza durante todo el film pretende promover el espíritu crítico del espectador implicándolo en todo momento en la narrativa a la vez que le remueve permanentemente la consciencia en busca de explicaciones coherentes sobre los hallazgos del protagonista (Ponce, 2015).

En lo referente a los movimientos de cámara, en este largometraje son desconcertantes a propósito buscando aumentar la sensación de confusión en el espectador –la misma que vive el personaje protagonista–. Son *travellings* o panorámicas generalmente rápidas y directas, enfocadas en el punto de vista de Leonard –dada la focalización interna a través de la cual se narra la película.

La música compuesta por David Julyan se divide en dos estilos, como todo el film. El que representa las secuencias a color, que son continuos *flash-back*, el sintetizador es el protagonista absoluto mostrando el camino a seguir a través de una gran aportación del piano. Por otro lado, en las escenas mostradas en blanco y negro, que sirven para enlazar las escenas en color, el sintetizador adquiere la cadencia del corazón mediante una

armonía electrónica con matices áridos. Esta composición sirve como hilo conductor de todo el largometraje sin destacar demasiado y no buscando ser, en ningún momento, un elemento protagonista.

Con este film comienzan a consolidarse características muy propias del cine de Nolan, como el uso de una compleja narrativa atemporal comúnmente ligada a la temática del espacio y el tiempo –en total consonancia con el montaje–, la gran importancia que el autor aporta a la conexión y cercanía de sus personajes con el espectador a través del punto de vista o de las escalas cercanas, la relevancia del color mediante paletas que buscan los colores oscuros y apagados –en los que la iluminación adquiere mayor protagonismo–, el valor y significación de la música en el desarrollo de sus films.

8.1.2 *El Caballero Oscuro* (2008)

Este largometraje es la segunda entrega de la trilogía titulada Batman. Esta trilogía narra la historia de cómo Bruce Wayne se convierte en Batman a través de diferentes vivencias y batallas contra diversos villanos. Aunque las tres películas están consideradas obras maestras del cine de la era digital y de la figura de este héroe de cómic, desde este trabajo se ha considerado que *El Caballero Oscuro* (2008) representa fielmente lo mejor de las tres además de que refleja el sello de autor comercial de su director.

Este film vuelve a ser una hibridación de diferentes géneros como el drama, la acción, el thriller o el cine de superhéroes, práctica muy habitual de su autor. En este caso, el largometraje narra la aparición de un nuevo fiscal llamado Harvey Dent, el cual, inicialmente, supone un rayo de esperanza para una ciudad como Gotham azotada por la corrupción y la delincuencia. Harvey Dent, con el apoyo del comisario Jim Gordon y de Batman, se ha propuesto terminar con la mafia y el crimen organizado pero la llegada de un nuevo criminal psicópata y anarquista llamado Joker pondrá muy en duda dicha intención.

Nolan, a través de esta trilogía, consigue humanizar y acercar un héroe desprestigiado con el tiempo, cinematográficamente hablando, a un espectador reacio a dicha premisa (Rodríguez, 2016, p. 82). En el primer film de esta saga, el director consigue humanizar a la persona y al héroe que encarnan a Batman, haciéndolos próximos y reales para que el espectador conecte con el personaje más allá del antifaz y la capa. Además, otra de las características fundamentales que Nolan implanta en esta narrativa se basa en el

tratamiento individualizado que realiza de cada uno de los personajes esenciales de cada film mediante el cual el espectador consigue identificarse en cada momento.



El Caballero Oscuro Fuente: Cultura Ocio

El Caballero Oscuro (2008) muestra de forma brillante varias metáforas argumentales que están presentes en el relato de la saga: la guerra entre el bien y el mal o la doble moralidad representada en las evoluciones sufridas por los héroes Batman, Rachel y en algunos momentos Harvey Dent y en los villanos Joker y Dos Caras. Por otro lado, se muestra el enfrentamiento entre el orden y el caos expuesto mediante la teoría del caos junto a la presencia de temas psicosociales o filosóficos desarrollados en muchas de las secuencias que conforman el film. Uno de los sellos cinematográficos de Nolan es la utilización de un punto de vista concreto (POV) a la hora de narrar su relato filmico (Cuevas, 2001, p. 126). En el ejemplo de *Memento* (2000), el director utilizó una focalización interna a través de la cual el espectador iba descubriendo la información a la vez que el personaje principal. En este caso, Nolan rueda desde una focalización omnisciente donde el narrador, que es la cámara, conoce toda la información, siendo ella la que va proporcionando en cada momento todas las referencias necesarias para el espectador.

En lo referente a la interpretación, esta cinta significó un antes y un después debido a la muy premiada e inolvidable actuación del Joker realizada por Heath Ledger o a la lograda por Christian Bale del personaje de Bruce Wayne y Batman. Ledger consigue que el personaje de Joker adquiera un realismo desmesurado a través del cual el espectador siente un pavor y una tensión permanente durante todo el film. Tras muchísimo trabajo, Ledger adquiere de forma impecable la gestualidad y movimientos propios del personaje desarrollado en los cómics y en otros films. Además de los protagonistas, los papeles de

los personajes de Rachel o Harvey Dent elevan el nivel de la cinta y de sus personajes secundarios realzando una interpretación brillante por parte de todo el elenco artístico de la producción. *El Caballero Oscuro* confirmó, de cara a la industria cinematográfica, otra de las características del cine del realizador Nolan, una gran maestría en cuanto a su capacidad de dirección de actores (Tarancón, 2014).

En lo referente al uso de las escalas, existe un amplio predominio de los grandes planos generales a través de los objetivos grandes angulares. Debido a la temática tratada y la gran presencia de secuencias de acción, Nolan quiso mostrar todo lo posible y para ello, además de lo mencionado, eligió para muchas escenas un formato de cámara como el IMAX 15-perf 65mm horizontal, alternado con el **15-perf 70mm para las escenas de acción y el prólogo**. Este modelo, muy utilizado en el rodaje de documentales, es nueve veces mayor que el estándar de 35 mm además que proporcionar una relación de aspecto de 2:40:1, por lo que consigue ampliar el plano de forma exagerada aportando imágenes excelsas de resolución y realismo que derivan en una integración del público en la escena logrando experiencias totalmente inmersivas (Pérez, 2015).

Una característica que distingue a Nolan del resto de directores de la actual industria cinematográfica es que prefiere los efectos visuales prácticos a los generados por CGI. Además, todas sus cintas las rueda con el formato IMAX para que pueda visualizarse hasta el más mínimo detalle en las grandes pantallas de las salas de cine. Actualmente, Nolan se ha asociado con fabricantes como IMAX, Panavisión, Kodak o Fotokem y con directores de fotografía como Rachel Morrison, Bradford Young o Hoyte Van Hoytema para diseñar las nuevas cámaras de cine que marcarán el camino en el futuro próximo.

Su próximo film, *Oppenheimer* (2023), basada en el libro *American Prometheus: the triumph and tragedy of J. Robert Oppenheimer*, se rodará con las cámaras IMAX que incorporarán parte de las innovaciones que proporcionaran los mencionados profesionales cinematográficos (Larrad, 2019).



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: Warner Bros Ejemplo de gran plano general.

Además de los grandes planos generales, el predominio de estas escalas se alterna con planos conjuntos muy abiertos. La explicación radica en que es un film donde la acción está presente de forma casi continuada por lo que es muy necesaria la integración del espectador en la misma, además de ofrecer la posibilidad a éste de que asimile toda la información necesaria de cada acontecimiento.

Por otro lado, las escalas amplias mencionadas se combinan con planos medios y primeros planos utilizados en escenas y secuencias donde Nolan nos acerca a los personajes y a su psicología. Estas escalas son fundamentales en la conexión entre espectadores y personajes protagonistas y también en la interpretación que los consumidores realizan de cada ápice de información que aporta la interpretación de los mismos.



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio.

Una de las características principales de este largometraje en relación con el uso de planos y de cámara que Nolan realiza en el mismo, es la incesante dosis de agobio, acción,

adrenalina y tensión que ofrece el film y que se traduce en el poco tiempo para respirar que tiene el espectador durante el desarrollo del mismo (Gómez, 2016). En consonancia con esto, en el montaje se combinan, de forma continuada y veloz, escalas de Batman con otras del Joker mediante las cuales se le aporta ritmo y dinamismo a cada una de las secuencias, más allá de la acción que contuviese cada una de ellas.

Los movimientos de cámara son constantes durante todo el film. La estabilidad es la característica predominante, siendo la velocidad, en estos movimientos, variable en función de si son escenas de acción y secuencias más cercanas a los personajes o a su psicología –más rápidos en escenas protagonizadas por coreografías de acción y más lentos cuando la cámara está próxima a los personajes.

Una vez finalizada la primera parte de la saga *Batman Begins* (2005) donde Nolan utilizó una paleta de color donde predominaban los colores tierra desde los cálidos a los más oscuros, en este film hay dos tintes que se imponen en uso e importancia a todos los demás, el azul y el rojo.



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: GQ Ejemplo Cromático

Esta imagen es un claro ejemplo del uso cromático que Nolan realiza durante el largometraje. Durante el comienzo y parte del desarrollo del film, el autor comercial utiliza un azul que representa una nueva esperanza y una tranquilidad que será muy inestable. En este caso, la consolidación en la ciudad de Gotham de la figura de Batman junto con la “eficaz” actuación contra el crimen organizado liderada por Harvey Dent aportan la falsa sensación de tranquilidad y paz.

Con la llegada del Joker a la ciudad, ese color azul va tornándose hacia un verde más intenso, podríamos decir que incluso “tóxico”, complementado por una paleta de colores oscuros que aportan inquietud y sensación de inseguridad.



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: GQ Ejemplo Cromático

A esta paleta hay que sumarle la presencia mediante pequeños detalles del rojo, color que representa venganza, violencia y sangre, siendo su mayor exponente los labios tan icónicos del personaje del Joker. Ambos colores, azul y rojo, conforman una nueva metáfora que hace referencia a la mencionada doble moralidad, la guerra entre el bien y el mal o la lucha entre orden y caos (McCausland y Salgado, 2016, p. 101). Los vestuarios de ambos protagonistas son muy representativos de lo citado anteriormente. El color que está completamente presente en todo lo que concierne a la figura de Batman es el negro, el cual aporta poder, elegancia y respeto además de potenciar el hecho de que el personaje actúe, generalmente, en la oscuridad de la noche. Por otro lado, el vestuario del Joker presenta dos colores muy característicos de la personalidad psicópata, inestable y violenta del mismo, el púrpura esclarecido y el verde del chaleco. Además, la pintura blanca de su cara potencia el rojo de sus labios y el negro de los ojos, lo que se traduce en un gesto de constante amenaza y peligro.

En lo referente a la puesta en escena, otra de las características del cine de Nolan es su control absoluto por los detalles en cada una de las secuencias que rueda. En este caso, la obsesión del director es mantener en cada escena la tensión que se adhiere al espectador desde el inicio del film (Espinosa, 2017). Cada uno de los personajes principales transmite a éste una sensación: durante determinados momentos Batman emite seguridad para posteriormente aportar venganza y violencia a sus actos, mientras que el Joker transmite una locura muy calculada y la sensación constante de ir por delante de todo lo que lo rodea.

En los diversos diseños que componen las diferentes puestas en escena, cada uno de los personajes secundarios, objetos, localizaciones, etc., giran en torno a los dos personajes

fundamentales, teniendo una única misión: potenciar la tensión mediante los sentimientos mostrados en cada momento por cada uno de ellos (Benítez, 2015).

En la secuencia donde Joker espera en mitad de la calle su encuentro con Batman, Nolan utiliza un esquema de líneas verticales formadas por cada uno de los edificios que envuelven al personaje en un plano en el que el director busca la simetría. Junto a esto, el realizador rompe dichas líneas con la figura del Joker aportándole todo el protagonismo de la escena. Además, la calle le sirve como punto de fuga donde el personaje adquiere la sensación de infinitud y poder.



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: 20 minutos Ejemplo Compositivo

La iluminación de la secuencia, en sintonía con la oscuridad buscada en gran parte del largometraje, potencia la acción y la tensión de la escena. El director de fotografía Wally Pfister, socio habitual de Nolan, busca en este film grabar imágenes sin ningún tipo de grano donde destaquen los reflejos brillantes mediante tonos muy negros a la vez que intercala un amplio contraste de matices intermedios. A través del uso de sombras muy marcadas aporta mayor protagonismo a la aparición de colores como el rojo o el naranja –en relación con las explosiones.



El Caballero Oscuro (2008) Fuente: 20 minutos Ejemplo de Iluminación

Con un cambio de perspectiva, Nolan nos aporta muchísima información adelantando al espectador, mediante la escala y el punto de vista de la cámara, lo que ocurrirá en el desenlace del enfrentamiento entre ambos protagonistas. Analizando el cuadro podemos observar cómo, en cuanto a tamaño, la figura del Joker ocupa el centro del plano empequeñeciendo a Batman. Por otro lado, desde el comienzo del film, Nolan resalta la importancia de la ciudad ofreciendo imágenes de Gotham donde los edificios resaltan por su elevación hacia el cielo (Bordwell, 1995). El realizador utiliza esto para envolver en los personajes y asfixiarlos en su constante lucha a la vez que lleva al espectador a un estado incesante de agobio y tensión lo cual deriva en un visionado muy activo del film. Hans Zimmer y James Newton Howard son los reputados y premiados creadores de la música del largometraje. Esta producción se compuso con una clara finalidad, seguir la línea oscura que envolvía todos los elementos integrados en la película. Según esta investigación, las dos partes esenciales de la música compuesta para esta cinta son las que acompañan a Batman y el Joker.

Why so serious? es el leitmotiv de la película y está centrado en la figura del Joker. Se podría describir como la melodía del caos dado que expone notas que generan toxicidad, psicopatía, locura y dramatismo, características del personaje al que acompaña. Esta parte fue compuesta por Zimmer debido a que fue el autor encargado de toda la música que acompañaba a este personaje y a la que bautizó como la melodía de la anarquía (Sas, 2017).

Por otro lado, Howard se encargó de la música del héroe caído a los infiernos, Batman, y del personaje secundario de Dos Caras, Harvey Dent. Esta parte de la música pretende enfatizar en los dilemas morales presentes en ambos personajes recuperando a su vez el tema del héroe que ya sonó en la cinta antecesora de *Batman Begins* (2005). Además, los compositores tuvieron en todo momento presente el track correspondiente al Batman de Tim Burton de 1989 aunque, en este caso, aumentaron la oscuridad tonal de este con acordes más dramáticos como *A dark night* o *Agent of chaos*.

En general, la composición compuesta por ambos autores está centrada en los personajes principales del film y en potenciar las características y sentimientos de éstos. Esta BSO realza las diferentes personalidades del Joker y Batman, representando al bien y al mal mediante una línea muy delgada que divide ambos mundos. Las diferentes composiciones musicales conforman un elemento esencial en la conformación final del largometraje siendo uno de los aspectos más sobresalientes del mismo.

Además, la música sigue los patrones marcados por los demás elementos que componen esta cinta de autoría comercial: el dramatismo, la tensión, la acción, el agobio y la constante doble moralidad con la que Nolan alza las figuras de Batman y Joker a la cumbre cinematográfica (Sas, 2017).

8.1.3 Origen (2011)

En su incesante búsqueda por la innovación narrativa en torno a la manipulación temporal, Nolan ha convertido esta temática en uno de sus sellos como realizador. Varios han sido referentes muy importantes para él como Philip K. Dick o William Gibson, autores de literatura de ciencia ficción cuyas temáticas están centradas en la problemática generada por los ciberespacios y los mundos virtuales.

En el desarrollo de este film, Nolan eleva la complejidad narrativa de sus anteriores películas para construir un laberinto fílmico basado en los diferentes niveles de sueños y en el inmenso poder de las ideas, una especie de lo que en literatura se conoce como “mise en abîme¹⁸” o metanarrativa (Aresté, 2018).

Este largometraje trata sobre un grupo de ladrones liderado por Don Cobb, los cuales se dedican a extraer información muy importante de sus víctimas mediante la manipulación del subconsciente a través de la inclusión de ideas en el mismo. Además de Cobb, el grupo

¹⁸ “Mise en abîme”: puesta en abismo, se conoce como el procedimiento narrativo en el que incluye dentro de una narración otra similar, una forma fractal de metaliteratura.

lo integran Arthur, que es quien investiga meticulosamente las vidas de las víctimas, Ariadne, es la encargada de crear los sueños siendo la arquitecta, Yusef, es el químico que crea los sedantes para introducir los sueños y Eames que investiga y personifica los conocidos de la víctima para implantar la idea. A todo esto hay que sumarle que, durante la realización de los robos, los protagonistas deberán superar diferentes pruebas y adversidades en el propio mundo de los sueños. Para esta problemática, cada personaje dispone de un tótem que le permitirá saber en cada momento si está en un mundo u otro (Calvo, 2020, p. 242).

Uno de los temas centrales del film es la influencia de las ideas y cómo el ser humano presenta una tendencia intrínseca para adherirse a ellas (C.G., 2018). La idea comprendida como una imagen que, de algo en concreto, queda registrada en la mente. El simbolismo y la significación de que una idea puede llegar a ser muy poderosa. Esta subtemática se combina a la perfección con la fragmentación generada por el realizador entre mundo real y mundo onírico.

El guion de este largometraje sigue la estructura narrativa de un sueño dentro de otro sueño para representar los diferentes niveles que conforman ese particular mundo, como si se tratase de una matrioshka, estos niveles van desde la realidad que equivaldría al exterior o superficie hasta el limbo situado en el interior. Estos están catalogados de la siguiente forma:

- **Nivel 1:** se refiere a la realidad. Durante esta etapa el equipo de Cobb administra el sedante a Fisher para poder implantarle la idea.
- **Nivel 2:** se produce el primer sueño y el secuestro de Fisher. Cobb intenta lograr un número que usará posteriormente además de inculcar la idea a Fisher de que su padre no desea que siga con la empresa.
- **Nivel 3:** tiene lugar el tercer sueño en un hotel y en este caso Arthur es el soñador. Durante éste, intentan que Fisher crea que el abogado familiar los ha traicionado.
- **Nivel 4:** se provoca el tercer sueño siendo el último nivel en el que termina el “robo”. El soñador es Eames cuyo objetivo es afianzar la idea del nivel 1 en el subconsciente de Fisher.
- **Nivel 5:** se trata del limbo, una parte en lo más profundo de la mente humana. A este lugar se accede si falleces durante un sueño. Uno de los personajes secundarios, Saito, llega a este nivel tras morir en el tercer sueño. Cobb intenta rescatarlo del limbo.

La complejidad narrativa con la que Nolan realiza *Memento* (2000) alcanza la plenitud absoluta en este film mediante la manipulación constante del tiempo y el espacio a través de la mente humana. Una de las características más importantes de esta extraordinaria narrativa es la ambigüedad a la que el director conduce los conceptos de realidad y sueño mientras los equipara en un mismo universo. La película viene a decirnos que la realidad no es más que aquello que construimos a diario a través del proceso de comprender todo el mundo que nos rodea, en el que muchas veces nuestra propia mente nos engaña creando una realidad inexistente. Por otro lado, nuestros sueños resultan verosímiles en la mente que los genera hasta el punto que, en muchas ocasiones, no sabemos distinguir si estamos despiertos o no. Los sueños se construyen tras vivir experiencias reales para después almacenarlos en la memoria, conformando estos el mundo de las utopías en el que guardamos nuestros deseos y esperanzas. A través de esto, Nolan consigue adherir esta idea en el espectador obteniendo la misma significación que su propio film (Aparicio, 2010).

Al igual que en el largometraje de *El Caballero Oscuro* (2008), en esta ocasión se repetiría el binomio de Nolan con el director de fotografía Wally Pfister. En este caso, debido al repetido uso de la cámara en mano o al hombro así como el rodaje de abundante diálogo, fue muy complicado la utilización de las pesadas y ruidosas cámaras IMAX. Por esto, se optó por un formato 35 mm anamórfico casi en su totalidad. Para las tomas aéreas se utilizó VistaVisión y en algunos momentos concretos del film, como en la playa, el **5-perf 65mm**. La fotografía de *Origen* fue premiada con un Óscar siendo uno de los elementos protagonistas en el film. Esta película es un gran ejemplo del uso de las grandes escalas generales como método para mostrar la espectacularidad de las secuencias, en conjunción con cámaras lentas, como vehículo para introducir increíbles efectos visuales y como herramienta para la ubicación de los personajes en los diferentes escenarios que conforman este tipo de planos.



***Origen* (2010) Fuente: GQ Ejemplo de gran plano general**

En general, el uso de las escalas que se realiza a lo largo de este largometraje está muy ligado al cine académico o clásico, desarrollado a lo largo de la historia del medio. En lo referente a las escalas cerradas, son varios los ejemplos en este film que denotan cortes excesivos –muy ajustados a los ojos y metidos en el rostro– que buscan la enfatización directa y eficaz con el espectador mediante los sentimientos de los personajes. En función de la secuencia desarrollada, Nolan buscará generar diferentes emociones como el agobio o la respuesta gestual de uno de los intérpretes en un momento preciso para que dicha emoción llegue de forma más directa al espectador y éste conecte con el personaje de forma más eficaz.



***Origen* (2010) Fuente: Cinemelodic Ejemplo de primer plano**



***Origen* (2010) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano**

En este film, tanto Nolan como Pfister, optaron por combinar escalas asociadas a una realización más académica con otras radicalmente opuestas. Mediante esta simbiosis, el director consigue romper con la estabilidad que los encuadres clásicos aportan al espectador para seguidamente llamar su atención con una escala que poco tiene que ver con el cine académico. Con la utilización de unos y otros, Nolan se adentra en el interior de cada uno de sus personajes para que el público pueda identificarse continuamente con cada uno de ellos.

En el siguiente plano medio amplio, que se transforma en plano general de Ariadne, se puede observar el corte que se realiza a Cobb mediante el cual se le otorga gran parte del protagonismo del fotograma. Además, con este tipo de encuadres, Nolan rompe con el uso de escalas más normativas lo que deriva en una mayor atención por parte del espectador.



***Origen* (2010) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio amplio**

Siendo un film donde los efectos visuales adquieren un excelso protagonismo, Nolan y Pfister deciden utilizar en circunstancias muy precisas encuadres rompedores como giros de 90° o 180° y puntos de vista muy picados o contrapicados que aumentan la espectacularidad de las diferentes puestas en escena generadas tanto con efectos visuales prácticos y, siguiendo su propia tendencia, en menor medida CGI. Este tipo de escalas recuerda a las utilizadas por las hermanas Wachowski en *Matrix* (1999) en muchas de las coreografías de peleas donde los personajes hacen giros bruscos o trepan por las paredes mientras la cámara los acompaña.



Origen (2010) Fuente: Plataforma Arquitéctonica Ejemplo de angulación 180°

Durante el desarrollo de la película, son muchas las reglas de composición que Pfister aplica a la misma. El director de fotografía utiliza de manera recurrente una de las reglas de composición más famosas y clásicas del medio, los tercios. Mediante el uso de esta “norma”, el autor comercial sitúa a los personajes en los puntos fuertes de la pantalla en los que la atención por parte del espectador es mayor. En el siguiente ejemplo, vemos como tanto Cobb como Ariadne están situados en dos tercios fundamentales.



Origen (2010) Fuente: Dzoom Ejemplo Compositivo

Otra de las reglas cuyo uso es bastante común en la película es la del horizonte. En el siguiente fotograma se puede observar como Cobb está “enmarcado” por dos semi-líneas horizontales generadas por ambas mesitas las cuales proporcionan el protagonismo absoluto al personaje. Además, la línea vertical de la pared ayuda a potenciar dicho protagonismo en conjunción con las mencionadas.



Origen (2010) Fuente: Warner Bros Ejemplo Compositivo

Una regla cinematográfica que se ejecuta de manera académica en esta película es la regla de la mirada. En muchas secuencias aparecen fotogramas en los que la mirada del personaje compone los mismos. En el siguiente ejemplo se puede observar como la mirada hacia el frente del protagonista rompe las líneas horizontales que lo acompañan a ambos lados. Este efecto genera en el espectador una sensación extraña de inestabilidad. Además de las ya mencionadas, tanto la geometría como la simetría están presentes en la

obra de Nolan (Millán, 2014). El realizador compensa el fotograma aportando estabilidad mediante la simetría que caracteriza al mismo.



Origen (2010) Fuente: Dzoom Ejemplo Compositivo

La iluminación no es uno de los elementos fílmicos más reseñables en este largometraje debido a que se trata de un uso de la luz muy coherente, el cual no busca un protagonismo más allá de la asociación generada junto a los demás elementos. Como en anteriores ocasiones con *Memento* (2000), Nolan junto a Pfister deciden apostar por una iluminación frontal para las escalas en las que los personajes intercambian diálogos mientras que, por otro lado, en los interiores utilizan diversas fuentes de iluminación integradas en el decorado. Dada la gran cantidad de localizaciones grabadas en estudio, debido a los efectos visuales aplicados a posteriori, se utiliza recurrentemente iluminación muy controlada, mientras que los exteriores se realizan con una iluminación propia de este tipo de rodajes.

Respecto a la paleta cromática utilizada en este film, desde esta investigación se ha creído conveniente elegir algunos fotogramas de diferentes secuencias para un análisis más general y, a su vez, detallado de la misma.



Origen (2010) Fuente: Warner Bros Ejemplo Cromático

La imagen anterior es un ejemplo del predominio de los colores cálidos derivados del marrón como el beige, color tierra, etc. Estos tonos aparecen cuando Cobb se encuentra feliz y tranquilo. Además, en este fotograma aparecen tonos grises y azulados ligados a ello. En disonancia con lo expuesto se encuentra la chaqueta que lleva Ariadne cuya tonalidad deriva del rojo, siendo esta la que adelanta una situación violenta o peligrosa que ocurrirá después. Durante esta secuencia donde Cobb le enseña a Ariadne cómo construir en su subconsciente, la paleta cromática va cambiando hacia grises y verdes mucho más oscurecidos y depresivos. Esto es debido a que Cobb se va sintiendo cada vez más incómodo sabiendo que el peligro se aproxima para Ariadne estando representado a través de Mal.

Del mismo modo, en las escenas donde predominan los grises y azules claros inundados por luz brillante, como cuando Cobb y Mal están felices en la playa jugando con sus hijos, estos tonos representan felicidad, paz, tranquilidad o bienestar. En esa misma secuencia, cuando Cobb insta a Mal a ponerse en la vía del tren para despertar, esos mismos colores se apagan estando mucho menos contrastados y saturados. Esta secuencia es un claro ejemplo de la delgada línea de significación de las diferentes tonalidades dado que, en la escena de la vía, está presente la depresión o la locura.



Origen (2010) Fuente: Warner Bros Ejemplo Cromático

En la secuencia transcurrida en el hotel, todos los colores están entre el beige, champán o marrón claro. Estos representan estabilidad y bienestar emocional además de felicidad. Cuando Mal aparece con un vestido cuya tonalidad se acerca al granate, rompe dicha consonancia cromática dando a entender que el peligro está muy cerca y que en cualquier momento todo saltará por los aires como finalmente ocurre.

Por todo esto, la paleta general de toda la película estaría conformada por una completa gama de diversas tonalidades de marrón y gris, dos o tres variedades de rojos, diferentes verdes, además de tonos muy oscuros como el negro.

En este largometraje, Nolan se declina por un montaje narrativo mediante el cual cuenta la historia a través de diferentes elipsis en el tiempo con técnicas como el *flash back* o el *flash forward* que combinan continuamente escenas del pasado de Cobb y Mal con las del presente protagonizadas por todo el equipo de protagonistas. Durante las secuencias de acción y las ligadas a los diferentes niveles de sueños, el realizador utiliza un submontaje expresivo adecuado al ritmo en el que transcurre cada sueño: los dos primeros se desarrollan con un ritmo alargado y pausado fomentado con cámaras lentas y escenas ralentizados. Por otra parte, el ritmo en el tercer nivel de sueño se acentúa notablemente debido a la violencia y la acción que protagonizan el mismo mediante el uso de planos breves y cortes muy directos. El desarrollo rítmico de cada secuencia va directamente ligado al sentido narrativo de cada uno de los sueños buscando, en todo momento, que el espectador perciba una sincronía perfecta entre ambos aspectos.

Nolan es un director que, entre otras cosas, se caracteriza por el uso ínfimo del CGI en sus diferentes películas. Suele utilizar efectos de vídeo digitales cuando realmente es imposible generar dichos efectos en un set (Benítez, 2015). En este film, Nolan creó casi todos los efectos en los diferentes espacios de rodaje. Solamente unos 500 fotogramas aproximadamente contienen retoques digitales. Entre estas tomas, varias fueron las técnicas utilizadas durante el rodaje. La secuencia de la fortaleza en la montaña se recrea a través de una maqueta que posteriormente, junto a un *Chroma Key*, se hace estallar con efectos pirotécnicos simulando la explosión. En otras secuencias, como cuando la furgoneta cae al río o en la que el agua entra en el castillo japonés, se utiliza la técnica basada en el *slow motion* para ralentizar muchísimo los fotogramas. El *bullet time*, mediante el uso de seis cámaras de alta velocidad, se pone en práctica en la escena donde Cobb y Ariadne toman café cuando de pronto salta todo por los aires. Del mismo modo, en la secuencia en la que Ariadne crea un puente, se utiliza la técnica del *stop motion* mediante CGI para simular el movimiento donde realmente no lo hay. Una de las secuencias más icónicas del film, la lucha en el pasillo giratorio, se grabó en tres platós diferentes, horizontal, vertical y giratorio, estando los interpretes sujetos en el aire por cables mientras las cámaras filmaban todos los giros.

La música está muy presente durante el desarrollo de casi la totalidad del film. Compuesta por Hans Zimmer, ésta se encuentra a medio camino entre la música orquestal y la electrónica, desde un enfoque claramente minimalista. Para este largometraje, Nolan le pidió a Zimmer que terminará la banda sonora sin ver nada del film y sin que él hubiera terminado el rodaje. El tema *Non, je ne regrette rien* se utiliza como llamada a los protagonistas para despertar de los sueños además de para describir la relación sentimental que presenta Mal con el protagonista de la película, Cobb. Para acompañar los diferentes niveles de sueño, Zimmer manipuló dos notas del tema *Non, je ne regrette rien*. Estas dos notas representaron durante todo el film el paso de un nivel de sueño a otro, además de reflejar la ralentización del tiempo (Vicioso, 2010). Por otro lado, el compositor decidió construir toda la banda sonora realizando multiplicaciones y divisiones del tempo de diferentes partes de la canción mencionada. Otros de los aspectos a señalar de la música utilizada en la película, es el uso de sintetizadores para emular instrumentos acústicos con los que crear el paisaje sonoro que posteriormente sería recreado por la orquesta. Como resultado final, Zimmer compuso una banda sonora intensa e innovadora que complementa, en todo momento, el significado de todos los elementos que integran la obra. Esta composición envuelve al espectador a través de la

nostalgia y la tristeza que a veces desemboca en paisajes sonoros atormentados siendo clave en la entrada y salida de los sueños por parte de los protagonistas.

8.1.4 Interstellar (2014)

Cuatro años después de la presentación de *Origen* (2010) y tras seis largos años de trabajo con el guion junto a su hermano, Nolan da a conocer *Interstellar* (2014). En este caso, el nivel de obstáculos en la narrativa aumenta debido a la complicada temática que aborda, la astrofísica. Este film está basado en las teorías del astrofísico Kip Thorne, al que Nolan ofreció un papel como actor en la película tras su notable colaboración en la confección del relato.

Una de las temáticas subyacentes que presenta Nolan en el film se basa en la situación postapocalíptica, como consecuencia del cambio climático, que vive en el ser humano y que conduce a la sociedad a la búsqueda de alternativas para la supervivencia del mismo. El planeta Tierra se está convirtiendo en inhabitable por lo que es necesario encontrar un nuevo planeta para poder sobrevivir. Por otro lado, a la hora de realizar el guion, Nolan era muy consciente de que gran parte de la actual sociedad de la información ha dejado de lado las tradicionales creencias. Debido a esto, durante el desarrollo del film se menciona la anomalía “ellos” como los rescatadores de la agonizante humanidad, anticipando una posible raza alienígena cuya misión salvadora pudiera dar sentido a una nueva fe. El realizador genera un poderoso interrogante en el espectador cuya resolución, mediante un magistral giro narrativo, termina en que el “ellos” corresponde al “nosotros”. La humanidad es la causante del fin y la salvadora de sí misma a través de la ciencia, siendo esta la segunda temática central subyacente en la película. Así pues, el largometraje basado en teorías astrofísicas gira en torno a dos temas de vital relevancia para la sociedad contemporánea del momento, así como para la actual: la fe del ser humano a través de nuevas creencias y el cambio climático (Tones y Sucasas, 2018).

Nolan envuelve todo este complejo dilema en una manifestación de fotogramas científicos sin ningún tipo de ensalzado, no queriendo en ningún momento caer en la tentación de aplicar la fantasía en la narrativa o en las imágenes que la proyectan.

Como consecuencia, el director se centra en el realismo del poder colosal y atemorizante de la naturaleza y del Universo. Esto se muestra mediante una plaga que arrasa la agricultura de todo el planeta, con un agujero negro que se traga la luz y el tiempo a su paso o a través de un tsunami de 100 metros dispuesto a borrar todo rastro de vida. Nolan enfrenta todo ese horror a la ciencia, la única

herramienta real de la que dispone la humanidad que puede combatirlo para poder sobrevivir (Jáuregui, 2015, p. 109).

Otro de los aspectos más importantes a destacar de esta narrativa es que Nolan reduce, una historia de elevada complejidad, a lo más básico del ser humano, los sentimientos entre un padre y una hija. A la vez, este genera la confrontación, mediante la elección que debe tomar el padre de quedarse o marcharse, de dos poderosos sentimientos: el amor hacia la familia y la responsabilidad de salvar la humanidad.

En cuanto al elenco de actores y actrices protagonistas, Cooper esta magistralmente interpretado por Matthew McConaughey al igual que los personajes de Murph interpretada por Jessica Chastain –Mackenzi Foy de niña– o la doctora Brand representada por Anne Hathaway entre otros (Martín, 2014). En este apartado, este trío de personajes son los protagonistas y los que logran que la temática, además de espectacular, sea humana y muy cercana al espectador. La relación de Cooper y Murph junto a la superación personal de ambos durante el desarrollo del largometraje, derivan en una poderosa identificación e inmediata conexión sentimental y social por parte del espectador con estos personajes. Por otro lado, la doctora Brand vive otra historia personal ligada a los sentimientos familiares a través de su padre, el doctor Brand, así como con su pareja el doctor Mann –Matt Damon– el cual acaba traicionándola.

Como se ha mencionado anteriormente, Nolan buscó en todo momento alejarse de la fantasía, muy ligada a la ciencia ficción, para aproximarse lo máximo posible a la realidad en lo referente a todos los acontecimientos que ocurren en el film (Vaz, 2014). Lo mismo sucede con la interpretación, los diferentes actores/actrices que conforman el equipo artístico de la película, dan vida a sus personajes desde una clara perspectiva, la naturalidad enlazada a una máxima cercanía a todo sentimiento humano. Por esto, la interpretación resalta como uno de los elementos maestros de esta película.



Interstellar (2014) Fuente: Revolution Watch

A todos estos elementos narrativos e interpretativos Nolan añade un componente cómico: los robots TARS y CASE. Estos robots presentan respuestas cuyos matices están ligados a rebajar la tensión en diversas secuencias de elevado estrés para los protagonistas. Sus constantes sarcasmos y frases inteligentes los sitúan como elementos con los que el espectador se encariña a la vez que se aprecian como agentes importantes en el desarrollo de la narrativa.

En lo referente a la focalización desde la que se narra la historia, en este caso se trataría de una focalización omnisciente donde el narrador conoce toda la información narrativa así como todo lo que acontece a cada uno de los personajes de la misma. En este caso, los personajes van avanzando por la historia de la mano de los espectadores debido a que, esta focalización representada por la cámara, va guiando a unos y a otros.

Por otro lado, es fundamental señalar que, aunque se trate de un guion centrado en teorías científicas, la faceta emocional representada principalmente por Cooper y Murph, se impone a las demás temáticas que integran el film.

Al igual que en el resto de la filmografía de este autor comercial, el tiempo y el espacio tienen un peso esencial en el guion del largometraje (Benítez, 2015). Son muchos los elementos narrativos que utiliza constantemente Nolan para ayudar al espectador a entender su uso del tiempo como los *flash back*, *flash forward*, la elipsis –al final de la película no se muestra al espectador exactamente cómo se ha salvado a la humanidad– o los fundidos a negro a través de los cuales se indica el paso del tiempo durante el viaje espacial, por ejemplo. Si quisiésemos realizar una comparativa entre tiempo real y tiempo

fílmico en *Interstellar*, el tiempo real sería de 160 minutos y el tiempo fílmico de 75 años aproximadamente.

Una vez diseccionadas varias obras de este realizador, desde esta investigación se ha considerado necesario realizar el análisis de una secuencia específica muy representativa del conjunto de este film –estudiando los mismos elementos fílmicos que en los casos anteriores–. La secuencia elegida ha sido en la que Cooper y Amelia regresan urgentemente a la nave espacial *Endurance*, debido a que el Doctor Mann los ha traicionado y quiere robarles la nave para regresar a la Tierra. El acoplamiento falla y la *Endurance* gira a mucha velocidad mientras se descompone. Cooper decide realizar una maniobra de acoplamiento muy arriesgada para salvar lo que puedan de la *Endurance*. Antes de analizar la secuencia, es de importancia señalar que para este film, Nolan trabaja con Hoyte Van Hoytema como director de fotografía.

Hasta la fecha, Van Hoytema se había caracterizado por su sencillez y aproximamiento natural, por su habilidad para recorrer momentos del pasado o por su gusto por ópticas antiguas. En este film tuvo que adaptarse a las exigencias técnicas del mismo teniendo que utilizar el formato IMAX, sobre todo en las secuencias de acción o de efectos más espectaculares, dado que posee un área de negativo de 15-perf 65mm, siete veces y medias más grande que el 35 mm anamórfico. Por su parte, el 35 mm anamórfico se utiliza en los diálogos, interiores o momentos más personales de los protagonistas alternándose dos relaciones de aspecto, el 1:44:1 y el 2:4:1.

Estudiando las diferentes escalas utilizadas durante la secuencia, se hace patente el predominio de los grandes planos generales, donde tanto Nolan como Van Hoytema pretenden mostrar la inmensidad del espacio a la vez que provocan constantemente la sensación de insignificancia en el espectador. Esto lo consiguen a través del uso en la grabación de la cámara IMAX, así como con la utilización de miniaturas realizadas a escala, que provocan tales efectos, y mediante la utilización de ópticas angulares que potencian la amplitud de los mencionados planos.



Interstellar (2014) Fuente: Warner Bros Ejemplo de gran plano general



Interstellar (2014) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano general

Las anteriores capturas son ejemplos muy claros del uso en la secuencia de los grandísimos planos generales y planos generales que muestran la inmensidad del universo, utilizados además durante todo el film.

Además, en esta secuencia también predominan las escalas medias amplias utilizadas para mostrar cómo se sienten los personajes dentro de la nave durante el peligroso acoplamiento –momentos de mucha tensión dada su proximidad a la muerte–. Junto a estos planos medios, también aparece algún plano conjunto de ambos protagonistas cuyo uso se rige por el mismo motivo.



***Interstellar* (2014) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano**

En esta secuencia aparecen dos planos que podrían considerarse como escalas detalle debido al motivo de su utilización. El más representativo es el que corresponde a la ventanilla de la nave en la que van Cooper y Amelia mediante la cual el espectador puede observar cómo el intento de acoplamiento del doctor Mann falla y la Endurance comienza a destruirse girando bruscamente.

Sin embargo, en el siguiente plano, en esta ocasión, se observa la cámara enfocando el brazo del TRAS, cuando se dispone a controlar el Joystick para realizar la unión de naves, una combinación de planos detalles que agrava aún más la tensión en el espectador.

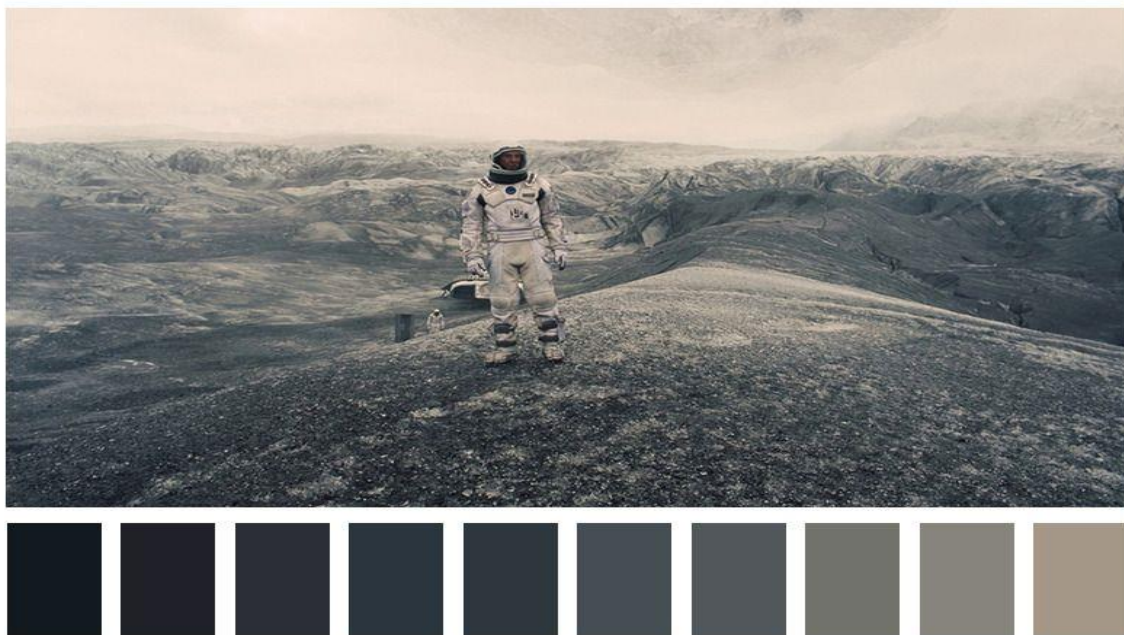


***Interstellar* (2014) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano detalle**

En cuanto a los movimientos de cámara, durante esta secuencia son comunes las rápidas panorámicas, que giran hacia todos lados adecuándose a la acción que muestran, junto a

movimientos *tilt up* y *tilt down* que van en consonancia con los movimientos bruscos de la nave además de los propios asientos de los protagonistas.

Respecto a la paleta cromática utilizada en el desarrollo de la secuencia, abarca desde diferentes tonalidades de blancos, correspondientes al planeta, los trajes, elementos de la nave, etc., gran variedad de grises –usados en el planeta, la parte interna y externa de la nave o en los robots– o negros usados en el universo, en las naves, etc. La utilización de otros colores como el rojo o el azul quedan relegados a objetos muy concisos como elementos para emergencias que aparecen en el interior de la nave, las banderas de EEUU de los trajes y el color de las letras y números de las pantallas del interior de la nave. Los blancos, grises y negros junto con las pequeñas apariciones del azul no presentan una significación concreta más allá de lo que representan por sí mismos. En lo referente al rojo, su presencia siempre denota peligro o violencia entre otros significados. En este caso, adelanta el gran peligro que conllevará la maniobra que van a realizar con la nave para salvar a la *Endurance*.



***Interstellar* (2014) Fuente: Warner Bros Ejemplo Cromático**

Aunque el fotograma de la imagen anterior pertenezca a una secuencia predecesora a la que se está analizando, es plenamente representativo de la paleta cromática utilizada en la misma.

La iluminación usada en la ejecución de esta secuencia está basada en punto de luz general y lejana muy concreto y potente que representa al sol. Esta luz lejana provoca sombras muy marcadas tanto en los personajes del interior de la nave –la luz entra a través de las ventanas de la misma– como en los fotogramas de las acciones mostradas en el exterior

de la misma. Tanto Nolan como Van Hoytema, buscan en todo momento contrastes marcados o muy marcados entre los puntos de luz y los de las sombras mediante varios pasos lumínicos de diferencia. El motivo que explica esto es que el realizador pretende potenciar la tensión de las acciones y de los personajes protagonistas.

En todo lo referente al sonido de la escena, destacar el especial protagonismo que adquiere el silencio en la misma debido a la ausencia de sonido en el espacio exterior durante las explosiones que sufre la Endurance o en las acciones que muestran el acoplamiento a esta. La música compuesta de nuevo por Zimmer, en esta secuencia presenta unos matices metálicos y tétricos que van creciendo en intensidad y variedad en consonancia con el desarrollo de la acción. Estos matices potencian, en gran medida, la sensación de peligro y pérdida mientras contemplas el poder del universo. Cabe destacar el contraste que se crea en la secuencia entre los momentos de silencio y música junto a los diálogos, complementados por todos los sonidos que integran el *folley* perteneciente a los sucesos del interior de la nave.

Durante esta secuencia Nolan se declina por un montaje en el que los planos tienen una duración de entre cuatro y seis segundos. El uso de escalas alargadas en el tiempo indica que el director pretende que el espectador tenga tiempo suficiente para contemplar y obtener toda la información necesaria para la correcta comprensión de cada uno de los fotogramas que conforman la secuencia además de para enfatizar con cómo se siente cada uno de los personajes durante la misma. Este tipo de montaje no suele ser habitual en escenas tensas, con acciones muy trepidantes, pero en este caso se rompe con lo común, buscando lo extraordinario.

En cuanto a efectos especiales, en esta secuencia cabe destacar el *animatronic* utilizado en la simulación de los comportamientos de los robots TARS y CASE. Por otro lado, las secuencias espaciales se rodaron con fondos muy oscuros mediante el efecto *matte painting* y miniaturas VFX buscando lograr en el mayor realismo posible de cara al espectador.

8.1.5 Dunkerque (2017)

En esta cinta, Nolan proporciona un giro de tuerca más a su cine, convirtiendo un largometraje bélico en un thriller de suspense basado en la agonía por la supervivencia o la angustia incesante por la proximidad de la muerte. No es una película centrada en la lucha entre dos bandos sino que va más allá, centrándose en la capacidad sobrehumana de supervivencia del ser humano.

Dunkerque (2017) se presenta como un film rompedor, alejado de los convencionalismos y tópicos que rodean al cine bélico basado en hechos reales por lo que no es comparable a otros largometrajes del mencionado género (Manderine, 2018). En este film, Nolan se aleja totalmente del estilo dramático que caracteriza este género para plantear otro tipo de drama que genera sensaciones y emociones igual de eficaces y potentes.

Otra de las características principales de esta obra de autor comercial es que este film se basa en una derrota, no en una victoria heroica como ocurre en la mayoría de los largometrajes bélicos. Además, la batalla en la cual se basa este guion es una de las grandes desconocidas de las libradas durante la Segunda Guerra Mundial, pero a la vez fue determinante para la supervivencia de los aliados (García, 2017, p. 282).

El diez de mayo de 1940, mismo día que Churchill era nombrado primer ministro de Gran Bretaña, el ejército nazi invadía Luxemburgo, Bélgica y Holanda, siendo totalmente ineficaces las defensas levantadas por los aliados en toda Europa. La sorpresiva y rápida estrategia alemana condenó al conservador ejército aliado, provocando una desastrosa retirada que aisló a 400.000 soldados en las playas de Dunkerque. Dichos soldados no disponían de suministros ni defensas, quedando expuestos frente a las tropas nazis que los rodeaban.

Para rescatar a los aliados desesperados en las playas de Dunkerque, la plana mayor británica lanzó la operación Dinamo, una misión desesperada en la que toda embarcación disponible de las islas debía acudir a socorrer a dichos soldados (García, 2017, p. 282). Durante nueve días, todas estas embarcaciones rescataron a más 330.000 soldados. Con esta operación no sólo se logró salvar la vida a todas esas personas sino que además se evitó la rendición de Gran Bretaña sumada a la de toda Europa.

Nolan narra este guion de una forma peculiar al dividirlo en tres espacios y puestas en escena claramente diferenciadas: tierra, mar y aire (Joric, 2017, p.77). Además de la diferenciación que el director hace en cuanto a espacios, también realiza otra sobre una de sus mayores obsesiones cinematográficas, el tiempo. En la tierra se cuenta la historia de un grupo de soldados jóvenes que intentan sobrevivir a los diferentes ataques alemanes a los que Nolan otorga una semana de tiempo diegético. Por otro lado, el director proporciona un día fílmico para un equipo formado por un padre, un hijo y un amigo que con su bote acuden a la llamada de socorro para intentar rescatar a los soldados aliados atrapados. Finalmente, el autor comercial narra la tercera historia basada en un piloto de avión cuya misión es derribar a los aviones nazis que atacan a los soldados desprotegidos en la playa. En este caso Nolan dedica una hora de tiempo cinematográfico o narrativo.

Una declaración de Juan Luis Caviaro, uno de los supervivientes de Dunkerque, explica muy bien la estructura planteada por el director:

Para los soldados embarcados en el conflicto, los eventos tuvieron lugar en diferentes temporalidades. En la tierra, algunos quedaron atrapados una semana en la playa. En el agua, los acontecimientos duraban máximo un día; y si estabas volando hacia Dunkerque, los cazas británicos llevaban una hora de combustible (Caviaro, 2017).

Mediante esta constante interacción entre las tres historias paralelas que conforman todo el arco narrativo, sumado a la mínima utilización de diálogos durante gran parte del largometraje, Nolan consigue generar una incesante sensación de agobio y estrés en el espectador.



Dunkerque (2017) Fuente: Fotogramas

Al visualizar la película, la sensación de supervivencia lo inunda todo derivando esto en que el espectador viva los acontecimientos en primera persona junto a los diferentes personajes protagonistas. La tensión es la seña de identidad del largometraje dado que cada vez que comienza una acción, se sabe que ésta ya no podrá ser frenada dando lugar a una serie de consecuencias que potencian la sensación de ansiedad. *Dunkerque* es un film de tensión ininterrumpida, en el que el espectador tiene poco tiempo para el respiro o el descanso –106 minutos de estrés fílmico.

Al igual que en sus demás largometrajes, hay dos temas que predominan en este film y en todo la filmografía de este autor comercial, el tiempo y la mente –a través de sus diferentes estados–. Como ya se ha mencionado con otros aspectos, *Dunkerque* es una

película bélica sin escenas o secuencias sangrientas explícitas. Nolan plantea al ejército nazi como una gran tormenta oscura que se va aproximando poco a poco y que, si no huyes a tiempo, te engullirá sin piedad (García, 2017, p. 283). Los alemanes apenas tienen protagonismo narrativo en la pantalla, pero este peculiar uso del fuera de campo no hace más que potenciar hasta el extremo la sensación de que el peligro y la muerte están siempre presentes. Por todo esto, más allá de ser una película bélica basada en hechos reales, *Dunkerque* es un film basado en las sensaciones y emociones, en las diferentes respuestas humanas frente al peligro extremo y la muerte.

Este film no es más que otra demostración de todas las características narrativas de este director: historias paralelas que fluctúan en el clímax, narrativa basada en el tiempo y en la obsesión por la psicología del ser humano. Junto a otros directores como Tarantino o Spielberg, el cine de Nolan es un ejemplo de simbiosis de géneros o incluso de la reinención de estos. Con películas como *Dunkerque*, las reglas normativas que regían los géneros cinematográficos quedan atrás para dar lugar a la aparición de nuevas temáticas surgidas de la fusión de estos. Como se ha mencionado anteriormente, este largometraje deja de lado las secuencias de mutilaciones, sangre, muerte atroz y victorias épicas para dar paso a que el espectador pueda visualizar e identificarse con las vivencias y sentimientos del ser humano al enfrentarse a la muerte en primera línea de batalla.

Al igual que *Interstellar*, *Dunkerque* se asienta sobre una ficción centrada en la idea de las consecuencias que genera el gran poder en las manos del ser humano. Esto se combina con los problemas personales de cada uno de los personajes, además de con los diferentes contextos culturales, tecnológicos o económicos que engloban a estos. Son filmes que profundizan en el yo y en el nosotros como sociedad (Iglesias, 2018).

A la hora de analizar el equipo artístico que interpreta los diferentes personajes planteados en el guion, se ha creído necesario realizar dicho análisis siguiendo la diferenciación de espacios, al narrar las diferentes historias paralelas que realiza el propio autor comercial. En este caso hay tres personajes claramente protagonistas: Tommy, interpretado por Fion Whitehead, acapara el protagonismo de la historia de los soldados acorralados en las playas. Dicha narrativa da comienzo con él huyendo de las tropas nazis por las calles de Dunkerque (Iglesias, 2018). Se trata de un joven pícaro el cual trata de colarse en un destructor para intentar escapar de la pesadilla. Con el transcurso de la narrativa, este personaje va evolucionando hacia un soldado comprometido con la causa, identificado con los valores humanos presentes en la batalla y bajo el lema de que todos son iguales con independencia del país del que procedan. La secuencia en la que intenta salvar la vida

a un soldado francés en contra de la opinión de su pelotón es un ejemplo de la mencionada evolución. Whitehead interpreta a la perfección un joven que lucha entre la simbiosis de un conflicto extra-personal y uno interno.

Mark Rylance interpreta a Mr. Dawson, capitán de un barco civil que acude a la llamada de socorro de la Marina Real Británica. Se trata de uno de los personajes que más empatía produce. Sus valores humanos, éticos y morales provocan la permanente identificación por parte del espectador. Es un personaje que representa la valentía y el sacrificio. Rylance, con su maravillosa interpretación, impide que el personaje caiga en los tópicos y estereotipos establecidos por películas antecesoras de género bélico.

Siguiendo con los tópicos, Tom Hardy interpreta de manera notable a uno de los personajes encasillados en el género de la guerra. Farrier es un piloto de avión que se nos presenta con el rol de héroe, aquel que salva al resto de una muerte inminente. Algo que potencia esta apreciación es su secuencia final cuando, sin apenas combustible en su avión, Farrier destruye un bombardero alemán que anteriormente había derribado el destructor donde Tommy pensaba huir. Es el héroe que acaba con el villano que ha realizado acciones que atraen la negatividad del espectador.

El resto del reparto que conforma todo el equipo artístico está en la línea de los citados intérpretes. Es el caso de Cillian Murphy que, realizando un papel más secundario, se hace notar interpretando Shivering, un soldado rescatado por Mr. Dawson. Shivering plantea en todo momento la huida a Dawson dado que le horroriza la idea de volver al infierno del que tanto le ha costado huir. Este personaje representa el miedo a la muerte, la desesperación y la agonía por revivir aquello que lo atemoriza.

En cuanto a la focalización se refiere, en *Dunkque*, Nolan realiza diferentes cambios de puntos de vista a la hora de narrar el film. Estos cambios pueden confundir al espectador al interpretar desde qué perspectiva está recibiendo la información fílmica. Como se ha mencionado en párrafos anteriores, son tres los personajes principales en los que se basa la película por lo que podría dar la sensación que ésta se narra a través de ellos. En este caso, el film llega al espectador mediante una focalización omnisciente en la que la cámara, de manera muy sutil, realiza el papel de testigo en todos y cada uno de los acontecimientos y acciones que tienen lugar en el mismo. Dada la vertiginosidad y asfixia a la que somete el largometraje a la persona que lo visiona, la cámara pasa en todo momento desapercibida aun siendo esta la que conoce toda la información narrativa y la transmite al espectador. Debido a la importancia que tiene cada uno de los personajes

protagonistas y a la forma en la que estos viven cada acción de supervivencia, puede interpretarse que son ellos los que la transmiten mediante una focalización interna.

Uno de los aspectos más sobresalientes de la película es la fotografía realizada por un socio habitual de Nolan, Hoyte van Hoytema (Blanco, 2019, p. 37). Para el rodaje de este film, director de fotografía y autor comercial se decantaron por la tecnología analógica con la cámara IMAX de 70 mm, la cual ofrece opciones de color muy diferentes a las cámaras digitales estandarizadas en la actual industria cinematográfica. Esta cámara se caracteriza por el uso de rollos fotosensibilizados muy caros de revelar. En el rodaje de las complejas tomas aéreas, Nolan y Hoytema utilizaron la misma cámara sujeta a una cabeza caliente con un soporte al helicóptero. Van Hoytema es un director de fotografía que, siempre que es posible, evita la utilización de *drones* en sus rodajes cinematográficos. Por otro lado, para este film, ambos buscaron mantener durante todo el conjunto la estética cromática y la textura que aporta este modelo analógico de IMAX 70 mm. Además, tomas aéreas como las aproximaciones a la nave pilotada por Tom Hardy hubieran sido casi imposibles de grabar debido a cómo afectan los gases calientes y las ondas térmicas a los actuales *drones* profesionales.

Sobre esta cámara y en palabras de Nolan:

Steven Spielberg me dijo que rodar con las IMAX de 70mm iba a ser una pesadilla, que estuviera preparado. Ron Howard me advirtió de que no grabara en el mar de noche porque no hay manera de iluminar esas escenas. Un consejo que me ahorró mucho tiempo y dinero. Grabábamos en aguas abiertas hasta el atardecer y las escenas de noche las rodábamos en un estudio, en un tanque preparado para ello (Estévez, 2017).

En lo referente a la utilización de escalas, *Dunkque* es un film que se caracteriza por el uso mayoritario de dos escalas en concreto: el plano general y el plano medio amplio y cerrado. Aunque durante el transcurso del largometraje se utilicen todo tipo de planos, estas dos escalas son muy recurrentes debido a como Nolan y Van Hoytema enfocan la producción. Los planos generales, en varias de sus vertientes, hacen presencia para situar en todo momento al espectador en cada uno de los espacios y acciones. No sólo realizan la función de ubicar al espectador y mostrar la espectacularidad de determinadas secuencias, sino que además son fundamentales para que la narrativa del film se transmita con una coherencia totalmente justificada.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano general

Por otro lado, al tratarse del género bélico, el uso de este tipo de escalas está justificado dado que la propia temática lo exige. En cada uno de los espacios que trata el film, tierra, mar y aire, sin el uso de los planos generales sería prácticamente imposible mostrar toda la información necesaria para que el espectador pueda entender y sentir lo que requiere el director en cada momento.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano general

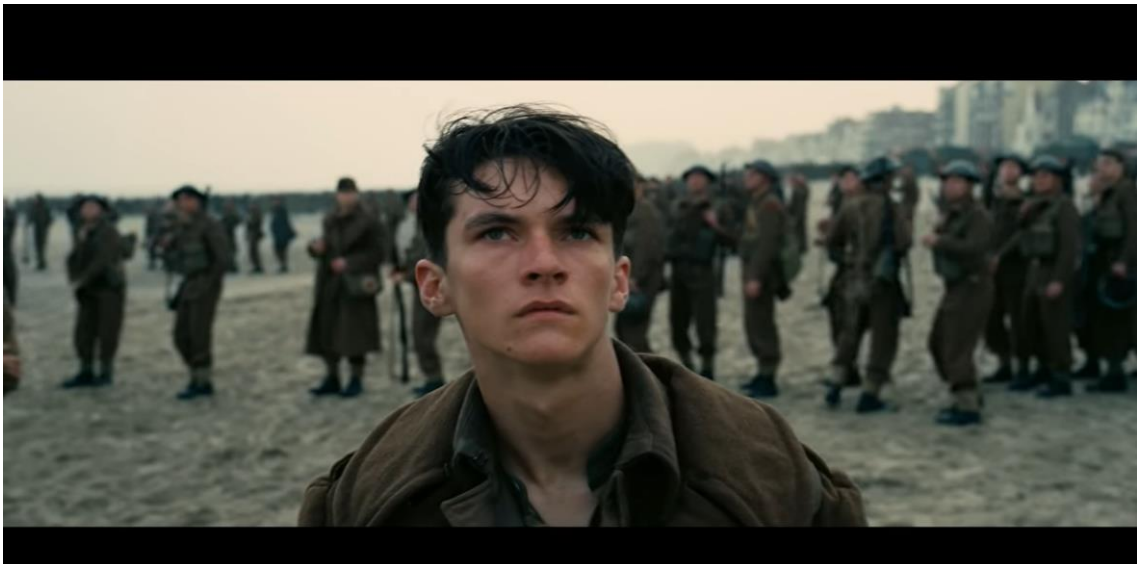
Además, Nolan se ha caracterizado en todas sus producciones por una excelente puesta en escena que, en este film, adquiere el adjetivo de sublime. Debido a esto, la presencia

de las grandes escalas es muy necesario para potenciar el efecto de estas puestas en escena, de la narrativa, de la espectacularidad y de la propia temática.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano general

Asimismo, la presencia de los planos medios está ligada, en gran parte del largometraje, a la aparición de diálogos o acciones de peligro donde la gestualidad de los protagonistas es fundamental. Para una perfecta comprensión y enfatización por parte del espectador con los diferentes personajes, esta escala es idónea dado que a la vez que da espacio al que la visualiza también le permite sentir de cerca lo que ve.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio

Dunkerque es una película con poca presencia de diálogos por lo que, en estos casos, cobra mucha más relevancia la correcta utilización de las diferentes escalas. El intercambio entre planos generales y planos medios es muy habitual en el film debido a

que el montaje vira en torno a este juego narrativo que se establece entre largometraje y espectador.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio

Otras de las escalas usadas que cumplen una función narrativa muy importante y que, a la vez, sirven como nexo de unión o medio de “respiro” entre el plano general y el plano medio son los encuadres conjuntos. En este film este tipo de encuadre cobra especial relevancia en aquellas escenas donde son varios los personajes que conforman una composición, viven una acción de peligro, etc.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano conjunto

Además, las escalas conjunto permiten a Nolan fomentar la sensación de estrés y angustia que acompaña al espectador durante la visualización de todo el largometraje. Un ejemplo de esto es la escena cuando un torpedo alcanza el destructor donde pretenden huir cientos

de soldados. En este caso, el espectador se une a la desesperación y el miedo que vive uno de los protagonistas junto a los demás soldados.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano conjunto

Nolan utiliza muy poco los primeros planos a lo largo del film. El motivo puede deberse a que, debido a la sensación de agobio permanente que vive el espectador durante toda la película, evitando el uso recurrente de esta escala u otras más cercanas, el autor comercial aporta cierto respiro al visualizador del largometraje.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano conjunto

La composición de esta producción se basa en una ley no escrita pero que, en la mayoría de ocasiones, funciona a la perfección: a veces menos es más, o dicho de otra manera, la belleza extrema puede encontrarse en la mayor de las simplezas. En esta película, como se ha mencionado a lo largo de este punto, son tres los espacios en los que se desarrolla casi por completo la misma: tierra, mar y aire (García, 2017). Son localizaciones prácticamente vacías, dónde los elementos más importantes son soldados, barcos o

aviones situados en la playa, en el mar o en el cielo. Con muy pocos elementos, Nolan es capaz de generar atmósferas que se transmiten al espectador como si estuvieran generadas desde una asombrosa complejidad.

Una de las escenas más sobresalientes del film la encontramos cuando cientos de soldados están esperando en un puente para ser rescatados. Mientras esperan y estando totalmente expuestos, varios aviones nazis los tirotean y los bombardean sin que estos puedan refugiarse en ningún lado. Esta escena es un ejemplo donde Nolan genera una compleja composición a través de los elementos que integran el equipo artístico de la película.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de composición

Además, en esta escena Nolan utiliza las líneas verticales que genera el propio puente para guiar al espectador en la lectura de la misma. Los soldados comienzan a agacharse de delante hacia atrás y el espectador sigue esa coreografía guiado por las mencionadas líneas.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de composición

La fotografía anterior es otro ejemplo de composición simple pero sutil y bella realizada en el film. Se trata de un encuadre basado en una metáfora entre la vida y la muerte. En la parte frontal del fotograma varios cadáveres forman dos líneas casi paralelas mientras que, en segundo plano, casi en total horizontalidad, miles de soldados avanzan hacia delante. La muerte protagonista está presente al comienzo de la lectura del fotograma mientras que los soldados protagonistas avanzan hacia la vida. Este fotograma representa plenamente la película: el estrés, el agobio o la asfixia por sobrevivir en un entorno donde la muerte está presente en cada rincón.

A través del uso de la tipología de planos mencionados en combinación con las composiciones presentes en el film, Nolan, además de lo mencionado, pretende lograr una sensación plenamente inmersiva para el espectador. Con esto, el autor consigue añadir otro elemento más que potencia las sensaciones de claustrofobia y angustia que acompaña en todo momento al que disfruta la producción.

En lo referente a la iluminación, *Dunkerque* es un film de suaves contrastes lumínicos muy naturalistas (La Higuera, 2018). Van Hoytema, apoyado por el uso del fotoquímico, utiliza una iluminación con zonas bien expuestas que conviven con otras sombrías a través de ratios de contrastes muy próximos entre sí. Este tipo de iluminación va en consonancia con las características climatológicas del entorno donde se desarrolla el film: el Canal de la Mancha. En este lugar, el sol convive constantemente con las nubes por lo que los contrastes lumínicos son bastantes comunes.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de iluminación

Además, el celuloide aporta ese punto mate y poco saturado tan característico del mismo, lo que hace que aumente aún más la sensación de naturalidad que en todo momento

buscan lograr tanto Nolan como Hoytema. La función de la iluminación es pasar desapercibida, fundirse con el ambiente lumínico propio de la playa, el mar y el cielo de Dunkerque para que, de esta manera, el espectador pueda sentir que se ha “desplazado” a ese lugar.

Este tipo de iluminación solo cambia en los momentos en los que los personajes se encuentran en los interiores de los buques de guerra o en secuencias donde hay explosiones o incendios. En estos casos, el ratio de contraste entre las altas luces y las bajas aumenta considerablemente, adquiriendo mucho protagonismo los blancos y los negros, aunque sin adquirir un brillo excesivo en ningún momento.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de iluminación

La colorimetría que aplica Nolan a esta cinta sigue en la línea de la gran mayoría de elementos cinematográficos que conforman el film, generar la máxima realidad y naturalidad posible (Yumibe, 2012). Este largometraje se caracteriza por la utilización de colores fríos y poco saturados, alejándose en todo momento de brillos que rompan la armonía creada por la simbiosis de los demás recursos fílmicos. Está frialdad presente en diferentes tonos de azules, marrones y verdes, representa la soledad, la desesperanza, el hambre y la angustia que sienten los miles de soldados abandonados en la playa de Dunkerque. Aunque este es un film bélico atípico donde la sangre presenta poco protagonismo, la poca presencia del rojo siempre está ligada a la llegada de violencia, peligro o muerte.

Al igual que ocurre narrativamente con la división que realiza el autor comercial por espacios cinematográficos, son tres los colores que mayor relevancia tiene en la obra: diferentes tonos de ocre relacionados a todas las escenas de la playa, el azul grisáceo

ligado a las acciones desarrolladas en el mar y el color tabaco asociado con el cielo y las secuencias aéreas. Cada uno de estos colores protagoniza al espacio al cual está directamente asociado para ser el protagonista absoluto del mismo. Los diferentes tonos de ocre están presentes en la arena de la playa, en parte del uniforme de los soldados, en barricadas, etc., representando a la tierra en sí, a todo aquello que se desarrolla en la superficie de la playa, en el pueblo o en un puente entre otras localizaciones. Por su parte el azul, muy desaturado o descolorido, aparece continuamente en las escenas desarrolladas en el mar como ocurre en los diferentes bombardeos a los que son sometidas las diferentes embarcaciones británicas.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de colorimetría

Durante el desarrollo de este film, el cielo de Dunkerque nunca llega a ser azul. El color tabaco inunda el mismo durante los diferentes enfrentamientos aéreos. Con esto, tanto Nolan como Hoytema, pretenden transmitir la dureza de la guerra, la angustia y el estrés presentes en toda la película, el abandono o la soledad.



Dunkerque (2017) Fuente: Warner Bros Ejemplo de colorimetría

El hecho de que el azul cielo no esté presente potencia todas estas sensaciones en el espectador además de servir como elemento diferenciador de los tres espacios narrativos que completan el largometraje. Por otro lado, que el color tabaco caracterice al cielo y sea “próximo” a la tonalidad ocre puede interpretarse como un nexo de unión entre los diferentes espacios, tierra y mar. Es decir que, aunque ambas batallas las observemos en diferentes entornos, no dejan de ser la misma.

El montaje de este film fue premiado con un Óscar en la 90 edición de estos premios (Blanco, 2019, p. 37). Debido a la construcción espacio temporal que realiza el director, este film presenta un montaje muy centrado en potenciar hasta el extremo las diferentes sensaciones ya mencionadas: estrés, angustia, miedo, soledad, etc. Con un ritmo atípico en un largometraje bélico, *Dunkerque* vuelve a romper las pautas del género apuntando directamente a las emociones y a lo afectivo. Debido a esto, la historia queda en un segundo plano para el espectador, al cual no se le permite conocer en ningún momento lo que ocurrirá a continuación. Como consecuencia del tipo de montaje creado, el espectador se siente preso de las acciones que ocurren en el film e invadido por la incertidumbre, miedo y angustia que sienten los protagonistas del mismo. Además, cabe destacar la sutileza con la que intercalan los planos y el sonido, en cómo se construye cada una de las acciones del film, alternando momentos de calma con otros donde las acciones no cesan, sin dejar que película pierda tensión en ningún momento.

Dunkerque es una de las pocas películas bélicas que presenta un diseño de sonido tan complejo y de tales dimensiones. Como ocurre en la elección del equipo de cámara para este film, respecto al sonido, este largometraje genera una experiencia sonora totalmente inmersiva (Manderine, 2018). Al contrario de la mayoría de películas centradas en la guerra, este largometraje no presenta tanto espectáculo en cuanto a explosiones o fuegos artificiales, sino que está más caracterizado por silencios fríos y angustiantes interrumpidos por sonidos de aviones, alertas o alguna explosión. En consonancia con esto, los primeros 15 minutos de la película están completamente ausentes de diálogos.

La banda sonora, concebida por Zimmer, sigue en consonancia con la atmósfera desarrollada durante el film: claustrofobia, asfixia, angustia, etc. Para la composición de la BSO, Zimmer utiliza una técnica llamada *Shepard Tone*. Se trata de una especie de ilusión auditiva que nos transmite la sensación de que una determinada nota musical o sonido no deja de elevar su tono progresivamente hasta alcanzar el infinito.

En palabras de Nolan:

Existe una ilusión auditiva llamada Escala de Shepard, que exploré con mi compositor David Julyan en 'El truco final', y basé gran parte de la banda sonora en ella. Es una ilusión donde hay un tono en continuo ascenso. Es un efecto como un sacacorchos. Siempre va arriba, y arriba, y arriba, pero en realidad nunca sale de su rango. Escribí el guión de 'Dunkerque' de acuerdo a este principio. Crucé las tres líneas temporales de un modo parecido a ese, creando una sensación constante de intensidad, así que quise construir la música de un modo similar a estos principios matemáticos. El resultado es una fusión de música, efectos de sonido e imagen que no había conseguido alcanzar hasta ahora (Mandarine, 2018).

Nolan, en la gran mayoría de sus producciones, ha trabajado con Zimmer dado que ambos tienen una característica en común, experimentan mucho en sus creaciones (Mandarine, 2018). El compositor es ampliamente conocido por la creatividad y la peculiaridad de sus melodías además de que suele ser un director que deshecha el trabajo tradicional con la orquesta.

8.2 Quentin Tarantino y su sello cinematográfico.

Otro de los directores que, desde esta investigación, se considera como autor comercial es Quentin Tarantino. Durante su juventud, vivida en los suburbios de la ciudad de Los Ángeles, su pasión por el cine lo llevó a trabajar en el desarrollo de un vídeo. Esta experiencia dio lugar a que escribiera sus dos primeros guiones: *Amor a quemarropa* y *Asesinos Natos*. Con el dinero obtenido de la venta de dichos relatos, Tarantino financió su primera película, *Reservoir Dogs* (1992), en la que participó la estrella Harvey Keitel debido a las grandes expectativas que le había generado el guion. A continuación, en 1994 rueda *Pulp Fiction* la cual se convierte en un film de inmensa relevancia para millones de espectadores. Además, con esta producción y tras una gran interpretación, la carrera de John Travolta vuelve a despegar hacia el éxito perdido. A partir de aquí, son muchas las cintas dirigidas por este realizador que han cosechado un gran reconocimiento por parte de los espectadores y de la crítica especializada. Algunas de estas producciones serán analizadas a continuación dado que se consideran, desde este trabajo, ejemplos que presentan todas las características del autor comercial.

El cine de Tarantino presenta una serie de características muy patentes en las diversas películas que ha realizado. Una de ellas es la presencia constante de la violencia representada de manera muy cruda y explícita. Como menciona Havel, su cine muestra, desde diferentes perspectivas, sus consecuencias con la máxima intensidad de que es

capaz su dramaturgia (Havel, 2011). La violencia desempeña un papel fundamental en cada uno de sus films, siendo el elemento narrativo a través del cual se resuelve la trama con ejemplos tan significativos como la secuencia del tiroteo en *Django Desencadenado* (2012) o la masacre final en *Los Odiosos Ocho* (2015). Además, no solo es el uso que hace de la violencia, sino el cómo muestra este elemento al espectador mediante el juego del espacio y la voz en off. Un buen ejemplo de ello sería el comienzo de *Kill Bill Vol. 2* (2004) en la que la banda de Bill realiza una matanza durante la boda. El espectador ve como éstos entran armados en la iglesia para posteriormente solo escuchar el sonido de los disparos y los gritos desgarradores de las víctimas. Este recurso lo utiliza en muchos de sus film como en la secuencia de *Reservoir Dog* (1992) cuando el Señor Rubio va a cortarle la oreja al policía que tiene secuestrado. Justo en el preciso momento en que va a realizar el corte, la cámara hace un barrido mediante el cual los personajes salen de plano adquiriendo el sonido todo el protagonismo de la escena. A través de los gemidos del policía, el folley y demás sonidos que integran esta escena, es espectador recrea la acción que está ocurriendo fuera de campo intensificándose lo que siente éste. Tarantino es uno de los autores comerciales precursores de la eliminación parcial o total de la cuarta pared cinematográfica.

Debido a esto y sumado al uso de esta fórmula por parte de muchos realizadores/as, se ha instaurado en el espectador un efecto psicosocial de insensibilización como consecuencia de la repetición de estas dosis de sangre, violencia, muerte etc., presentada de manera exagerada, gratuita y explícita (Rubio, 2018).

Otra de las señas de identidad del cine de este autor comercial es la gran importancia que otorga a la mujer en cada una de sus producciones. Las protagonistas femeninas presentan un papel relevante, de peso, muy creíble siendo fundamentales en la narrativa, resultando las heroínas principales durante las nueve películas dirigidas por este director (Havel, 2011). Una de las bases que ha influenciado a Tarantino, en este aspecto y en otros, ha sido el cine negro junto con algunos elementos de la *femme fatale*. El ejemplo más relevante en el cine de Tarantino es Mia Wallace, la cual se nos muestra como un personaje cargado de sexualidad, misterio, ligado a la morbosidad de todo lo prohibido y peligroso, dado a que es la mujer del jefe:

La protagonista femenina del cine negro se presenta como una mujer deseable pero a la vez fuerte, peligrosa y salvaje. El hombre intenta controlarla y someterla para evitar que ella lo destruya. No hay que olvidar que la mujer salvaje está

íntimamente ligada a la maga, a la hechicera, a la mujer con poderes sobrenaturales (Cruzado, 2009, p. 54).

Todo esto conforma un nuevo marco fílmico donde la figura de la mujer protagonista está sobradamente a la altura del prototipo habitual de los personajes heroicos masculinos, comportándose de manera autoritaria, independientemente del motivo, algo que no se suele ver en el cine de autoría/comercial del siglo XX y XXI (Kaplan, 1983).

Además de las características cinematográficas intrínsecas ya mencionadas, el cine de Tarantino también se nutre de la cultura pop y de todos sus elementos estéticos. Como señala Palacios, a través de su cine ha sabido imponer su término de cine pop hasta el punto de personificar el hecho fílmico en toda su libertad (Palacios, 2011). El propio director ha reconocido en diferentes entrevistas que es un amante de la cultura popular como las cafeterías 24 horas, los burger, los comics o la Coca Cola, entre otros. Como señala Ferro, el cine siempre ha estado íntimamente ligado al contexto socio cultural en el que se ha desarrollado. Más allá de entretener, el cine se observa no solo como una obra de arte sino como una imagen cuyo significado rompe las barreras de lo estrictamente cinematográfico, no narrando solo aquello que atestigua, sino que además es testigo del contexto social, histórico, cultural, etc., (Ferro, 1995). Más allá del recurso estético, este realizador busca a través de la cultura pop, un punto de humor satírico o despreocupado cuyo fin es crear un punto de inflexión entre tanto caos dentro de sus narrativas.

En lo referente a los elementos de la cultura pop usados por Tarantino, se podrían catalogar desde dos grandes grupos: los elementos estéticos que son todos aquellos ligados a lo puramente visual como decorados, localizaciones, atrezzo, etc., pudiendo influir o no directamente en el guion, siendo un ejemplo de esto la secuencia donde Vincent y Jules en *Pulp Fiction* (1994) discuten sobre cómo se le llama a la hamburguesa del McDonald en Francia; y por otro lado los elementos técnicos-formales que son aquellos de los que se sirve el director para desarrollar sus films. Desde este punto de vista, Tarantino ha sido siempre un gran admirador del género western, lo cual ha reflejado siempre en sus películas más allá de *Django Desencadenado* (2012) y *Los Odiosos Ocho* (2015). Uno de los recursos técnicos que más utiliza es el mexican *stand-off* o duelo mexicano –creado por Sergio Leone en el film *El bueno, el feo y el malo* (1966)–. Un ejemplo de este recurso aparece en la secuencia de *Malditos Bastardos* (2009) cuando, dentro del bar, el general nazi descubre que los protagonistas son espías. Otros elementos narrativos que tienen mucha presencia en el cine de este autor comercial

son los primeros planos antes de un duelo o un conflicto, el uso recurrente de planos detalles de armas u otros elementos filmicos así como la utilización del zoom o el seguimiento con la cámara de los pies de los personajes –muchos recursos son muy característicos del género western.

Otro de los elementos técnico narrativo de mayor importancia en el cine de Tarantino es la música. En propio realizador menciona que encuentra la personalidad de sus obras a través de la música, pudiendo así sentir el ritmo de la película. Además, una vez decide cómo quiere construir una secuencia, se trata simplemente de dejarse llevar por su colección musical hasta encontrar la canción o canciones idóneas. En este caso, la música puede englobarse también dentro de la cultura pop dado que, diversas canciones utilizadas por Tarantino, pertenecen al contexto artístico musical del momento en el que publica el film, aunque siempre combinándolas con clásicos de los años 50, 60 o 70, logrando resultados de gran originalidad que complementan a la perfección sus narrativas, tal y como ocurre en *Django Desencadenado* (2012) en la que aparecen temas propios y muy ligados al spaghetti western compuestos por Luis Bacalov y Ennio Morricone armonizados con temas propios del Hip Hop, como el titulado *Unchained* de James Brown y 2Pac:

La música desempeña siempre un papel fundamental en el cine de Quentin Tarantino debido a la gran importancia dramática y narrativa que el realizador le otorga como parte definitoria de su estilo. La concepción de cada secuencia suele descansar en el conocimiento previo de la melodía que lo contrapunteará. Su gran acierto en la elección de las piezas musicales redundan en las cualidades icónicas para proporcionar en Neo Noir nuevos símbolos de culto (Havel, 2011).

En muchas de las secuencias que conforman las películas del director, se hace uso de la música diegética y extradiegética incluso siendo una de sus señas de identidad la transformación de una en otra durante el desarrollo de una misma escena o secuencia.

Por todo esto, Tarantino es un autor comercial cuyo cine presenta una serie de características muy remarcadas: es un realizador que suele utilizar el fuera de campo para potenciar diferentes sensaciones en el espectador, sobre todo en escenas o secuencias donde la violencia deja de verse explícitamente para dejar paso a la imaginación del espectador; su admiración por el género western hace que éste esté presente en muchos de sus films; la violencia y la sangre conforman una parte esencial en todas y cada una de sus producciones siendo uno de los ejes principales de estas; la cultura pop está presente en sus largometrajes debido a su fijación por esta época cultural; es un director al cual le

obsesionan cierto tipo de planos o efectos como el zoom westeriano o el fetichismo por los pies; la figura femenina presenta un papel muy relevante en sus guiones; y por último, otorga una relevancia esencial a todos los elementos como la música o el *folley* que conforman las BSO de sus films.

8.2.1 Malditos Bastardos (2009)

Para conformar el título del film, Tarantino se inspiró en Enzo Castellari el cual hace un cameo en el mismo. En el desarrollo del guion, el realizador elabora un conjunto de tramas y personajes basados en una correcta ambientación histórica y cronológica. Por otro lado, todo esto se combina con dosis de parodia, fábula histórica y metáforas autorreferenciales. Además, esta película presenta varios homenajes al cine en sí mismo a través de elementos del cine alemán, del western, del poder restaurador del arte, etc., todo ello en conjunción con un continuo juego entre realidad y ficción.

El guion se divide en cinco capítulos, en los que cada uno narra una parte de la historia total. El relato se centra en un escuadrón aliado integrado por judíos cuya misión es matar nazis para sembrar el miedo en las tropas enemigas. Liderados por el teniente Aldo Raine, bajo una gran interpretación de Brad Pitt, los ocho soldados terminan liderando una operación que acabará con la vida de altos cargos nazis y del propio Hitler.

El primer capítulo que conforma el guion narra la historia de Shoshanna, interpretada por Mélanie Laurent. Un granjero francés llamado Perrier LaPadite esconde en su sótano a la familia vecina Dreyfus, de la que Shoshanna forma parte. El coronel Landa, interpretado por Christoph Waltz, junto con soldados nazis llega a la granja buscando encontrar a los Dreyfus para asesinarlos. Tras una tensa conversación, LaPadite confiesa donde se encuentran los Dreyfus y Landa ordena a los soldados que disparen hacia el sótano. Shoshanna consigue escapar por una ventana mientras Landa la deja huir.

En este capítulo se nos presenta a dos personajes fundamentales durante el desarrollo de la trama: Shoshanna y el coronel Landa. En el caso del segundo, Tarantino ofrece una visión específica de la personalidad de este protagonista. Además, en esta secuencia tiene lugar la primera aparición de la violencia extrema dentro del film junto a unos brillantes diálogos que mantienen en todo momento una tensión desmesurada, características del cine de Tarantino. Por otro lado, este capítulo es una clara hibridación de géneros siendo una combinación entre lo bélico y el western, además de que en él se establece la semilla de la venganza que alcanzará su clímax al final del film. Este capítulo por sí solo contiene

inicio, desarrollo y desenlace por lo que podría ser perfectamente un cortometraje independiente del largometraje (Lacasa, 2009).

El capítulo dos muestra al teniente Aldo Raine reclutando a los ocho soldados que formaran el escuadrón. Además, en esta parte se muestra la secuencia en la que se presentan a diferentes personajes de los bastardos a la vez que estos interrogan al sargento alemán al que terminan matando con un bate. Durante este fragmento, Tarantino presenta a los personajes bastardos mientras ofrece al espectador la gran personalidad del teniente Aldo, así como sus cualidades de liderazgo y carisma. Del mismo modo, la violencia se convierte en la protagonista absoluta del capítulo a través del afán de venganza que inunda la personalidad de cada uno de los integrantes del escuadrón –personajes secundarios de gran relevancia que llegan a disponer de escenas protagonistas.



Malditos Bastardos (2009) Fuente: El correo

El capítulo tres está centrado en Shoshanna y su vida actual en la capital francesa. Ahora se llama Emmanuelle Mimieux y es la dueña de un cine que le dejó una tía. Un héroe de guerra alemán llamado Zoller se fija en ella y le pide salir, aunque al principio ella se niega, posteriormente accede, dados los lazos de este con altos cargos alemanes como Goebels. En este capítulo Tarantino nos muestra la personalidad de Shoshanna, los sentimientos del personaje y el esfuerzo que hace el mismo para vengar a su familia.

El capítulo cuatro narra cómo se forja la operación Kino. Los altos cargos aliados quieren aprovechar la oportunidad del estreno del *orgullo de la nación* para aniquilar a toda la plana mayor nazi. Los aliados disponen en las filas alemanas de una agente doble llamada Bridget Von Hammersmark, una famosa actriz alemana, la cual irá acompañada al estreno con dos integrantes de los bastardos. Durante este capítulo tendrá lugar un enfrentamiento

en una taberna entre los bastardos y soldados alemanes el cual acabará de manera trágica para ambos bandos.

Durante el desarrollo del capítulo cinco se produce la catarsis que se ha ido fraguando anteriormente. Este capítulo es plenamente característico del cine de Tarantino. Sangre, violencia extrema, sacrificio, mujer fatal, etc., son elementos que forman parte de la filmografía de este realizador.

Todos los capítulos crean una delgada línea entre realidad y ficción dado que juegan continuamente a narrar aspectos históricos reales con otros inventados (Lacasa, 2009). Durante el desarrollo de este guion, el autor comercial nos describe la personalidad de cada uno de los personajes principales de forma fragmentada como si el espectador estuviera leyendo un libro.

El guion se narra a través de una focalización externa. La cámara es el narrador omnisciente que conoce toda la información, por lo que el espectador va descubriendo cada aspecto del film a la vez que los propios personajes. Otra de las características a destacar de la narrativa es el uso que se hace de varias lenguas como el francés, alemán o inglés. Esta variedad lingüística aporta complejidad al relato a la vez que lo enriquece culturalmente.

En lo referente a la interpretación, destacar que Tarantino es un maestro en la dirección de actores, habiéndolo demostrado a lo largo de su carrera. En este caso, la interpretación que sobresale por encima del resto es la del personaje Hans Landa interpretado por Christoph Waltz. Éste obtuvo el premio de Cannes a mejor actor siendo premiado también con el Óscar a mejor actor secundario. Hans Landa es un personaje complicado de interpretar, aunque Waltz lo convierte en un hombre frío, calculador, inteligente, poliglota e hipnótico, que siempre quedará como uno de los mejores villanos de la historia del cine dada la evolución que consigue para el personaje y para la identidad del mismo. Durante muchos momentos del film, la atención negativa del espectador recae sobre él siendo el personaje protagonista absoluto de la película. Otras interpretaciones como las de Raine, realizada por Brad Pitt, o la de Shoshanna, por Mélanie Laurent, elevan muy positivamente la credibilidad de los personajes de cara al espectador.

En general, todos y cada uno de los personajes que integran la película son perfectamente interpretados por el equipo artístico, sin que ninguno de ellos decaiga en ningún momento (Lens, 2009).

En la dirección de fotografía, para esta película Tarantino trabaja con Robert Richardson. En este film se optó por un formato 35 mm anamórfico Panavisión con gran variedad de

ópticas Zeiss Prime entre las que destacan el 30 y el 40 mm. Mediante estos elementos técnicos, Richardson consiguió imágenes de gran nitidez y textura, muy en coherencia con el estilo del largometraje.

Las escalas de mayor protagonismo son las cercanas a los personajes. En todo momento, se pretende que el espectador esté próximo a lo que estos sienten y perciba como cada uno de ellos vive cada momento del film. Gran variedad de planos conjunto y medios, primeros planos y planos detalles conforman gran parte de la técnica utilizada. Tarantino se caracteriza por ser un realizador al que le gusta hacer hincapié en los pequeños detalles para que el espectador pueda disponer de información que, de otra manera, quizás pasaría desapercibida. Con este tipo de escalas, el espectador puede adentrarse en la psicología de cada uno de los protagonistas para vivir sus experiencias más intensamente. En este caso, al tratarse de un largometraje donde la tensión adquiere un especial protagonismo, el uso de este tipo de planos está totalmente justificado.



***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: Universal España Ejemplo de primer plano.**

Esta imagen es un gran ejemplo del uso del primer plano. Durante el desarrollo del capítulo 5, la tensión va creciendo constantemente hasta el desenlace del mismo. Esta escala es característica de cómo Tarantino y Richardson pretenden acrecentar esta tensión sin alejar al espectador en ningún momento de la acción.



***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: blogcine3 Ejemplo de planos medios**

La imagen anterior muestra la amplia variedad de planos medios utilizados a lo largo de la película. En este caso, se puede ver a Shoshanna en escenas muy concretas. Esta escala es idónea para entender lo que siente el personaje a la vez que podemos obtener información de la puesta en escena en el que está integrado el mismo: escaleras, sala de proyección, etc.



***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: Universal España Ejemplo de plano detalle**



Malditos Bastardos (2009) Fuente: Universal España Ejemplo de plano conjunto

Al igual que en la mayoría de largometrajes que ha dirigido Tarantino, las armas adquieren un especial protagonismo siendo mostradas en pantalla por escalas detalle (García, 2003). En esta película, los detalles adquieren relevancia por lo que suelen estar mostrados con este tipo de plano. Como se ha mencionado anteriormente, el plano conjunto está muy presente a lo largo de todo el film. Su principal misión es el no alejarse en exceso de los personajes, a la vez que situamos al espectador en la acción y en la puesta en escena. La imagen anterior es un ejemplo de este uso. Por otro lado, los planos generales hacen su aparición en los momentos donde es necesario situar al espectador, además de aportarle mucha información sobre lo que está observando en el plano (Montero, 2009). Esto ocurre al inicio del primer capítulo cuando se muestra la granja, a LaPadite cortando leña y los grandes prados verdes con las vacas en el que el espectador, mediante la composición de esta escala, puede conocer cómo es el personaje. Además, es importante mencionar un plano cenital en movimiento de Shoshanna –situado en una habitación y sale hasta dónde están todas las personas invitadas a la premier de la película– donde se logra aportar dinamismo y tensión a la secuencia mediante este punto de vista. También varios planos subjetivos como el utilizado al final del film donde la cámara ocupa el lugar de Landa mirando a Raine y al “hombrecillo” una vez le han hecho la esvástica en la frente.

En lo referente a movimientos de cámara o angulaciones, a lo largo de este film Richardson hace uso de diferentes panorámicas en movimiento y varios travelling, buscando aportar ritmo y dinamismo. Además, se hace un uso recurrente del punto de

vista contrapicado para ensalzar a diferentes personajes aumentando la sensación de poder de los mismos. Por otro lado, y como ya se ha mencionado en párrafos anteriores, el spaghetti western casi siempre está presente en el cine de Tarantino (Guzmán y Vila, 2010), y en este film, además de otros recursos como escalas conjunto muy características de este género o el *zoom in* que se utiliza en varias ocasiones durante el desarrollo del largometraje. Un ejemplo es el zoom al tabernero cuando comienza el tiroteo en su taberna entre los bastardos y los nazis. Es importante reseñar que los movimientos de cámara son estilizados y adecuados para cada situación, buscando en muchos momentos, como durante el desarrollo del capítulo uno, la estabilización y suavidad total de los continuos movimientos de la cámara. Por otro lado, Tarantino utiliza muy a menudo, el fuera de campo para hacer que el personaje entre en cuadro una vez la escena ha comenzado sorprendiendo así al público y a los propios personajes, un ejemplo de ello sucede al comienzo cuando Landa va en búsqueda de los judíos que están escondidos en el sótano.

Robert Richardson es el encargado de la dirección de fotografía en este film. Compañero habitual de Tarantino, ha trabajado con muchos de los grandes directores de la historia del cine como Oliver Stones o Martin Scorsese (Guzmán y Vila, 2010). A lo largo de esta película, Richardson hace uso de diferentes tipos de contraluces que terminan siendo luces principales de escena, de exteriores inundados de luz o de gran cantidad de planos detalle. Además de realizar una composición donde suele estar presente el uso de los tercios y la búsqueda de la simetría. Igualmente, durante este film, también hace uso de luces puntuales para realzar aspectos concretos de alguna escena.



***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: Universal España Ejemplo de Iluminación**

En la imagen anterior, Richardson utiliza una iluminación potente y puntual que cae sobre el centro de la mesa. Esta iluminación deriva en una luz “simétrica” no muy intensa para

todos los personajes en los que podemos observar zonas iluminadas y zonas completamente oscuras en un mismo rostro o en el vestuario de los mismos –iluminación muy característica de Richardson–. En este caso, se trabaja con un ratio de contraste alto dado que, en todo momento, se busca generar y mantener tensión en el espectador adelantando la escena del tiroteo que ocurrirá posteriormente.

En cuanto al significado cromático del color utilizado en el largometraje, señalar que a lo largo del capítulo uno, existe un gran contraste de colores. La paleta cálida con presencia del verde, diferentes tonos amarillos, naranjas y marrones junto con el vestuario de LaPadite con el rosa y marrón, aportan tranquilidad, paz y entereza al personaje. Estos tonos chocan con el vestuario de Landa en el que la presencia del negro y del gris oscuro están ligados al poder, la intimidación, autoritarismo y miedo.

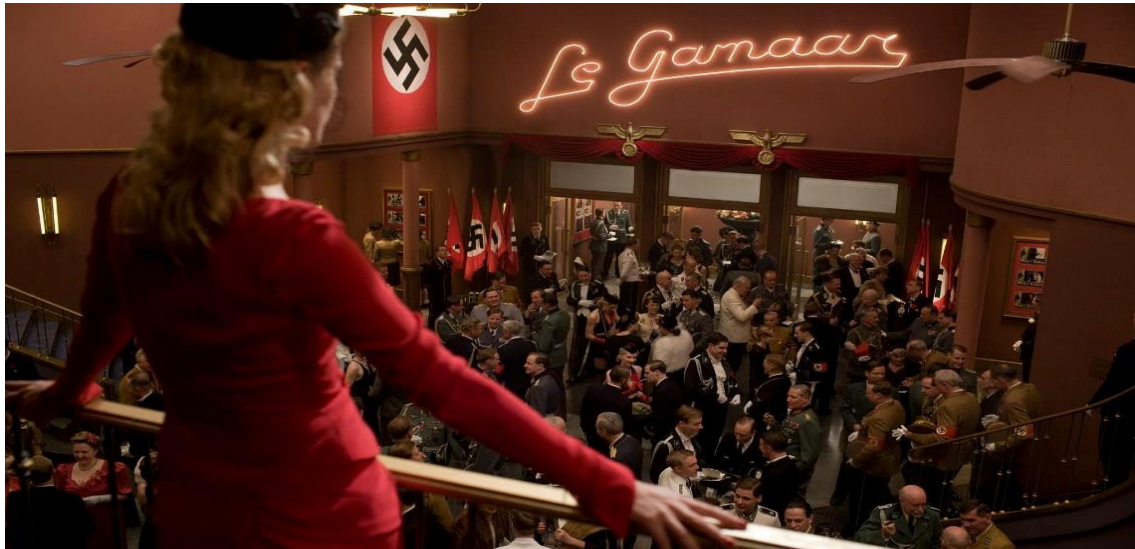


***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: Universal España Ejemplo Cromático**

Durante el desarrollo de este capítulo, en el interior de la granja, la calidez se impone sobre los diferentes tonos en consonancia con la cordialidad de los diálogos, aunque se palpe en todo momento la tensión. Conforme avanza la secuencia y dicha cordialidad va decayendo, la calidez va tornándose en una frialdad que contagia tanto a los colores cálidos como a los fríos. Este conjunto de escenas son un claro ejemplo de cómo el color es un poderoso recurso narrativo que, en este caso, complementa la tensión generada por otros elementos técnicos, interpretativos y propios del relato.

Una de las secuencias donde el color adquiere un papel determinante es durante la premier de la película *El orgullo de la nación* (Heller, 2004). Durante su desarrollo, la presencia de diferentes tonos de rojo se hace patente en todas y cada una de las composiciones que

integran cada escena. La presencia de este color está totalmente justificada debido a que posteriormente se alcanzará el clímax del film a través de una exagerada violencia donde la sangre estará presente en momento. Shoshanna, en este caso, es la “embajadora” de esta violencia debido a que su vestuario llega a fusionarse con los diferentes tonos de rojo que inundan las diferentes puestas en escena.



***Malditos Bastardos* (2009) Fuente: Universal España Ejemplo Cromático**

Como en toda la obra de Tarantino, la música es un elemento determinante al que el director otorga una importancia especial. En este caso, el realizador sorprendió acertadamente al elegir una variedad de temas, obtenidos de diferentes westerns cinematográficos, entre las que destacan las siete canciones de Ennio Morricone (Chion, 1997). Aunque no se trate de música original, reciclar estas canciones funciona dado que aporta al film esa característica propia del género western que tanto busca en sus producciones. Como en todas sus películas, éste busca innovar con la música incluyendo temas que el espectador no espera pero que posteriormente acepta y disfruta. En este caso es una canción interpretada por David Bowie titulada *Cat People* que aporta estilo, originalidad, atrevimiento, feminidad y poder a la secuencia final del film.

En cuanto al montaje se refiere, la edición de la última secuencia de la película ejemplifica el resto de la misma. En este caso, Tarantino elige articular de manera simultánea varias situaciones: por un lado Shoshanna con Marcel y Zoller, por otro lado Bridget junto con Raine y el “hombrecillo” y los planes de los demás bastardos. Con esto busca indicar discursivamente lo que ocurre en cada una de ellas sin necesidad de mostrarlo narrativamente. Debido a esto, la construcción formal de la secuencia refleja el aquí y ahora de varias situaciones o acciones transmitiendo al espectador que suceden

simultáneamente acentuando a la vez la sensación de tensión, intriga, suspense, acción, etc.

La existencia de buen número de articulaciones temporales esenciales para la narratividad cinematográfica también se debe a ellas. ¿Cómo explicar cinematográficamente algo sin recurrir a la palabra –en voz over o mediante un rótulo– si no se puede proceder, icónicamente, a una situación del aquí [...] por el allá. La pluripuntualidad es, ante todo, una cuestión de espacio, más que de tiempo (Gaudreault y Jost, 1995).

Por todo esto, se puede identificar una función extranarrativa de la edición que permite narrar el relato de forma independiente a las acciones dramáticas o conversaciones de los personajes al igual que ocurre en la relación que se crea entre la cámara y el sonido a lo largo de cualquier film.

Una vez que las acciones de cada personaje intervienen en la de otro personaje, Shoshanna y Zoller por ejemplo, la edición se centra en la resolución dinámica y ágil de cada una de esas acciones. El montaje es el mismo para la escena de la muerte de Hitler a manos de los bastardos como para posteriormente la resolución de la acción entre Landa, Raine y el “hombrecillo”.



Malditos Bastardos (2009) Fuente: Universal España Ejemplo de montaje

8.2.2 *Django Desencadenado* (2012)

Otra de las películas realizadas por este autor comercial es *Django Desencadenado* (2012). Contextualizado en Texas, dos años antes de estallar la guerra civil americana, este film narra la historia de un esclavo, Django –Jamie Foxx–, liberado por un cazarrecompensas alemán llamado King Schultz –Christoph Waltz–. Seguidamente ayuda a este a dar caza a un grupo de asesinos para cobrar por sus cabezas. Posteriormente Schultz ayuda a Django a buscar a su esposa Broomhilda –Kerry Washington– que se encuentra esclavizada en una plantación del terrateniente Calvin Candie –Leonardo DiCaprio.

La narrativa de este extenso largometraje consta de dos partes muy bien diferenciadas: la primera abarca desde el comienzo del film hasta la muerte de Schultz a manos de Calvin Candie y la segunda engloba desde el retorno de Django a la esclavitud hasta la destrucción de Candieland.

El largometraje comienza con Django encadenado en una línea de esclavos. Posteriormente hace su aparición el doctor King Schultz quien compra a Django para que lo ayude a reconocer y capturar a los *Brittle Brothers* para cobrar la gran recompensa que se paga por estos. A partir de ahí, Django se convierte en el fiel discípulo de Schultz el cual le enseña a leer, escribir, disparar y actuar, además de desenvolverse retórica y legalmente. Tras pasar mucho tiempo juntos y cumplir la misión, Schultz siente que debe ayudar a Django a recuperar a su esposa Broomhilda. Durante esta parte del relato, la evolución de ambos personajes es gradual debido a que estos se complementan y se desarrollan a partir de las experiencias y situaciones a las que se enfrentan como capturar a los hermanos Brittle, combatir a Big Daddy y a los seguidores del Klu Klux Klan, su trabajo como cazarrecompensas, etc. Todo esto son pasos previos que complementan y derivan en una única meta final, liberar a su esposa. Por otro lado, el personaje de Schultz comienza movido simplemente por metas económicas aunque el lazo de amistad generado con Django lo lleva a morir por él. Durante la segunda parte de la película, y tras la muerte de su amigo y maestro, al objetivo principal de Django se le suma el sentimiento de venganza. Utilizando todas las enseñanzas de Schultz y movido por la rencor, Django destruye todo Candieland y a todos los personajes ligados a esta. Es importante señalar que tanto el contexto general como todo lo que guarda una mínima relación con Candieland, fomentan la esclavitud de la raza negra y el trato inferior sobre la misma en la que Calvin Candie es el mayor promotor. Por otro lado, es el personaje antihéroe de la historia.

Durante la primera parte del film existe un héroe doble en los personajes de Django y Schultz que presentan unos objetivos personales que se van combinándose durante el desarrollo de la narrativa para posteriormente quedar Django como único héroe cuya meta está perfectamente definida: destruir a Candie y a todo lo que está relacionado con él (Sarthe, 2014).

En este caso, la narración se produce desde un punto de vista extradiegético cuya presencia es externa no estando subjetivizada. Se trata de una focalización cero casi total, donde la cámara es el narrador omnisciente que conoce toda la información dado que, no hay ningún personaje interno al que la historia le sea contada. Como señala el autor Jost, en *Django Desencadenado* (2012) no se reenvía información narrativa a ningún ojo interno en ese mundo sino a una instancia narrativa que es la exterior (Bettendorf y Prestigiacomo, 1997). Aunque casi todo el film se narre desde una perspectiva omnisciente, hay algunos momentos donde la focalización varía o cambia. Un ejemplo es la secuencia donde Schultz y Django llegan a Candieland. En ese conjunto de escenas el realizador nos presenta a Stephen –interpretado por Samuel L. Jackson–, mayordomo de la familia Candie además de esclavo orgulloso de serlo. En esta secuencia el punto de vista cambia a una focalización interna donde Stephen nos narra la misma.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Spinof

Con este cambio de focalización el autor comercial consigue realzar la importancia del personaje además de que permite al espectador conocerlo de manera más inmediata debido a que, durante esa secuencia, es el protagonista absoluto de la misma.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Spinof Ejemplo de Focalización



Django Desencadenado (2012) Fuente: Spinof Ejemplo de Focalización

A través de estos dos fotogramas, mediante el desenfoque, el espectador puede comprobar que es Stephen quien, en ese momento, le está narrando la historia además de proporcionarle toda la información pertinente de la misma.

Al igual que en la mayoría de obras de Tarantino, este film presenta una hibridación de géneros (Marchese y Forradellas, 2007). El largometraje pertenece al género del western, más específicamente al spaghetti western aunque hacen presencia, de manera más secundaria o complementaria, otros géneros como el drama, la comedia o la acción. Del mismo modo, es importante señalar que el director introduce elementos al western que lo hacen evolucionar como la descontextualización histórica narrativa, la exageración –tanto en interpretaciones como en diseño de producción– u originalidad musical, todos ellos muy ligados al cine de Tarantino.

En cuanto a interpretaciones se refiere, cabe destacar a cuatro personajes: Jamie Foxx realiza el papel de héroe bajo el personaje de Django, al cual aporta cierto humor

encerrado en una continua seriedad vengativa bajo una sobresaliente, evolutiva y creíble interpretación; Christoph Waltz quien continua en la línea establecida en *Malditos Bastardos* (2009) y vuelve a realizar una interpretación con muchos registros –frío, calculador, irónico, etc.– donde en todo momento brilla siendo protagonista; Leonardo DiCaprio realizando un increíble papel de antihéroe con un personaje dominado por la fobia y el sarcasmo, quedando para la historia del cine la secuencia donde realiza el monólogo; y Samuel L. Jackson interpretando a Stephen el cual adquiere una continuada relevancia como consecuencia de la personalidad que Jackson transmite al personaje.

En línea con todo el homenaje que realiza Tarantino con este film al western (Cox, 2011), se utilizó para la grabación un formato 35mm anamórfico Panavisión además del uso intensivo del zoom mediante el 48-550 mm así como el 70-220 mm con un elemento delantero anamorfizador para lograr rapidísimos cambios de focal durante el plano. Sin embargo, cuando Richardson, director de fotografía del largometraje, no busca generar este efecto, destaca una cinematografía más pausada protagonizada por angulares normales como el 30 y 40 mm con los que busca amplificar espacios sin dilatar en exceso a los personajes. Además, con el uso de estas ópticas se busca mostrar el film lo más natural posible dado que dichas focales son las más próximas a como el ser humano visualiza las cosas.

Para el análisis de las escalas, se ha elegido una secuencia que es ejemplo de cómo el realizador muestra cada acontecimiento a lo largo del film. En un momento concreto de la historia, Django y Schultz van a la mansión Candie bajo la falsa premisa de ver luchar a los mandingos –hombres de color que luchan a muerte–. Durante esta secuencia, Tarantino utiliza una gran variedad de escalas, perspectivas y efectos de cámara muy representativos del resto del film. En gran parte de las apariciones de Django y Schultz, el realizador opta por un plano conjunto que les otorga el mismo protagonismo a ambos personajes debido a que, hasta la muerte del segundo, ambos son los héroes protagonistas del relato. La amplitud de esta escala conjunto varía en función del momento y de la relevancia de cada escena. En este caso se usa para situar al espectador en la ubicación a la que ambos personajes se dirigen, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



***Django Desencadenado* (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de plano conjunto**
 Tarantino intercala escalas cercanas con los planos conjunto para enfatizar la gestualidad del personaje a la vez que otorga mayor importancia a lo que este está diciendo. En esta secuencia, se intercala una conversación del presente con un *flash forward* de cuando ambos personajes van a la mansión Candie. En la conversación que se produce entre Schultz y Django, el director utiliza las escalas mencionadas en función de la relevancia de la interpretación o el discurso como se puede observar en las siguientes imágenes.



***Django Desencadenado* (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de primer plano**



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de plano conjunto



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de angulación cenital

En esta escala cenital, se puede apreciar a los dos protagonistas acompañados de otros dos personajes. Este plano, además de para referenciar a otros directores como Hitchcock (Tranche, 2015), Tarantino lo utiliza como metáfora narrativa en la que los protagonistas se dirigen, a través de un laberinto de escaleras, a la habitación del mal donde espera el antihéroe Candie.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de plano conjunto



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de primer plano

Estos dos fotogramas, junto con el siguiente que vuelve a ser plano conjunto, son otro claro ejemplo de cómo Tarantino ensalza la importancia del discurso a través de la cinematografía. Se utiliza el plano conjunto mientras la conversación está generando tensión hasta el momento que Django no aguanta más y observamos su respuesta desde una escala mucho más cercana, en primer plano.

Durante la batalla dialéctica en el interior de la habitación, donde los mandingos luchan mientras los demás observan o disfrutan jugando al billar, Tarantino nos presenta la puesta en escena de toda la sala mediante escalas generales a través de los protagonistas y del antagonista. Durante la conversación entre Candie y Schultz en la que el primero intenta averiguar si lo están engañando y el segundo intenta lograrlo, el director utiliza el

plano conjunto para mostrar gran parte del enfrentamiento. En el momento que alguno de los personajes pierde, dialécticamente hablando, la cámara se acerca al personaje en cuestión mediante un plano medio cerrado o primer plano. Este estilo cinematográfico, muy característico del director, vuelve a dejar de manifiesto cómo el realizador utiliza las diferentes escalas en consonancia directa con los diálogos y la narrativa del film.

Durante esta misma secuencia, se usan diferentes angulaciones como picados o contrapicados donde, como se ha mencionado anteriormente, el realizador ensalza o empequeñece al personaje en cuestión. Tras el análisis, también se pueden observar panorámicas en movimiento como cuando el abogado recibe a los protagonistas en el hall de la casa o durante la escena del combate. Paralelamente, efectos de cámara como los zoom característicos del western –realizado a Django mientras sube las escaleras o a Candie mientras los mandingos luchan– a través del uso de la *quick camera* hacen su presencia en varios momentos de la secuencia (Brown, 2006). Además, esta secuencia es un ejemplo visual, del film en su conjunto, del uso de la técnica cinematográfica ejecutada por Tarantino.

En esta película, al igual que en toda la obra del director, el plano general se utiliza para la ubicación del espectador en nuevas localizaciones o para escenas determinadas de acción dónde es importante mostrar lo máximo posible de la puesta en escena. En consonancia con esto, Tarantino busca constantemente ampliar los planos mediante el uso de ópticas angulares por lo que el efecto de amplitud es latente independientemente de la escala utilizada. Además, al tratarse de un western, el plano conjunto intercalado con planos medios cerrados o primeros planos es una práctica muy habitual durante el largometraje debido a que el realizador busca constantemente que el espectador sepa lo que siente cada personaje. Por otro lado, el plano detalle está muy presente debido a la importancia que este director otorga a esta escala además de que, en este caso, se hace indispensable su uso para una correcta interpretación narrativo visual por parte del espectador.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de plano general



Django Desencadenado (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de plano detalle

El análisis de la puesta en escena se ha centrado en la secuencia donde Django asesina a los hermanos Brittle. Se trata de un espacio abierto ligado a la naturaleza, envuelto en vegetación dado que se trata de una plantación de algodón. Además, se pueden observar numerosos personajes entre los esclavos y familiares de Bennet, los cuales observan las acciones de Django. Este espacio, donde predomina la tranquilidad y la paz, contrasta directamente con los acontecimientos que ocurrirán en el mismo donde Django asesinará a varios personajes. Es un ejemplo de la utilización de contrastes en cuanto a la puesta en

escena que Tarantino realiza durante la película. Mediante estos contrastes, se fomenta el efecto sorpresa en el espectador, además de acrecentar la tensión en el mismo a través de lo inesperado.



***Django Desencadenado* (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de Puesta en Escena**

Durante el transcurso de esta secuencia, se intercalan *flash back* donde el espectador puede ver cómo los hermanos Brittle atacaron a Django y a su esposa convirtiéndolos en víctimas en un espacio muy similar a este (Quiroz, 2016). En este caso, Django convierte a sus victimarios en víctimas en un diseño de escena muy similar por lo que el espacio refuerza el mensaje intrínseco de venganza ligado a Django durante todo el largometraje, convirtiéndose a la vez en un elemento técnico narrativo de gran poder.

La paleta de color en el film va evolucionando a lo largo del mismo. Al comienzo, los colores varían desde el blanco a marrones, grises y negros. Durante el desarrollo donde Schultz entrena a Django, el color refuerza los sentimientos de tranquilidad, confianza y paz entre ambos protagonistas, a través de los blancos, marrones y azules. Conforme el film va evolucionando, la presencia del color rojo, a través de varias tonalidades, va apareciendo representando el peligro, la violencia, la venganza o la sangre. Cuando la historia alcanza el tercer acto, los colores que conforman la paleta cromática estarían protagonizados por diferentes tonos de marrones y una gran variedad de rojos. Antes y durante el desenlace del film, la presencia de estos colores está totalmente justificada dado que la venganza se llevará a cabo mediante una violencia extrema donde la sangre y la muerte serán las protagonistas absolutas.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Colorpalette.cinema Ejemplo Cromático

El análisis del vestuario de algunos de los protagonistas del film se hace necesario debido a que muestra la evolución cromática que acompaña y complementa el desarrollo identitario de cada uno de los personajes (Echeverri, 2017). En el caso de Django, al principio, viste unos ropajes viejos y rotos que simplemente transmiten la pobreza y la desesperación mediante colores tierra apagados. Posteriormente, Django aparece con un traje de época de seda azul haciendo un homenaje al retrato de *El Niño Azul*. Este color transmite confianza en sí mismo, paz y tranquilidad, aunque en este caso, como se ha mencionado anteriormente con otros elementos narrativos, contrasta con los acontecimientos narrativos visuales por lo que Tarantino busca de nuevo fomentar el efecto sorpresa mediante el color. A continuación, Django aparecerá vestido con tonos verdes y tierra, simbolizando el resurgimiento del personaje además de la evolución personal del mismo para terminar el largometraje con un traje carmesí que simboliza el poder, la seguridad y el peligro que Django representa para Candieland. En otra perspectiva nos encontramos a su mentor el doctor Schultz, el cual siempre viste con tonos blanquecinos y grises que enfatizan el carácter elegante, extravagante y mediador del personaje. Por otro lado, a Candie le acompañan tonos ligados a piedras preciosas como el rubí o la esmeralda lo cual ensalza el estatus del antihéroe: hombre de poder que

cree que se encuentra por encima del bien y del mal cuya personalidad arrogante, frívola e insensible queda ensalzada por estas tonalidades cromáticas.

Robert Richardson lleva a la práctica un estilo lumínico en exteriores donde se diferencian claramente los exteriores días, ampliamente iluminados buscando armonía en la luz, con los exteriores de noche, donde Richardson los impregna de esa teatralidad con fuertes contraluces o sobreexposiciones que tanto lo caracterizan –como ejemplos la escena de apertura donde Tarantino presenta a Schultz o la escena cómica correspondiente al Klu Klux Klan–. En lo que respecta al *flash back*, Richardson opta por el uso de la película positiva *Ektachrome* (Aguilar, 2013), para diferenciarlos del resto del film a través de tonos muy saturados y contrastados. En general, en interiores, Richardson ilumina para que los rostros de los personajes queden bien expuestos incluidas las sombras, evitando en todo momento el uso de ratios de contrastes por encima de un paso de diafragma aproximadamente.



***Django Desencadenado* (2012) Fuente: Sony Pictures Entertainment Ejemplo de Iluminación**

En el momento en el que la narrativa se traslada al sur de los EEUU, Richardson utiliza una pequeña difusión en cámara mediante la cual transmite calidez al espectador, tanto en localizaciones exteriores como en interiores. En varias escenas, utiliza una fuerte luz cenital y sobreexpuesta que incide sobre una mesa en la que los personajes se sitúan alrededor de la misma. Un ejemplo es la escena donde los cazarrecompensas esperan la llegada del sheriff o la parte que se desarrolla en la sala donde se produce la pelea de la secuencia que se está analizando. En la recta final de la película, el director de fotografía junto a Tarantino, apuestan por una iluminación basada en fuertes contraluces sobre los

actores, derivando en escenas muy teatrales en interiores, haciendo un guiño al cómic mediante esa quietud lumínica teatral. Además, a estos fuertes contraluces se les une la utilización de luces duras que provocan sombras muy definidas de los personajes reflejadas en paredes u otras superficies en contraposición a todo lo referente a Candie, cuya iluminación es muy plana.



Django Desencadenado (2012) Fuente: Twitter Ejemplo de Iluminación

En lo que concierne al montaje y siguiendo con la escena de la pelea de mandingos, esta secuencia se edita con un montaje continuo, como la gran totalidad del film, donde en ningún momento se altera ni el espacio ni el tiempo cinematográfico. El espectador puede observar todas las acciones que ocurren en la sala exactamente a cómo ocurrirían en la realidad, sin ralentizar, acelerar u omitir alguna situación o momento espacio temporal. Igualmente, en el montaje se omiten momentos puntuales de la pelea, excesivamente violentos, que son sustituidos por otras situaciones que simultáneamente ocurren en la sala. Debido a esto, la edición mantiene encerrado al espectador en este espacio y durante todo el tiempo que dura la lucha, sin ninguna posibilidad de salir al igual que les ocurre a los protagonistas. El montaje junto a los demás elementos narrativos, fomenta la sensación de sofoco y agobio en el espectador el cual se identifica con Django y Schultz al vivir una situación muy desagradable.

Como no podía ser de otra manera, Tarantino vuelve a contar para este film con el maestro Morricone, el cual compone un tema original –además de varias composiciones previas– junto con Elisa Toffoli titulado *Ancora qui* (Albelda, 2014). La música desempeña una función paralela a la evolución personal del protagonista del film Django, que pasa de

esclavo a liberador de esclavos. Tarantino se ha caracterizado por combinar músicas clásicas, formales y empáticas con otras rompedoras, creando dos universos totalmente específicos en los que cada uno, en su forma, enfatiza lo visual. Bacalov inaugura el film con su tema compuesto para *Django* (1966) el cual tendrá un gran peso en el relato del largometraje, además de aportar todas las características del género. Conjuntamente, Bacalov introduce otros temas como *His name was King* de la película de 1971 titulada *Lo chiamavano King*. Este tema presenta la misma función, referencia al personaje del doctor Schultz además de representarlo. Un momento importante remarcado por la música es en el que Django se reencuentra con sus negreros para el que Tarantino utiliza el tema *Freedom* de Anthony Hamilton y Elayna Boynton –que componen tres canciones más para el film– el cual aporta un estilo al largometraje potente y muy moderno.

El otro de los universos musicales que genera el realizador en este film está protagonizado por 2Pac y James Brown con su tema de rap *Unchained*. Esta canción rompe las reglas musicales del género además de aportar un tono de originalidad y modernidad al mismo.

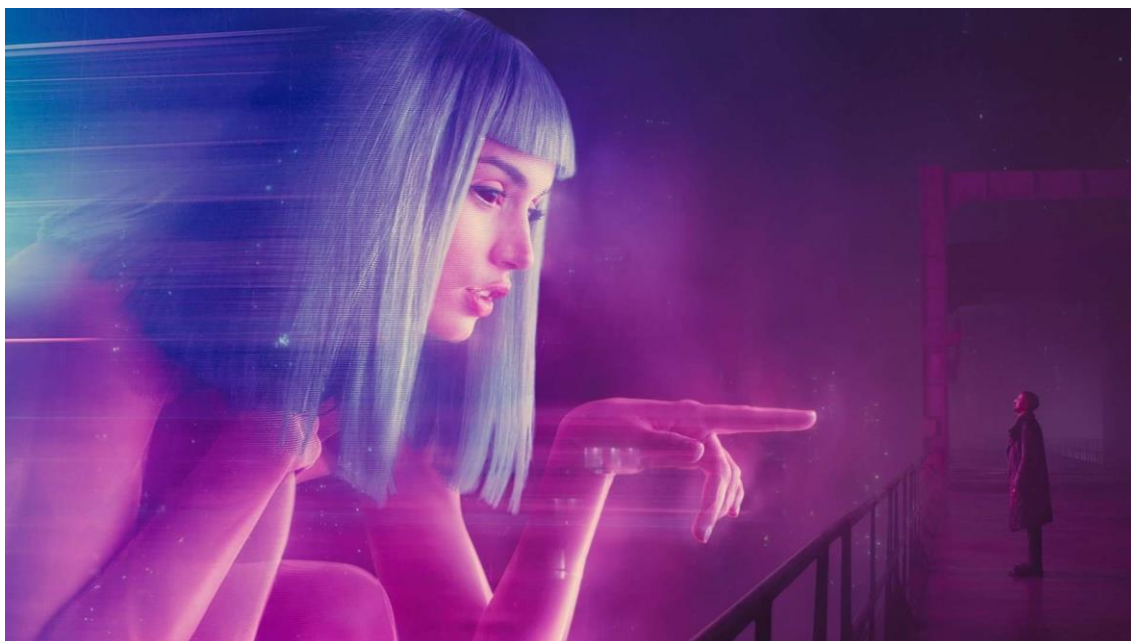
8.3 La pausa en el cine de Denis Villeneuve

Denis Villeneuve es otro de los realizadores que posee todas las características del autor comercial. Director y guionista canadiense, estudió cine en la Universidad de Quebec. Posteriormente, su trabajo en Radio Canadá lo compaginaba con el rodaje de varios cortometrajes que ya comenzaron a ser premiados. Durante su estancia en el programa de televisión *La course destination monde*, trabajó como escritor, productor y realizador de dicho programa en el que adquirió varias técnicas prácticas que posteriormente introduciría en sus narrativas filmicas. Alternó varios trabajos en diferentes estaciones televisivas canadienses para terminar produciendo su primer largometraje titulado *32 aout sur terre* (1998) el cual sería aclamado en el festival de cine de Cannes. Dos años después, Villeneuve presentaría su segundo trabajo, *Maelstrom* (2000), con gran reconocimiento en la gran mayoría de festivales del mundo, aunque sin llegar a obtener premios de gran relevancia. Su obra *Polytechnique* (2009), basada en el terrible acontecimiento ocurrido en 1989 en la Escuela Politécnica de Montreal, obtuvo el premio a mejor película canadiense en el Festival de Toronto siendo uno de los largometrajes más vistos en Canadá. Su desembarco en Hollywood fue mediante la presentación de su película *Prisioneros* (2013), en la que actuaban intérpretes de renombre como Hugh Jackman y Jake Gyllenhaal, aunque anteriormente su cinta *Incendies* (2010) fue nominada al Óscar como mejor película extranjera. A estos films les siguieron otras obras como *Enemy*

(2013) y *Sicario: Tierra de nadie* (2015), las cuales obtuvieron un amplio reconocimiento de crítica y público dada su gran calidad narrativa, técnica y artística (Sensacine, 2010). Como en los anteriores autores comerciales analizados, Villeneuve se caracteriza por una serie de elementos cinematográficos presentes a lo largo de toda su obra. Entre estos aspectos cabe destacar que sus obsesiones como ser humano conforman las bases narrativas de cada una de sus películas. Aspectos como la inocencia, la cual se rompe y se invade como ocurre en el film de *Prisioneros* (2013) o en *Sicario* (2015) donde la protagonista, Emily Blunt, presenta un arco basado en la falsa idea del bien y el mal; la identidad, siempre puesta en duda como en la película *Enemy* (2013); la invasión, presente a través de la propia inocencia o la identidad, la cuestionada moralidad o literalmente mediante la llegada de alienígenas, *La llegada* (2016); o la ambigüedad, siendo el concepto clave en la filmografía del realizador (Moral, 2021).

Otro de los aspectos fundamentales en el cine de Villeneuve es la técnica cinematográfica. Este autor se caracteriza, entre otras cosas, por romper la regla de los tercios sin ningún motivo aparente, dejando un fotograma con mucho espacio y sin información relevante arrinconando al personaje en una esquina del mismo. Como en todos los análisis realizados, toda técnica fílmica va en consonancia con la narrativa. En este caso, Villeneuve rompe esta regla compositiva para ensalzar la vulnerabilidad y fragilidad de sus personajes frente al o los conflictos a los que los enfrenta. Otro de los recursos técnicos habituales en la cinematografía de este director es el uso del desenfoque mediante el cual oculta información relevante al espectador con fines narrativos.

El diseño de producción es uno de los elementos más importantes a la hora de realizar un proyecto cinematográfico. En el caso que nos ocupa, la puesta en escena, mediante los escenarios, composición y aspecto estético visual, es una herramienta esencial a través de la cual agudiza el malestar del espectador. Un ejemplo es la casa aparentemente normal en el film *Sicario* la cual tiene las paredes llenas de cadáveres. Además, otro detalle compositivo que se repite en todas y cada una de las películas de Villeneuve es mostrar los personajes a través de un cristal. A esto hay que sumarle la gran relevancia que el director le otorga al color en cada una de sus obras como un elemento de gran peso narrativo. El gris sin vida de *Prisioneros* o los diferentes colores que componen las diversas localizaciones de *Blade Runner 2049* (2017) son ejemplos de ello (Moral, 2021).



Blade Runner 2049 (2017) Fuente: sextabutaca

Otro de los elementos a realzar del cine de Villeneuve es la edición. En la obra de este autor aparecen dos estilos que sobresalen del resto: el uso del montaje no lineal mediante el cual disecciona el tiempo para que el espectador lo asimile de la misma forma que lo hace un personaje determinado, como ocurre en *La Llegada*, o el montaje de colisión con el que se enlazan diferentes escenas sin una coherencia aparentemente visible pero que genera un resultado demoledor para el espectador.

8.3.1 *Prisioneros* (2013)

Este complejo thriller trata sobre el secuestro de dos niñas. El creyente Keller Dover – Hugh Jackman– junto a su esposa Grace –María Bello– y sus dos hijos Anna –Erin Gerasimovich– y Ralph –Dylan Minnette– se disponen a disfrutar de la celebración del día de Acción de Gracias con sus vecinos y amigos los Franklin. Joy –Kyla Drew–, la hija de los Birch y Anna se van de casa a buscar un silbato rojo que le había regalado su padre, desoyendo a sus progenitores que les habían pedido que saliesen acompañadas de sus hermanos mayores. Tras un tiempo, ninguna de las niñas regresa a casa. Los padres e hijos mayores las buscan por lugares cercanos y al no encontrarlas, sospechan de una autocaravana que estaba aparcada en una calle próxima. Anteriormente, las niñas habían jugado cerca de dicho automóvil (Vázquez, 2016, p. 11).

A cargo de la búsqueda policial se encuentra el detective Loki –Jake Gyllenhaal–, el cual encuentra el vehículo de Alex Jones –Paul Dano–. Jones es un joven con problemas mentales que, tras ser exhaustivamente interrogado, Loki descarta como autor. Holly, su

tía y cuidadora, declara que es un chico que nunca se ha metido en problemas con ningún vecino. Dover no cree ninguno de los testimonios y le pide a Loki que no deje en libertad al sospechoso. Jones se declara inocente y sale de la comisaria al día siguiente. Keller lo espera para posteriormente amenazarlo cogiéndolo de la solapa a lo que Jones responde susurrándole “no lloraron hasta que las dejé”.

Tras este acontecimiento, Keller está completamente seguro de que Jones es el secuestrador por lo que decide tomarse la justicia por su cuenta y secuestra a Jones. Keller, con la colaboración de su vecino Franklin, padre de la otra niña, tortura a Jones mediante golpes o agua hirviendo.

Por su parte, Loki acaba deteniendo a otro sospechoso Bob Taylor. Este presenta una casa con las paredes repletas de pinturas de laberintos además de ropa de niño cubierta de sangre. Posteriormente termina suicidándose en comisaria tras dibujar en un papel un laberinto.

La película alcanza su clímax cuando, Joy, una de las niñas escapa e informa a Keller de que lo había visto el día de antes.

Se trata de un thriller dramático centrado en la eterna lucha entre el bien y el mal pero desde un enfoque muy particular focalizado en dos “héroes”, Dover y Loki (Johnson, 2013). Dover representa una especie de arcángel testamental que hasta el momento del secuestro ha sido un ejemplo de comportamiento para toda una comunidad católica. Tras el acontecimiento, deberá bajar a los infiernos para mostrar al espectador hasta qué punto es capaz de llegar el ser humano por el bienestar de su familia. La vida de Dover se rige únicamente por la sobreprotección a los suyos y esto le conduce a la autodestrucción de sí mismo. Por su parte, Loki representa al héroe pagano obsesivo compulsivo con una vida caracterizada por una soledad autoimpuesta, a la cual intenta de aportar algo de luz con el rescate de las niñas. Narrativamente hablando, el largometraje nos cuenta la historia de ambos héroes de forma paralela para confluir en un clímax en el que las dos sub-tramas se encuentran en un mismo punto, el desenlace del film.

Prisioneros representa al thriller oscuro, perturbador, depresivo, el cual se desenvuelve entre diferentes y complejos debates morales y unas fuertes creencias que acaban siendo enfermizas. Es un film que comienza con familias felices en las que posteriormente surgen los instintos más bajos en momentos de extrema gravedad. La moralidad en cada uno de los personajes es diferente y subjetiva dado que todos creen que, a su manera, están haciendo lo correcto, aunque sea ilegal o incluso inhumano. Un ejemplo es cómo Holly presenta la creencia basada en que secuestrar niños es lo correcto para vengarse de

Dios. La conclusión en este aspecto es que la moralidad en el ser humano no presenta límites. Además, un tema presente y muy relacionado con lo anterior es la religión. Esta temática la refleja fielmente Dover, un hombre de fe y muy religioso. En dos secuencias muy diferentes observamos cómo Dover reza: antes de que su hijo mate al ciervo y antes de torturar a Jones. Es un ruego de perdón antes de cometer acciones que el propio personaje considera inaceptables. Otra de las temáticas centrales del largometraje es la desconfianza al estamento policial. No solo el protagonista Dover desconfía de la policía, sino que el propio detective Loki realiza la investigación por su cuenta llegando a saltarse las normas que rigen su profesión.

El largometraje se narra desde una focalización cero donde el narrador omnisciente es la propia cámara (Ponce, 2015, p. 13). En este caso, el narrador conoce toda la información de cada uno de los personajes de la historia, así como de la propia historia. El espectador queda a disposición de este narrador para ir conociendo poco a poco la información necesaria y así adentrarse en la profundidad del film. La cámara es la encargada de ir mostrando cada acontecimiento o acción además de ir suministrando al espectador, desde cada perspectiva, la información necesaria para avanzar. Para narrar el largometraje, la cámara se apoya en todo momento en los dos personajes centrales del mismo, Dover y Loki, que sirven como elementos conductores para la correcta y eficaz transmisión de sensaciones y emociones.

En lo referente a los personajes de la cinta, el papel principal lo interpreta Hugh Jackman como Keller Dover. Éste es un carpintero padre de una familia muy creyente, con una vida tranquila y feliz junto a su esposa y sus dos hijos. De carácter afable, en su pasado fue alcohólico, aunque actualmente está totalmente rehabilitado. Gran parte del peso del largometraje recae sobre su figura a través de sus decisiones y acciones. Su evolución narrativa está marcada por el secuestro de su hija. Su amabilidad, comprensión y confianza dan paso a la agresividad, impulsividad, falta de moralidad y desconfianza. Durante parte de la obra es un personaje capaz de hacer cualquier cosa por encontrar sana y salva a su hija. Es como si una vida oscura y violenta de su pasado resurgiera para apoderarse de la persona que es actualmente. Jackman aporta al personaje todas las dotes interpretativas necesarias para realizar un papel cargado de registros, muy creíble y capaz de conectar con el espectador. Se trata del héroe que termina siendo antihéroe.

El otro personaje central del film es el detective Loki. Se trata de un joven agente de la ley que, hasta el momento, ha resuelto todos los casos en los que ha participado (Vázquez, 2016, p. 18). Es un personaje con un carácter sosegado, reposado y solitario aunque dando

en todo momento la sensación de que sólo es una fachada bajo la que se esconde una fuerte personalidad. El film se desarrolla bajo un contexto bastante conservador donde la comunidad católica es el eje vertebrador. Loki rompe este contexto y se sitúa en él como el personaje más alternativo y postmoderno de la obra. Debido a sus dotes de liderazgo y al respeto que le procesan todos sus compañeros, Loki no duda en saltar la línea de lo legal si lo ve necesario. Su arco narrativo es notable dado que, durante la resolución de este caso, llegará a extremos legales que no había imaginado. Gyllenhaal aporta personalidad, talento y notoriedad a uno de los personajes más importantes de la historia. En este caso se trata de una especie de medio antihéroe que termina convirtiéndose en héroe.

Es fundamental señalar que la relación que establecen Keller y Loki es el mayor atractivo artístico que presenta el film. Ambos actores interpretan con maestría a dos personajes que durante casi toda la película están enfrentados y no colaboran. Aun así, el espectador tiene en todo momento la extraña sensación de que, a pesar de todas sus diferencias, ambos se entienden y complementan a la perfección.

Respecto a los personajes secundarios del largometraje, destacar la interpretación de Paul Dano en el papel de Alex Jones. Jones es un joven con problemas mentales que vive con un familiar, su tía Holly (Vázquez, 2016, p. 19). Durante parte del film es acusado como sospechoso aunque su bajo intelecto termina por ser el factor por el que lo terminan descartando. Es un personaje cuyo comportamiento es extraño, solitario y desconcertante. El espectador puede interpretar, en muchas secuencias de la película, que él es el secuestrador dado que parece actuar como si lo fuera. Finalmente se termina sabiendo la verdadera historia de porqué Jones presenta dichos problemas psíquicos e intelectuales. Dano realiza una impecable interpretación de un personaje que, a pesar de no presentar una gran evolución narrativa, ofrece una gran variedad de registros y dificultades interpretativas.

Por su parte, Holly Jones, tía de Alex Jones, es una señora de bastante edad con una apariencia física muy descuidada que vive en una casa caracterizada por la dejadez. Holly presenta una personalidad desconcertante. De primeras, su comportamiento es correcto pero ambiguo, sin llegar en ningún momento a ser amigable. El espectador puede llegar a sentir que se trata de un personaje que esconde algo pero sin estar nada claro en ningún momento. Es uno de los personajes que mayor evolución y complejidad narrativa presenta en la producción. Melissa Leo realiza una interpretación magistral aportando un amplio abanico de registros a uno de los personajes del film.

En este film, la simbología es un elemento de gran importancia en el transcurso de la historia (Solla, 2013). Son muchos los símbolos que aparecen en la producción: la serpiente como prueba del delito o pecado en el contexto religioso; dibujos de laberintos relacionados directamente con la propia historia del largometraje o con las evoluciones de los personajes que intervienen en el mismo; acertijos o amuletos que servirán como pruebas para resolver el caso o como elementos trampa para el espectador. Relacionado con la simbología, diferentes paradojas hacen presencia en la película. Una de las más notables es la relación entre la desaparición de las niñas y un silbato rojo que buscaban mientras eran raptadas. Dicho silbato serviría para evitar que les ocurriera algún mal. Este objeto será determinante en el desenlace de la historia.

En este film colaboran por primera vez juntos Villeneuve y Roger Deakins, uno de los mejores directores de fotografía de la historia del cine (Romanazzi, 2013). Ambos se decantan por la cámara Arri Alexa y las famosas ópticas de Zeiss Master Prime. Esta elección va más allá de las preferencias del autor comercial dado que este largometraje presentaba unas exigencias muy concretas. Debido a la atmósfera oscura, desaturada y fría del film, era necesario disponer de un equipo de cámara cuya respuesta en bajas condiciones lumínicas fuera perfecta. El rango dinámico, la alta resolución, la increíble nitidez y el detalle ofrecido por este equipo, lo convierten en el ideal para rodar en condiciones de extrema oscuridad sin perder calidad en la imagen.

En este largometraje, la cámara se convierte en un elemento diferencial debido a su magistral uso. Desde la primera escena de la película, el espectador traspasará la pantalla como consecuencia de la sublime creación y ejecución de la planta de cámara por parte de Villeneuve con la colaboración de Deakins. El posicionamiento y la movilidad de esta implicarán tanto a los que están de primeras en el plano como a los que están fuera de campo, pero terminarán entrando en el mismo. Con esta técnica se consigue un efecto demoledor en el espectador mediante el cual se multiplican los puntos de vista disponibles en cuestión de segundos. Uno de los ejemplos que denota esta técnica es la secuencia en la que se nos muestra de primeras un ciervo buscando comida para después enseñarnos dos cañones de escopetas apuntando al animal.



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo técnica de cámara

Un hijo y su padre controlando el gatillo para terminar observando a los cazadores desde sus espaldas convirtiéndolos en víctimas desamparadas y vigiladas por el espectador. La secuencia termina transformando también a espectador en víctima vigilada. Todo esto lo consiguen abriendo óptica y realizando una *dolly out* con la cámara, para poco a poco ir mostrando más elementos que van entrando en el campo. No sólo se trata de una técnica de cámara muy efectiva, sino que está totalmente relacionada con la temática del film por lo que se convierte en un elemento técnico-artístico fundamental para la narrativa.



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo técnica de cámara

Como en todas sus obras de autor comercial, Villeneuve realiza un uso magistral del encuadre durante todo el film. El plano general tiene muy poca presencia en el mismo obviando los momentos donde se utiliza para situar al espectador o para aportar información necesaria para la correcta comprensión de la obra.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano general**

Las escalas más utilizadas y de mayor importancia en el film son: los planos conjunto, planos medios de diferentes tamaños, primeros planos y planos detalles (Sambo, 2014). El autor comercial utiliza los planos conjunto en todos aquellos casos donde aparece en pantalla más de un personaje como pueden ser las escenas familiares. Estos planos se caracterizan por estar acompañados de diálogos.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano conjunto**



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano conjunto

Los diferentes encuadres medios utilizados en el film permiten al espectador acercarse a los distintos personajes para saber qué sienten y disponer así de la información necesaria para comprenderlos y enfatizar con ellos (Sambo, 2014). Al tratarse de un film basado en la profundidad del sentir del ser humano, las diferentes variantes de esta escala son esenciales para una correcta transmisión de la información al espectador.



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio

El uso continuado del plano medio queda totalmente justificado al tratarse de un film donde las personalidades y sentimientos de los personajes son esenciales para el mismo. El espectador tiene que sentirse próximo a ellos en todo momento para comprender lo que sienten, entenderlos y enfatizar o no con ellos.

Por otro lado, los primeros planos aparecen en los momentos en los que los personajes transmiten información relevante para la historia. Esta información puede mostrarse a través de gestos, acciones, diálogos, reacciones, etc. Esas escenas son determinantes para la enfatización del espectador con cada uno de los personajes, ya sea negativa o positivamente.



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano**

Otra de las escalas muy bien utilizada durante todo el film es el plano detalle. Al tratarse de un largometraje donde los símbolos cobran mucha importancia, este tipo de encuadre se hace muy necesario para hacer llegar esos pequeños detalles al espectador. En la secuencia donde se muestra la autocaravana, hay un plano detalle de la luz roja del freno trasero de ésta que, junto a la secuencia completa de planos, Villeneuve genera una tensión muy eficaz sin apenas mostrar nada.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer detalle**

Uno de los encuadres mejor utilizados por parte del autor comercial y de la dirección de fotografía para potenciar la tensión y la inseguridad en cada una de sus apariciones es el plano subjetivo.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer detalle**

En la secuencia de la autocaravana, son varios los encuadres utilizados subjetivamente a través de los cuales el espectador siente el peligro y la desconfianza, teniendo en todo momento la sensación de que algo va a pasar. Lo más impactante de la secuencia es que no vemos en ningún momento a la persona que observa, simplemente se nos muestran diferentes puntos de vista, desde dentro de la autocaravana, de las niñas y sus hermanos. La secuencia en la que Keller busca desesperadamente a las niñas por diferentes lugares de la casa es otro ejemplo magistral del uso de la visión subjetiva. Durante esas escenas vemos espacios sin vida, desangelados, que aumentan notablemente la sensación de pérdida. No solo se trata de un magistral uso del encuadre sino que a esto se suma una maravillosa puesta en escena.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano subjetivo**



Prisioneros (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano subjetivo

La imagen anterior muestra lo citado anteriormente. La puesta en escena se realiza a través del uso de la profundidad de campo mediante la cual, el autor, introduce un elemento generador de tensión en el foco mientras deja todo lo demás con un leve desenfoque. Todos los fotogramas utilizados como ejemplos en este análisis no hacen más que acrecentar la sensación de que, Villeneuve, realiza un uso sublime del lenguaje cinematográfico en este film.

Sumado a esto, otro de los elementos técnicos que elevan el nivel de la cinta son los magistrales movimientos de cámara realizados a lo largo de la película (Martín, 2002). Al tratarse de un thriller dramático muy particular, con un ritmo bastante elevado, Villeneuve junto a Deakins realizan movimientos de cámara muy suaves y pausados. Puede parecer que esto es contradictorio, pero nada más lejos de la realidad dado que esa lentitud en los movimientos incrementa la incertidumbre, la inquietud y la sensación de malestar e inseguridad que siente el espectador en casi dos horas y media de metraje. Son varios los ejemplos de *travelling in* y *travelling out* que utiliza este autor para adentrar o alejar al espectador de los personajes del thriller. Uno de estos ejemplos es el *travelling out* que se les realiza a las niñas mientras estas pasean.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano de travelling out**

Con el uso de esta técnica, durante el paseo solitario de las niñas por la calle, el realizador introduce la autocaravana como el elemento disonante en el mismo y mediante el cual el espectador entra en estado de alerta y tensión.

Hay detalles en las diferentes puestas en escena que llevan a cabo Villeneuve y Deakins dignos de mención debido a su efectividad como lenguaje cinematográfico. Las citadas habitaciones sin vida y desangeladas son solo un ejemplo de esto. En una de las escenas que conforman la secuencia de la autocaravana, el espectador puede observar un punto de vista subjetivo desde dentro de la misma en la que puede ver, a través de los cristales empañados de las puertas de atrás, a las niñas paseando junto a sus hermanos. En este caso el espectador entiende que dentro hay alguien que las observa y que, debido a su respiración, los cristales están empañados. Estos detalles elevan la tensión de la cinta y se suman como elementos diferenciadores en la ejecución de la misma. Esta misma puesta en escena la utiliza anteriormente en el coche de Dover realizando un nexo de unión entre diferentes momentos de la historia.



***Prisioneros (2013)* Fuente: Warner Bros Ejemplo de puesta en escena**

Deakins busca en todo momento la aplicación de una iluminación natural y sutil que aporte el máximo realismo a la obra. En gran parte de las escenas, los diferentes personajes están iluminados por una única fuente de luz ya sea extradiegética o diegética. En las secuencias donde la iluminación forma parte de la puesta en escena es donde el espectador puede apreciar el gran talento de Deakins.

En estos casos, el director de fotografía se sirve de neones, coches, velas o linternas para trabajar bajo un ratio de contraste muy alto, una iluminación muy tenue donde las sombras son muy profundas y los contraluces muy marcados.



***Prisioneros (2013)* Fuente: Warner Bros Ejemplo de iluminación**

Una buena elección del equipo técnico de cámara, junto a un sublime trabajo de fotografía derivan en la obtención de una imagen nítida, limpia y de gran calidad en condiciones extremas de iluminación.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de iluminación**

Prisioneros es un film oscuro y desaturado donde el sol no aparece en ningún momento (Romanazzi, 2013). Todos los exteriores se rodaron durante días nublados, lluviosos o nevados. En las escenas transcurridas en interiores, los personajes suelen estar iluminados por detrás o por un lado provocando siluetas muy marcadas con ratios altos. En algunos momentos del largometraje, vemos a los protagonistas como sombras que se mueven de un lado a otro. Con esto, el director realiza una metáfora en el sentido de que las sombras son las proyecciones de la oscuridad interior de los propios personajes. Se podría decir que Deakins aporta su toque de luminosidad a encuadres donde reina la oscuridad.

El color predominante durante toda la cinta es el gris, en su gran variedad cromática. Se trata de un gris desaturado, representativo de la climatología del lugar. Este tono lo inunda todo, absorbiendo el brillo de los demás colores que aparecen en el film. El gris representa la ausencia de energía, la frialdad o la tristeza, sentimientos muy presentes en la película. Al gris lo acompaña alguna tonalidad tierra propia del terreno o la madera de las casas del lugar. Los diferentes marrones que aparecen en las diferentes puestas en escena también carecen de luminosidad (Solla, 2013). Esta paleta cromática potencia las diferentes emociones y sentimientos que transmite la producción desde su comienzo: angustia, tensión, incertidumbre y desconfianza.

Solo hay una estancia donde el color grisáceo o marrón desaparece para dar lugar a un llamativo rosa: la habitación de Anna. Este espacio queda atrapado bajo este color debido a que el único punto de entrada de luz es la ventana y la cortina que hay en este lugar es de color rosa.



***Prisioneros* (2013) Fuente: Warner Bros Ejemplo de color**

Este color está directamente ligado a Anna y simboliza la infancia, la inocencia o la sensibilidad. Anna es de los pocos personajes en el film que no muestran su lado oscuro durante el desarrollo del mismo por lo que es la figura que mantiene la luz en el largometraje. Su ausencia está representada por una tonalidad que simboliza el bien entre tanta oscuridad.

En cuanto al montaje, *Prisioneros* es un film donde se alternan planos pausados con travellings que alargan las acciones con secuencias donde la duración de los planos se acorta acrecentando la tensión y el ritmo de las acciones. El montaje, como los demás elementos cinematográficos que se utilizan en el film, queda al servicio de la historia y de los personajes que son los que, en todo momento, marcan los tiempos de este.

Jóhann Jhóhannsson, compositor islandés, fue el encargado de crear la BSO del film. Jhóhannsson idea una música caracterizada por la pausa y el silencio, elementos que refuerzan y complementan los demás componentes del film. Estas composiciones minimalistas contribuyen a crear una atmósfera de soledad y desolación que repercute de manera directa en los personajes. El tema principal titulado *Thought Falling Snow*, se trata de una composición oscura, triste o ausente de positividad. Esta canción presenta

unos timbres instrumentales acompañados por un piano cuyo ritmo e intensidad van *in crescendo* hasta alcanzar una intensidad dramática de gran nivel.

8.3.2 *La Llegada* (2016)

Basada en el relato corto *Story of Your Life*, la historia del este largometraje comienza con la llegada de doce naves, llamada heptápodos, a distintas ciudades del mundo. Esto deriva en que muchos de los líderes políticos mundiales aúnen equipos y colaboren para intentar comunicarse con la nueva civilización que ha aterrizado. El equipo de EEUU contacta con la doctora Louise Banks, especialista en lingüística, interpretada por Amy Adams. Louise intenta descifrar los símbolos de esta nueva civilización para poder comunicarse con ellos mientras se acrecienta la tensión en los gobiernos con una posible reacción hostil. La protagonista comienza a entender dichos símbolos a la vez que sufre visiones sobre una niña, que resulta ser ella, en diferentes etapas de su vida –la misma que al principio de la película muere–. Lo que aparentemente parecen ser *flashs back*, resultan ser las consecuencias de haber comprendido intrínsecamente el lenguaje de los heptápodos mediante el cual, Louise puede ver el futuro pudiendo evitar así un posible conflicto armado liderado por China.

El centro del relato gira en torno al concepto de comunicación en el contexto de las relaciones sociales, mediante un juego de transiciones temporales en un film de ciencia ficción. Aunque el primer enfoque, la llegada de naves alienígenas, produzca la sensación de ser diferente al trasfondo mencionado, solo es el vehículo a través del cual transcurrirá la narrativa. Por otro lado, en esta película, se tratan otras temáticas como las ciencias humanas y las ciencias naturales. La separación narrativa que se hace de estas aporta seriedad y madurez a la cinta además de conseguir que destaque a la vez que introduce un elemento innovador al narrar la historia bajo la visión de una especialista en lenguaje y comunicación social. Los primeros diálogos que nos presenta el film muestran escenas cotidianas representativas de ámbitos como las universidades: ejemplificando la competitividad académica mostrada a través de la escena donde los científicos de varias áreas rivalizan al ser seducidos por las autoridades gubernamentales.

El largometraje acerca al espectador a diferentes ramas de la ciencia además de mostrar a los investigadores y científicos como herramientas esenciales para solucionar problemas sociales, lingüísticos y humanos. En este y en muchos casos, la ciencia ficción ha servido como mecanismo en el que extrapolar cinematográficamente todo lo científico (Balada y Bovolenta, 2022, p. 5).

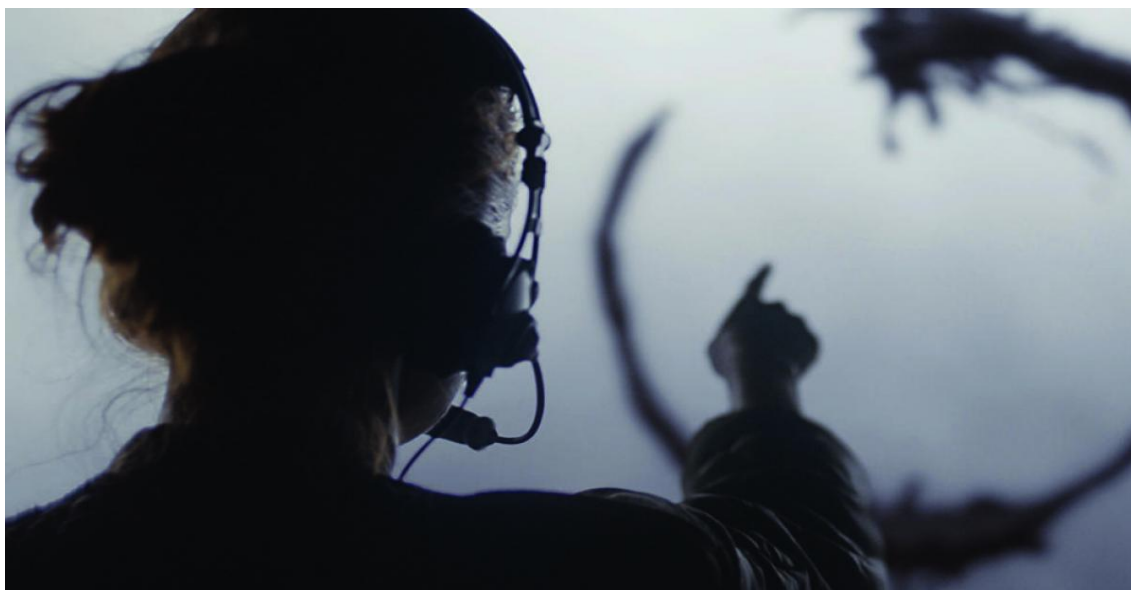
El discurso de divulgación científica presente en la trama de la película tiene la intención de generar la comprensión de ciertos conceptos científicos por parte de los espectadores. Para este fin, se sirve de procesos de analogía y diversas comparaciones que se pueden observar durante la ejecución de los diálogos y de las imágenes que componen el film. El principal conflicto que pone de relieve la trama del largometraje es la falta de herramientas lingüísticas que limita al ser humano para que éste logre comunicarse con una nueva civilización exterior (Balada y Bovolenta, 2022). En este contexto, Villeneuve sitúa a la ciencia como la solución a todos los problemas que asolan a sus personajes además de fomentar el trabajo en equipo entre diferentes áreas que en principio podrían parecer incluso opuestas, realizando a su vez una crítica al casi inexistente trabajo en equipo interdisciplinar en el ámbito científico. Por otro lado, el director utiliza el film como vehículo artístico para realizar una crítica a la falta de habilidades comunicativas en la actual sociedad de la información y de la tecnología además de realzar la importancia de esta disciplina científica.

En la actual aldea global en la que vivimos, concepto acuñado por el especialista en comunicación social McLuhan (López, 2017), parece que esta ha derivado en algo impensable: la actual sociedad de la información dispone de herramientas inimaginables para comunicarse con cualquier parte del mundo aunque cada vez más el ser humano se encuentre más incomunicado. Esta película versa sobre la importancia y la relevancia de lo lingüístico, de la transferencia de conocimiento entre diferentes sociedades o civilizaciones. Villeneuve otorga el protagonismo narrativo a la necesidad intrínseca del ser humano por entender y ser entendido en un film donde el ser humano debe descubrir una nueva identidad mediante la ambigüedad de sus herramientas comunicativas y bajo una doble moralidad constante respecto a la invasión sufrida. Además, el director trata la necesidad evolutiva de abrir la mente para poder comprender al otro.

Como ya se ha mencionado, el largometraje presenta una base científica basándose en la teoría conocida como relatividad lingüística o hipótesis Sapir-Whorf. Durante sus cuarenta años de estudio, estos autores alimentaron una corriente de pensamiento totalmente opuesta a la gramática universal del autor Noam Chomsky. Según la teoría de la relatividad lingüística, existe una determinada relación entre las categorías gramaticales del lenguaje usado por una persona y la forma en la que la persona comprende y contextualiza el mundo.

El ser humano piensa con palabras por lo que no pensaría igual un chino que un francés o un anglosajón. Es fundamental señalar que esta teoría no ha podido ser comprobada de

forma clara además de que otros autores comprobaron, mediante análisis científico, que contenía varios errores (Izquierdo, 2018).



Arrival (2016) Fuente: La Vanguardia

Otro de los mensajes que transmite la narrativa del film es la importancia del lenguaje como base de un nuevo conocimiento (Chiang, 2019). Mediante sus símbolos, los heptápodos ofrecen al ser humano una fuente de conocimiento que puede conducirlos a su salvación. A través de esta, Louise Banks descubre que el lenguaje de estos seres se comporta de forma muy diferente al del ser humano, obviando la linealidad de este a la vez que elimina el inicio y el fin del mismo. Esto genera una transformación en la protagonista que deriva en una nueva concepción de su vida y sus experiencias, donde la fragmentación es suplantada por el concepto del todo. Debido a esto, Louise experimenta las emociones y recuerdos de forma simultánea sin ningún tipo de limitación temporal debido a la circularidad –todo ocurre de forma simultánea y paralela no existiendo pasado, presente o futuro–. Además de todo lo señalado, mediante esta trama, Villeneuve, usa un juego de codificaciones y decodificaciones lingüísticas a través de las cuales estimula la atención constante por parte del espectador.

Amy Adams se alza como la protagonista absoluta del largometraje en su papel de Louise Banks a través de interpretación muy creíble, cercana al espectador, con variedad de registros y muy humana, siendo comprensiva en todo momento con los acontecimientos que experimenta. Adams logra que el espectador visualice, desde el primer momento, la llegada de una nueva especie alienígena como un acontecimiento no violento encumbrando el nivel de la cinta. Así mismo, Jeremy Renner, interpretando a Ian Donnelly, en todo momento actúa como elemento que complementa al personaje de

Louise en casi todas las experiencias con los heptápodos. Aun así, su rol es fundamental en la historia personal de la lingüista, tal y como se muestra al utilizar su voz en off que interrumpe en ciertos momentos la historia.

En lo referente a la focalización narrativa de la historia, en este caso Villeneuve opta por una focalización interna a través del personaje de Louise y de su magnífica interpretación. El espectador experimenta todo el film a la vez que la protagonista. Por ejemplo, no vemos la nave hasta que la ve ella. De esta forma, el director hace cómplice directo al espectador de la mirada de Louise siendo un rotundo acierto a la hora de contar la historia, debido a que, desde el inicio, el espectador conecta con la mirada y los sentimientos del personaje.

Para el rodaje de este film, Villeneuve trabajó con el joven director de fotografía Bradford Young, de películas como *Pariah* (2011), *Selma* (2014) o *A Most Violent Year* (2014). Young se caracteriza por ser un director de fotografía arriesgado mediante un marcado estilo naturalista que denota mucha personalidad, en consonancia con las características de este largometraje (Aguilar, 2016). El modelo de cámara elegido para la grabación fue Arri Alexa, en formato Arriraw open gate 3,4 k, la misma cámara y formato utilizados en las películas anteriores de ambos. La gran novedad técnica respecto a otros films de Villeneuve se centra en el cambio de ópticas, utilizando en este caso las Zeiss Ultra Prime modificadas con un tratamiento anti-reflectante y anti-destellos. Estas ofrecen un contraste más reducido aportando naturalidad al fotograma presentando a su vez una mayor tendencia a capturar flares. Además, con estas ópticas no se consigue el grado de nitidez que ofrecen otras como las Ultra Prime sin modificar, por lo que la imagen poseerá un cierto grado de velo. En contraposición a ello, para los momentos correspondientes a la vida personal y la memoria de Amy, se utilizó la clásica Zeiss Superspeed 35 con máxima apertura, T 1,3, obteniendo una mínima profundidad de campo e imágenes muy suaves, una forma de diferenciar esta parte del film del resto del mismo además de formar parte de las características del cine de Villeneuve.

En lo referente a la utilización de planos, Villeneuve se caracteriza por hacer mucho hincapié en los sentimientos de sus personajes y en como expresan sus emociones. *La Llegada* es un largometraje donde las emociones son esenciales para que el espectador pueda conectar con la historia y con los protagonistas de esta. Como consecuencia de esto, el predominio de escalas próximas a los personajes se hace patente dado que el realizador pretende que la conexión entre personajes y espectador sea continua a lo largo de toda la película. Entre estos planos cercanos destacan los planos medios amplios y

cerrados, los primeros planos, esenciales a lo largo de toda la trama, y los planos detalles, fundamentales para proporcionar información indispensable al espectador.



La Llegada (2015) Fuente: Fotogramas Ejemplos de planos cercanos



La Llegada (2015) Fuente: Fotogramas Ejemplos de planos cercanos



***La Llegada* (2015) Fuente: Fotogramas Ejemplos de planos cercanos**

Desde la perspectiva técnica y mediante todos sus elementos, la premisa principal es realzar en todo momento los gestos y emociones de los personajes. Si se realiza un análisis de la última secuencia de la película, se puede confirmar la presencia única de planos medios cerrados y primeros planos en el 99 % de la misma.

La aparición de escalas como el plano conjunto se justifica para situaciones como reuniones, donde aparecen varios personajes, o cuando van en equipo a visitar la nave, por ejemplo.



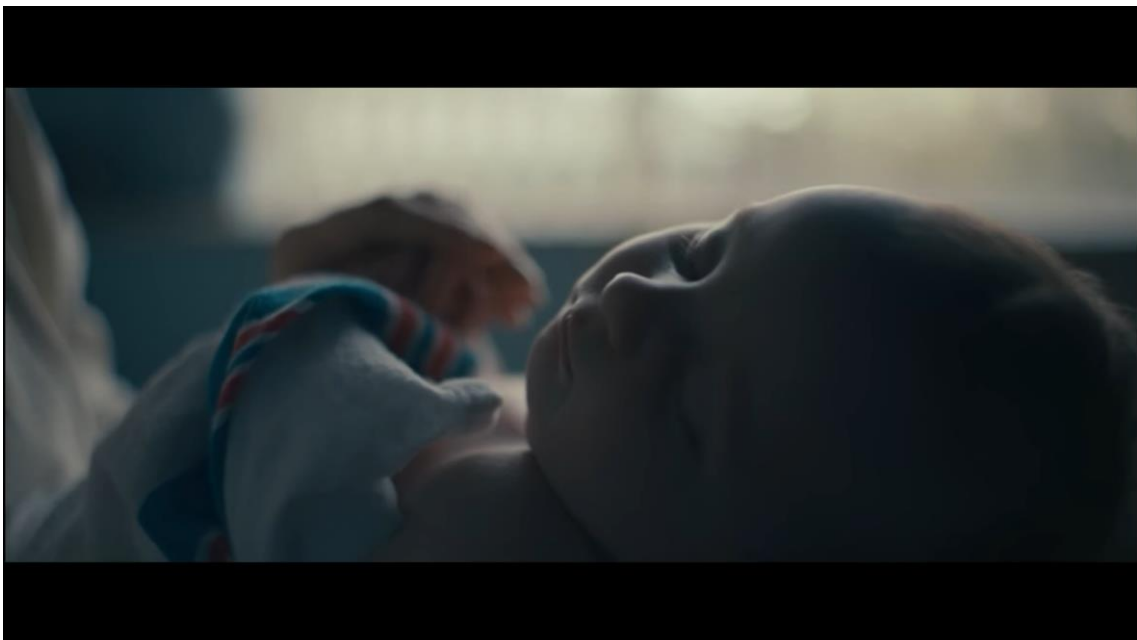
***La Llegada* (2015) Fuente: Revista Binter Ejemplo de plano conjunto**

Por otro lado, las escalas más generales y amplias se aprovechan para los momentos más espectaculares como la llegada de las naves o el interior de las mismas, además de para situar al espectador en nuevos escenarios o localizaciones.



***La Llegada* (2015) Fuente: Fotogramas Ejemplo de gran plano general**

Junto a la tipología de encuadres señalada, destaca el uso reiterado de una mínima profundidad de campo a lo largo de todo el film. Teniendo de nuevo como referencia la secuencia final de la película, a lo largo de esta se puede observar cómo, casi en la totalidad de los planos, aparece nítida una parte de los mismos, como protagonistas o algún elemento de la composición, quedando desenfocado todo lo demás. Este recurso está totalmente justificado debido a que, mediante el desenfoque a través de la poca profundidad de campo, el espectador centra su atención constantemente en lo que Villeneuve quiere destacar en cada momento.



***La Llegada* (2015) Fuente: Lava Bear Films Ejemplo de desenfoque**

Durante el desarrollo del largometraje son muchas las secuencias donde la cámara se encuentra en movimiento, ya sea mediante cámara en mano, *travelling* o *steadicam*.

Obviando algunos movimientos de cámara más bruscos como la panorámica en mano del ejército de la secuencia final, la gran mayoría de momentos en los que la cámara se mueve suelen ser muy controlados y finos, en sintonía con la naturalidad puesta en práctica durante toda la película.

En lo que respecta a la puesta en escena, tanto Villeneuve como Young resuelven de manera muy sencilla y naturalista todo el film. No es un largometraje en el cual tengan protagonismo los VFX por lo que, aunque se trate de ciencia ficción, los diferentes escenarios y localizaciones son muy creíbles y familiares para el espectador, más allá de todo lo relacionado con los extraterrestres. En cuanto al diseño de vestuario, no hay elementos reseñables debido a que la película ocurre en un contexto prácticamente similar a nuestro tiempo, además de que la temática no demanda un diseño que diste de lo común. En cuanto a la iluminación, Young apenas utiliza iluminación cinematográfica extradiegética (Aguilar, 2016). La gran mayoría de escenas las ilumina con luces integradas en las mismas como pueden ser pantallas de ordenadores, fluorescentes cenitales de techo, flexos, etc., como ocurre en todo lo que tiene que ver con lo militar o la nave alienígena. Otra técnica de iluminación muy utilizada es mediante el uso de una luz justificada en el exterior de las ventanas, la cual genera subexposición en los interiores, dejando a los personajes en penumbra con respecto al exterior, utilizado en ciertos momentos en el interior de la nave. En muchas de las escenas, el director de fotografía utiliza ratios de contrastes altos para identificar lo importante de lo más secundario.



La Llegada (2015) Fuente: Lava Bear Films Ejemplo de iluminación

Para poder llevar a cabo estas técnicas de iluminación naturalistas es fundamental la enorme sensibilidad que presenta la cámara Arri Alexa para captar escenas con bajísimos niveles de luz llegando a 1280 ISO, sin generar ruido perceptible. Algunos de los fotogramas más recurrentes e impactantes para el espectador se producen dentro de la nave. La gran sala de la nave, donde se produce las diferentes comunicaciones, está únicamente iluminada a través de una inmensa pantalla de luz suave en sintonía con el estilo de iluminación minimalista que caracteriza todo el film.

La película, en general, se narra en tono bajo, predominando las escenas y secuencias con protagonismo de la oscuridad o poca iluminación. En conclusión, este estilo iluminativo aporta naturalidad, tensión o suspense todo ello combinado con momentos sentimentales y poéticos ligados en total sincronía con los demás elementos técnicos y artísticos que conforman el film. Además, este estilo iluminativo va en consonancia directa con las diferentes tonalidades cromáticas utilizadas en el desarrollo del film. La simbiosis entre iluminación y color queda patente cuando dichos colores aparecen desaturados y poco brillosos, quedando continuamente enmarcados en clave baja.



***La Llegada* (2015) Fuente: Lava Bear Films Ejemplo de iluminación**

Denis Villeneuve es un autor comercial que otorga en sus cintas un papel determinante al color. En este caso, el color es esencial como elemento complementario al resto para lograr que el espectador no despierte de esa atmósfera “tranquila” y reposada donde la tensión ronda constantemente (Goethe, 1991). La paleta de color de este film iría desde el negro, pasando por una gran variedad de tonos grises, verdes, azules oscuros o marrones, terminando por diferentes tonalidades de blancos. Aunque ciertos fotogramas donde los colores pueden parecer más vivos, a lo largo de casi todo el film predominan los tonos apagados, poco contrastados cuya saturación es baja, no alertando al espectador en ningún momento. El poco brillo cromático queda justificado debido a que el director

pretende en todo momento que el espectador no salga del ritmo reposado y reflexivo del film para que éste pueda ir extrayendo, a la vez que visualiza la película, diferentes conclusiones respecto a la misma.



***La Llegada (2015)* Fuente: Colorpalette Ejemplo cromático**

La paleta cromática de este largometraje evoca a un contexto geográfico que podría ser Irlanda o Escocia. Cuando se visualiza la obra, todo lo que respecta al color transporta al espectador a un clima con poca luz o lluvioso, que puede llegar a transmitir cierta tristeza. Este tipo de contexto va en consonancia con la sensación de agobio e impotencia que genera el film durante muchos momentos de su trama.

En lo referente al montaje, Villeneuve se decantó por el montaje no lineal para proporcionar la profundidad y entidad filosófica que demandaba la trama. A través de este, se consigue diseccionar el tiempo entre pasado, presente y futuro para que así el espectador asimilara, de mejor manera, la percepción del universo por parte de los extraterrestres, así como de la propia protagonista.

La música que acompaña al film fue meticulosamente concebida por Jóhann Jóhannsson. Esta música se caracteriza principalmente por el uso de la voz como el instrumento principal de la composición (Porcar, 2016). Como su propio autor señaló, fue muy acertado emplear la voz como elemento principal al tratarse de una película centrada en el lenguaje y la comunicación. Principalmente se emplearon vocales en el canto sin ningún tipo de coherencia para transmitir la sensación de que se va creando lentamente un lenguaje en sí mismo.

Con un sonido extraterrestre mediante el lamento de la voz, el autor pretende que el espectador sea consciente de la importancia del contacto y de la cruda realidad de la invasión. Además, juega a complementar la sensación en el público de que la situación supera por completo al ser humano, dada la irrealidad y grandiosidad de la misma.

Vuelve a quedar reflejada la importancia de la música en la construcción eficaz de un relato audiovisual. En este aspecto, Villeneuve junto con los autores mencionados anteriormente, es un ejemplo de cómo utilizar el sonido y la música para aportar identidad y cualidades específicas a una obra audiovisual.

8.3.3 *Dune* (2021)

Esta historia tiene su inicio en el ingeniero Frank Herbert quien hace más de cincuenta años escribió un cuento de gran éxito basado en príncipes y princesas, emperadores, magos, monstruos, guerreros y naves espaciales, una *space opera* con mayúsculas. *Dune* es la novela de ciencia ficción más vendida de la historia (Valle, 2016), la cual está conformada por seis libros.

El argumento de este largometraje es relativamente sencillo, dos familias interestelares, los Atreides y los Harkonnen, que luchan por un recurso muy preciado, la especia *melange* que se extrae en el peligroso planeta Arrakis. Paul Atreides, protagonista del film, es un adolescente dotado de extraños poderes marcado por un destino muy singular: convertirse en mártir o dictador. El emperador de la galaxia es el encargado de decidir quién explota cada planeta. La casa Atreides cuenta el apoyo del resto de las casas nobles por lo que el emperador comienza a temer por su liderazgo enfrentando ambas familias por el control de Arrakis. Los Harkonnen ganan la guerra y Paul y su madre se ven obligados a huir al desierto donde se mezclarán con los Fremen, nativos que creen en una profecía donde el elegido traerá la paz y una relación única con su tierra.

Uno de los inconvenientes que presenta el argumento de cara al espectador es poder desplegar toda la mitología que presenta el guion de forma comprensible, respetando los tiempos e información, permitiendo a la vez que la historia vaya madurando poco a poco. Al tratarse de la primera parte de la saga, Villeneuve junto a Eric Roth y Jon Spaihts han podido realizar de forma eficaz lo mencionado anteriormente. Otro de los aspectos a reseñar del argumento es que el director es consciente de dirigirse a un público que no ha tenido porqué leer la obra original, por lo que el guion es accesible para todo tipo de espectadores. Además, sabe aportar a cada personaje el grado de importancia que requiere en todo momento (Arcones, 2022).

El largometraje presenta un espectacular reparto donde brillan Timothée Chamalet –Paul Atreides– y Rebecca Ferguson –Jessica Atreides. Ambos son los protagonistas de gran parte de la película, mediante interpretaciones sobrias en las que predomina la tensión y la asfixia generadas por la necesidad continua de sobrevivir. Durante el film, sobresale

Jessica Atreides cuya evolución como personaje eclipsa al resto. Además, Oscar Isaac –Leto–, Josh Brolin –Gurney–, Javier Bardem –Stilgar–, Jason Momoa –Duncan– o Zensaya –Chani– completan un equipo artístico de primer nivel.

La película se narra desde una focalización cero donde la cámara actúa como narrador omnisciente conocedor de toda la información. Mediante este punto de vista, el espectador va descubriendo la información a la vez que los personajes, aunque sea capaz de anticiparse a esta en algunos momentos del largometraje. Aun tratándose de un punto de vista omnisciente, Paul Atreides, Jessica Atreides o Zensaya son personajes que en algunas secuencias sirven como hilo conductor para que la narrativa del film fluya de forma eficaz hacia el espectador, pudiendo confundirse en algunos momentos con una focalización interna.

Dune presenta un montaje lineal, únicamente roto por los *flash-back* y *flash-forward* de Paul o Jessica, cuyo ritmo se adecua para cada secuencia: si se trata de enfrentamientos cuerpo a cuerpo el ritmo presentará una velocidad notable y si muestra ensoñaciones la edición será mucho más pausada. El montaje queda al servicio del “todo” como un elemento técnico-narrativo que no adquiere protagonismo de más pero que a la vez es indispensable para que el conjunto funcione a la perfección.



Dune (2021) Fuente: Espin off

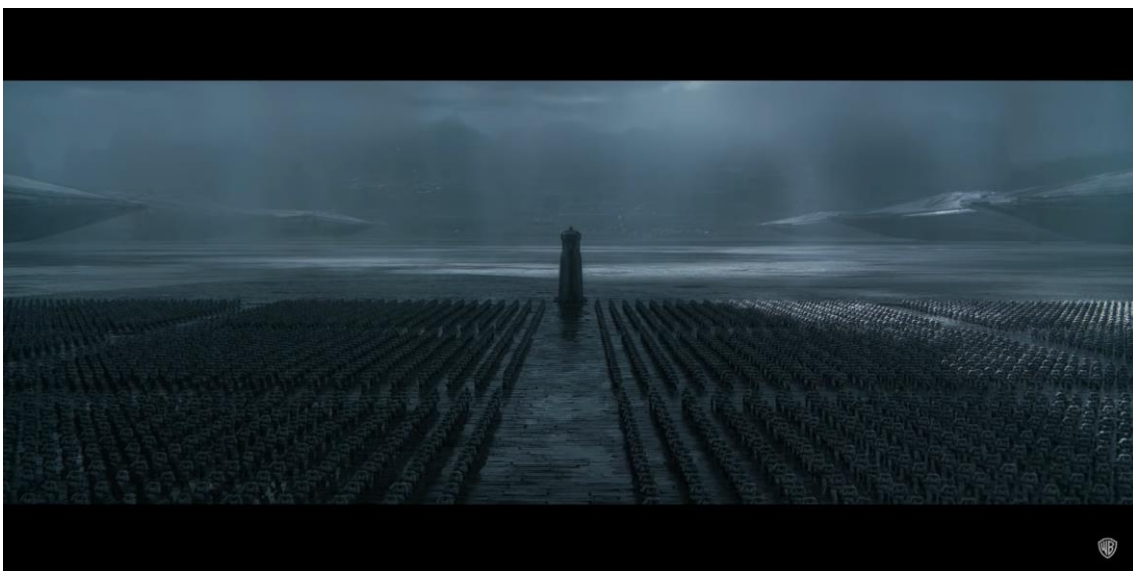
En este film, Villeneuve colabora por primera vez con el director de fotografía Greig Fraser, considerado como uno de los mejores del panorama cinematográfico mundial. Con un estilo muy similar a directores como Deakins o Young (Aguilar, 2021), aporta a esta película un continuismo visual presente en la filmografía del realizador canadiense. Para *Dune* Fraser apuesta por un rodaje digital mediante la Arri Alexa LF en sus diferentes versiones junto con el juego de ópticas Panavisión Ultra Vista diseñadas para el gran

formato. Se trata de unas lentes anamórficas con el aspecto clásico de panavisión y una comprensión 1,65x aunque lucen como las tradiciones 2x –G-series o T-series. Es importante mencionar que para el rodaje de algunos exteriores Fraser se decantó por un formato esférico con unas lentes vintage *Full Frame* Panavisión H-series dotadas de amplias aperturas de diafragma.

Al tratarse de un film de ciencia ficción interespacial, predominan los grandes planos generales, los cuales Villeneuve transforma en planos monumentales donde todo lo que se muestra presenta su importancia en la narrativa del film.



***Dune* (2021) Fuente: Twitter Ejemplo de gran plano general.**



***Dune* (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de gran plano general.**

Como se puede observar en los ejemplos anteriores, y como ocurre en toda su filmografía, independientemente de la escala que utilice, Villeneuve otorga mucha importancia a la composición y puesta en escena de cada uno de los planos que conforman sus películas. Durante el desarrollo de este largometraje, el director combina grandes planos generales donde ubica al espectador, además de mostrar información necesaria para la comprensión del relato como ocurre en las escenas de pura acción y espectacularidad, con planos cercanos donde los personajes muestran su gestualidad, estados de ánimo o sentimientos. Al tratarse de una película donde el universo es protagonista, la presencia habitual de las grandes escalas está totalmente admitida debido a su importancia en este género.



Dune (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de plano medio.



Dune (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano.

Igualmente, estas escalas más cercanas son esenciales para que las interpretaciones de cada uno de los personajes conecten en cada momento con el espectador además de, para que este, pueda identificarse con ellos. Durante todos los momentos en los que los personajes se muestran internamente, predominan los planos conjunto, medios y primeros planos para que el espectador se mantenga próximo a ellos (García, 2003). El plano detalle hace presencia en momentos muy concretos, donde es muy necesario para hacer hincapié en objetos o cosas que Villeneuve considera elementos fundamentales para la narración fílmica.



***Dune* (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de primer plano.**

Respecto a los movimientos de cámara, durante las escenas donde predomina la acción, la cámara se mueve a mayor velocidad ya sea mediante *travelling*, panorámicas o acercamientos. Por otro lado, durante el resto del film, la cámara se mueve de forma más pausada y relajada acompañando en todo momento el ritmo narrativo del relato. Con el personaje de Paul Atreides, se llevan a cabo diversas ralentizaciones de cámara además de *flares* generados por los Panavisión H-series.

Como en todas las producciones realizadas por Villeneuve, la puesta en escena es un elemento esencial al que otorga mucha importancia cuidando siempre todos los elementos que la componen. En este caso y debido al protagonismo de las escalas generales, la puesta en escena es un elemento muy complejo que el director resuelve de forma magnífica situando siempre todos los componentes en el cuadro según el orden de importancia. Por el contrario, los escenarios futuristas están caracterizados por el minimalismo y lo refinado.



Dune (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de puesta en escena.

En la construcción de cada uno de los escenarios y puestas en escena, el CGI ha sido fundamental para recrear localizaciones que sin esta tecnología hubiera sido imposible (Aumont, 2000). Es esencial resaltar que la presencia del CGI pasa totalmente inadvertida debido a lo bien integrado que se encuentra en el film además de lo natural del resultado de cada una de las recreaciones.

En cuanto a la iluminación, Fraser opta por el uso de grandes fuentes de iluminación mediante las cuales genera efectos de luz suave. Durante las secuencias interiores diurnas, jugando con la luz que entra desde el exterior, Fraser hace que esa luz envolvente incida lateralmente en los personajes sin buscar un contraste elevado. En las secuencias que transcurren durante la noche, Fraser las realiza mediante una iluminación en clave baja donde predomina la oscuridad en todo momento. En estas secuencias, las explosiones adquieren un excelso protagonismo y espectacularidad. Por otro lado, a través de esa clave baja lumínica el espectador es invitado a quedar atrapado por la tensión y acción de cada una de las escenas. Es importante señalar que con el uso de la clave baja es necesario un esfuerzo "extra" de atención por parte del espectador para que la técnica sea eficaz y obtenga el resultado esperado. Igualmente, es fundamental mencionar la combinación de luces y sombras utilizada para mostrar todo lo asociado a la casa Harkonnen –oscuridad sin pérdida de luz.



***Dune* (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo de iluminación.**

El largometraje presenta una paleta cromática caracterizada por el frío asociado a cada fotograma. Fraser y Villeneuve nos presentan de forma singular el desierto de Arrakis caracterizado por colores fríos con presencia de blancos y azules mediante los cuales logran aumentar la sensación de dureza y de lugar inhóspito. El desierto queda reflejado como un lugar extremo, al que no pertenecen los protagonistas, un lugar maltratado y llevado al límite y todo esto se transmite mediante la frialdad de la paleta de colores utilizada.



***Dune* (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo cromático.**

Más allá del desierto, el frío en los colores está presente durante toda la película. En la presentación de la casa Atreides, la variedad cromática es toda oscura y poco contrastada, como verdes oscuros, negros o grises. La casa Harkonnen está caracterizada por colores

aún más oscuros como gran variedad de negros y grises donde la frialdad es llevada al extremo.



Dune (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo cromático.

Solo hay una parte durante el largometraje donde la frialdad desaparece dejando paso a la calidez cromática (Beltrán, 2019). Cuando el espectador visualiza los *flash-back* y *flash-forward* de Paul, la calidez de los colores transmite sensación de cercanía, familiaridad o arropo. Además de cumplir ese objetivo, la calidez y contraste del color sirve para separar de forma eficaz estas visiones del resto del relato.



Dune (2021) Fuente: Warner Bros Ejemplo cromático.

El reputado y premiado compositor Hans Zimmer es el encargado de crear la música de este film. Esta BSO consta de veintidós pistas producidas mediante la tecnología *Dolby Atmos Music*, utilizada por primera vez en la carrera de Zimmer. Esta tecnología permite generar un sonido en tres dimensiones que otorga una experiencia inmersiva que transporta al espectador dentro de la película (Flaqué, 2021). Algunos *tracks* como *The*

Dune Sketchbook se caracterizan por efectismos, voces de ultratumba, armonías disonantes, zumbidos sonoros o contrapuntos que conforman una atmósfera insólita y opresiva. Por otro lado, esta música también se caracteriza por introducir al espectador en una ensoñación musical mediante la que se puede visualizar las vastas dunas o las tormentas de arena a través de tonos electrónicos y percusivos. Otras canciones como *Bene Gesserit* evocan a la magia negra de lo mental, de lo espiritual, lo abstracto mediante un ambiente musical denso y vaporoso. O el tema *Gom Jabbar* en el que los cantos de brujas impregnan la atmósfera de un rito entre la vida y la muerte en un continuo tormento emocional.

En general, Zimmer vuelve a crear una composición magistral que se caracteriza por una tonalidad ancestral o espiritual que evoca al espectador a un ambiente oscuro, opresivo y de una tensión desmesurada, elevando a otro nivel artístico narrativo los demás elementos fílmicos.

8.4 Guy Ritchie

Otro de los autores comerciales contemporáneos relevantes es Guy Ritchie. Director y guionista británico, realizó sus primeros productos como realizador en el mundo de la publicidad y de los cortometrajes de ficción. Uno de sus primeros cortos fue *The Hard Case* (1995), donde ya dejó ver su predilección por la ambientación delictiva. En 1998 rodó su primer film titulado *Lock and Stock*, una historia en la que combinó, influenciado por Quentin Tarantino, la intriga criminal con la comedia. En este film contó con la participación de Jason Statham y Vinnie Jones entre otros. La película cosechó un gran éxito lo que derivó en un lanzamiento al estrellato internacional de este autor comercial. Dos años después dirigió *Snatch, Cerdos y Diamantes* (2000), film protagonizado por Brad Pitt el cual cosechó cierta relevancia de crítica y público. Uno de sus fracasos fue el remake titulado *Barridos por la Marea* (2002), historia romántica italiana de los años 70 protagonizada por Madonna. Tras este revés, Ritchie volvió al panorama cinematográfico mundial con otro film de gánster llamado *Revolver* (2005) con el que volvió a obtener poca repercusión.

Una de las películas que significó un antes y un después en su carrera como director fue *Rocknrolla* (2008). Este film, protagonizado por Gerard Butler y Tom Wilkinson recibió una gran acogida, situando al director de nuevo en el centro de la industria cinematográfica.



Rocknrolla (2008) Fuente: ABC

Posteriormente, Ritchie optó por una singular y especial adaptación del personaje de Sherlock Holmes, rodando dos filmes con este protagonista: *Sherlock Holmes* (2009) y *Sherlock Holmes: Juego de Sombras* (2011). Estos largometrajes fueron protagonizados por Robert Downey Jr. en el papel de Sherlock y Jude Law en el papel de Watson.

Tras la realización de otras producciones, en 2017 realizó una adaptación del Rey Arturo titulada *Rey Arturo: La Leyenda de Excálibur*. En este film, protagonizado por Charlie Hunnan, Ritchie dio un giro de tuerca al argumento y a toda la estética con la que se habían producido los largometrajes anteriores de esta historia.

Otro de los films que pasó por la cartelera sin pena ni gloria fue *Aladdín* (2019). Sin embargo, en este mismo año, presentó *The Gentlemen: Los Señores de la Mafia*. Esta película, protagonizada por Matthew McConaughey, Charlie Hunnan, Hugh Grant y Colin Farrel, tuvo una muy buena acogida por público y crítica. Actualmente, se espera la presentación de dos nuevos filmes: la tercera parte de Sherlock Holmes y *The Ministry of Ungentlemanly Warfare* (2022).

Como ya se ha mencionado, Ritchie, al igual que todos los grandes realizadores, le gusta dejarse influenciar por otros cineastas como Quentin Tarantino. Su predilección por los diálogos absurdos, fragmentados o muy acelerados nos remite directamente a este autor comercial.

La gente pregunta, ¿qué es un RocknRolla?

Y yo les digo que no tiene nada que ver con baterías, drogas ni viajes al hospital..., no, no, es mucho más que eso amigo mío. A todos nos gusta la buena vida. A unos

el dinero, a otros las drogas, a otros el sexo, el glamour o la fama. Pero un RocknRolla es diferente. ¿Por qué? Porque un auténtico Rocknrolla.... quiere el pack completo (*Rocknrolla*, 2008).

Pero más allá de esto, Ritchie ha conseguido aportar a todas sus producciones un tono poco amable, arriesgado y peligroso, acompañado de giros y encrucijadas de guion que suelen desconcertar al espectador (Tello, 2020).

Se trata de un director que presenta una serie de pautas o características en sus diferentes largometrajes que lo convierten en un autor comercial. Aunque aparentemente algunas de sus producciones no guarden ninguna relación entre sí, Ritchie es un director que siempre intenta dejar su sello en cada uno de sus films. Su extrema elegancia a la hora de realizar escenografías y decorados, elegir bandas sonoras o vestuarios, etc., lo convierten en un realizador especial. Además, sus planificaciones, su formalidad técnica y el cómo aleja su cine de la frialdad de películas similares de décadas pasadas, deriva en un cine sofisticado y adaptado a la industria cinematográfica contemporánea. Junto a esto, Ritchie ha mantenido su estilo cinematográfico aun cuando le han encargado largometrajes como ambas producciones de Sherlock Holmes.

Sus películas suelen caracterizarse por contener gran cantidad de escenas de violencia explícita. El humor y lo absurdo se combinan continuamente con secuencias de delincuencia y crimen donde el espectador puede observar accidentes, cortes, caídas, heridas y sangre (Tello, 2020). Pocos de los personajes que protagonizan los largometrajes de Ritchie se libran de la corrupción o la delincuencia por lo que siempre terminaran aportando al arco narrativo grades dosis de violencia. Ni el remake realizado del clásico de *Aladdín* (2019) se libra de una pequeña dosis de hematomas y magulladuras. Su estilo está muy relacionado siempre con la calle, con barrios muy deprimidos donde la violencia forma parte de la supervivencia y en los que las mafias son las dueñas del lugar. A estos decorados y a diferencia de otros directores, Ritchie edulcora estas escenografías con grandes dosis de humor que acercan al espectador y le permite conectar con los diferentes protagonistas.



Snatch, Cerdos y Diamantes (2000) Fuente: entre notas y más

Como a los más grandes autores comerciales, a Ritchie le apasiona volver a sus orígenes y a su zona de confort cada cierto tiempo. Esto le ha ocurrido con sus films *The Gentlemen* (2019) y *Despierta la Furia* (2021) con los que vuelve a su género fetiche y dónde realmente se siente cómodo realizando cine. Ambas películas versan sobre mafias muy poderosas que controlan las calles en las que el sentimiento de venganza y la violencia están muy presentes durante todo el arco narrativo.

8.4.1 *The Gentlemen* (2019)

Este largometraje trata sobre el personaje de Mickey Pearson –Matthew McConaughey–, un expatriado estadounidense que estudió en la reputada Universidad de Oxford en Norteamérica. Poco después de llegar a Londres, Pearson construye un imperio de granjas de marihuana de extrema calidad situadas en mansiones de la clase burguesa londinense. La trama comienza cuando llega el rumor a las calles de Pearson y su mujer, Rosalind –Michelle Dockery– desean disponer de más tiempo para estar juntos por lo que quieren vender el negocio. En ese instante aparece Mathew Berget –Jeremy Strong– un excéntrico y presuntuoso millonario aparentemente interesado en la compra del negocio, pero con claras intenciones de devaluar el mismo. Por otro lado, aparece otro interesado, Dry Eye –Henry Golding–, una especie de James Bond asiático (Belleza, 2019).

Toda esta historia se complica cuando un grupo de jóvenes delincuentes afroamericanos, con grandes habilidades para pelear, se graban transmitiendo en directo en Youtube cómo asaltan y roban en una de las granjas de marihuana de Pearson. En este momento aparece

el conocido como “entrenador” –Colin Farrel–, un extrambótico y peculiar personaje de trajes a cuadros y bombín, protector de los jóvenes el cual buscará resarcir el daño causado.



***The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019)* Fuente: Cinemaficionados**

De forma paralela, podemos ver como Fletcher –Hugh Grant– chantajea de manera presuntuosa, humorística y sarcástica a Raymond –Charlie Hunnam–, la mano derecha de Pearson. Fletcher cree conocer todos los acontecimientos relacionados con Pearson que han tenido lugar en un tiempo concreto y, con esta información, obtener un beneficio económico chantajeando a este. Raymond entra en el juego de Fletcher pero sabiendo en todo momento cómo terminará esa coacción (Belleza, 2019).

The Gentlemen se basa en un constante juego de poder desempeñado por personajes “especiales”, estrafalarios o extravagantes que aportan constantes toques de humor (Zorrilla, 2020). Una de las mejores interpretaciones de todo el film la realiza Hugh Grant en el papel de Fletcher. Este personaje es un guionista de cine que compagina su trabajo con surtir de titulares a uno de los periódicos más vendidos de Londres además de dedicarse a chantajear a sus víctimas a cambio de dinero y silencio. Durante muchos momentos del film, actúa como narrador de la historia en la que él siente que tiene el poder y el control absoluto sobre Raymond, mano ejecutora de Pearson al que Fletcher se dispone a chantajear. Grant desempeña un extraordinario papel de un personaje excéntrico, algo egocéntrico y payaso que aporta personalidad y carisma al largometraje. Por su parte, McConaughey brilla, en la medida de lo posible, interpretando a un narcotraficante de marihuana que se dedica a lucrarse y a controlar la codicia de la gente que le rodea. McConaughey proporciona personalidad, sobradez y chulería a un personaje que no le ofrece las posibilidades interpretativas suficientes para mostrar su gran variedad de registros.

Aunque Charlie Hunnan, en el papel de Raymond, muy a menudo se ve eclipsado por Grant, realiza una gran interpretación de un personaje obsesionado por la limpieza, la organización y la planificación. Aunque se trata de una figura seria y directa, no está exenta del humor característico de Ritchie el cual enriquece a cada uno de sus protagonistas.

De todo el elenco de personajes principales, uno que puede pasar desapercibido es Colin Farrel en el papel de “entrenador”. En este caso, se trata del personaje más excéntrico y extravagante de todos. Con un complejo vestuario, alejado de toda sofisticación inglesa, aporta al film una personalidad bastante serena y lógica, por momentos, combinada con impulsos de violencia propios de un psicópata.

En lo referente a la focalización con la que se cuenta la película, el personaje de Fletcher *pitcha* el largometraje al espectador, es decir, narra con todo lujo de detalles el guion del film y sus giros dramáticos a la vez que el espectador lo está viendo todo en pantalla (Caridad, 2020). Por esto, Ritchie rompe varias normas de guion dado que gran parte del largometraje se basa en una increíble exposición presentada por Hugh Grant. Aunque no llegaría a ser, tal cual, una focalización interna, el personaje de Fletcher sirve como medio, conocedor de casi toda la información, encargado de transmitírsela al espectador y a uno de los personajes. Durante el desarrollo de $\frac{3}{4}$ partes del largometraje, Grant ejerce de narrador del mismo realizando algo prohibitivo en la creación de un guion, exponer. Esa focalización cambiaría en el momento que el propio film alcanza a la narración que Fletcher está realizando. En ese instante, la focalización pasaría a ser omnisciente en la que la cámara actuaría como el narrador que conoce toda la información de cada uno de los personajes del film, siendo la encargada de mostrar al espectador todas las secuencias de la historia.

El director de fotografía de esta producción es Alan Stewart, colaborador de Ritchie en otros largometrajes como *Aladdin* o *Despierta la Furia* (2021). Se caracteriza por el uso de la cámara Arri Alexa XT Plus acompañada de las ópticas Angenieux Optimo. Se trata de un equipo cinematográfico de los más completos del mercado fílmico actual dada su gran respuesta en bajas condiciones lumínicas, su fiel colorimetría y la gran nitidez de sus imágenes. Fue el equipo utilizado en el rodaje de *The Gentlemen* dada las exigencias técnicas demandadas por el film.

Al tratarse de un largometraje de personajes, es decir, una película donde la mayor parte de su éxito recae sobre estos, los encuadres más utilizados por el realizador suelen ser escalas cercanas a los protagonistas.

Los planos generales son utilizados, habitualmente, en los momentos en los que Ritchie/Stewart quieren ubicar al espectador en una escenografía concreta o en las situaciones en las que se realiza un cambio de espacio (Belleza, 2019). Por otro lado, también presentan la función, de forma más precisa, de presentar varios personajes en conjunto que ocupan demasiado espacio en el cuadro como para utilizar otro tipo de escala más cerrada. Como en casos anteriores, el plano general o gran plano general es un recurso muy efectivo para realizar transiciones entre diferentes localizaciones del film, como, por ejemplo, un clip de la ciudad donde transcurren las acciones –segunda fotografía siguiente.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano general



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de gran plano general

Son diferentes las escenas donde aparecen varios personajes, por lo que la escala conjunto tiene una gran presencia en el film. En este caso, este encuadre sirve para mostrar al espectador los diferentes personajes que interactuarán en esa secuencia o conjunto de escenas para que éste comprenda perfectamente a cuál de ellos afecta cada una de las situaciones que tienen lugar en el film.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano conjunto



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano conjunto

Uno de los planos con mayor protagonismo en el largometraje es el plano medio. Este plano acerca al espectador al personaje, pudiendo observar este su gestualidad facial y corporal de cintura para arriba aproximadamente. De esta forma, el espectador puede

extraer la suficiente información de las expresiones del protagonista a la vez que también dispone de información de otros personajes o del entorno en el que se desarrolla la acción o acciones. Por otro lado, es la distancia fílmica más natural percibida por el ojo humano por lo que suele ser una escala muy utilizada en todas las películas.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano medio



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano medio

Finalmente, las escalas protagonistas del largometraje son el primer plano, el primerísimo primer plano y el plano detalle, estos últimos en menor medida. Como se ha mencionado anteriormente, esto tiene su explicación en que estamos hablando de un film dónde los personajes, su gestualidad, sus experiencias, diálogos, etc., son los protagonistas

absolutos de la producción. Por este motivo, el espectador debe estar y sentirse cerca de ellos para conectar e identificarse con cada uno de los personajes, además de para comprender sus acciones y extraer toda la información necesaria de cada una de las puestas en escena.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de primer plano



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de primer plano

Se trata de una película donde los detalles son esenciales de cara al espectador. A esto, hay que añadirle que el director suele recurrir con asiduidad a las escalas detalle para transmitir información que considera muy relevante para tener que recurrir a este tipo de

encuadre. Debido a esto, *The Gentlemen* es un film donde este encuadre tiene gran presencia.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano detalle



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano detalle

Como en todo buen film, son algunas las escenas donde los autores comerciales realizan pequeños homenajes a otros realizadores comerciales o incluyen en sus películas “copias” de planos o escenas concretas de estos. En este caso, Ritchie recrea uno de los míticos encuadres realizado por otro de los autores analizados, Tarantino.



***The Gentlemen: Los Señores de la Mafia* (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de plano homenaje**
Aunque Ritchie suele ser un director que recurre mucho en sus films al uso de cámaras lentas/cámaras rápidas, en este caso, cuando la cámara se mueve, ese movimiento es muy suave siendo imperceptible en muchas ocasiones para el espectador.

Se trata de un largometraje que intercala secuencias de mucho ritmo tanto diegético – mediante los encuadres y la propia acción interna– como extradiegético –generado a través del montaje– con otras escenas donde el ritmo es pausado. Este tipo de montaje se combina y funciona a la perfección con el arco narrativo del largometraje. Como ejemplo de secuencia que presenta un ritmo alto se puede mencionar las escenas donde Raymond y sus secuaces persiguen a jóvenes delincuentes en un barrio muy peligroso de la ciudad de Londres. Otros modelos de secuencia donde el ritmo es mucho más pausado se pueden mencionar todas aquellas escenas donde Fletcher explica detalladamente a Raymond todo el film. Como en todos los largometrajes de autor analizados en esta investigación, el montaje es uno de los elementos cinematográficos cuya importancia es diferencial para el futuro éxito o fracaso de una producción.

Respecto a la puesta en escena, como a lo largo de toda su carrera, Ritchie se ha caracterizado por una excelsa calidad artística y compositiva visible en cada una de sus creaciones escenográficas o puestas en escena (Ceballos, 2020). El autor demuestra el dominio absoluto sobre este elemento cinematográfico, no permitiendo en ningún momento que este decaiga derivando en una desconexión fílmica por parte del espectador. Son varias las secuencias en *The Gentlemen* que demuestran lo citado, como por ejemplo: la secuencia que entra y sale constantemente de pantalla, en la que Fletcher le expone

todos los acontecimientos a Raymond es un claro ejemplo de calidad y control sobre la puesta en escena; otro gran ejemplo tiene lugar en el pub cuando Pearson está sentado en la mesa discutiendo con Dry Eye.

Alan Stewart ilumina de forma muy naturalista todo el film, distinguiendo dos tipos de iluminaciones: la utilizada en interiores y la puesta en práctica en exteriores (García, 2020). En interiores nocturnos, el director de fotografía aprovecha las fuentes lumínicas integradas en el escenario para iluminar a éste y a los personajes.



***The Gentlemen: Los Señores de la Mafia* (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de iluminación**

Los personajes, en gran parte de las acciones, quedan iluminados lateralmente con ratios de contraste por encima de los dos pasos de diafragma aproximadamente. Además, la luz diegética se complementa con focos que iluminan desde las ventanas simulando luz lunar u otros proyectores situados en la propia localización para luces de relleno.

En los interiores diurnos, Stewart pone en práctica una iluminación muy natural donde los personajes presentan ratios de contrastes que no superan el paso de diafragma derivando sombras no muy pronunciadas. Las ventanas suelen ser los puntos principales de iluminación complementados, en algunas ocasiones, con flujos luminosos de relleno procedentes de focos integrados en los escenarios o proyectores independientes.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de iluminación
En exteriores diurnos, Alan Stewart aplica una iluminación muy natural, asociada en todo momento al lugar y al clima que simula, donde los contrastes apenas tienen presencia.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de iluminación
En exteriores nocturnos y al igual que en interiores nocturnos, el director de fotografía integra de manera muy eficaz y naturalista las fuentes lumínicas principales de cada set o puesta en escena. Los ratios de contraste vuelven a provocar sombras más pronunciadas

y dramáticas en cada uno de los personajes que desarrolla acting en estas localizaciones.



The Gentlemen: Los Señores de la Mafia (2019) Fuente: Vertice Ejemplo de iluminación

En cuanto a la temperatura de color, en todos los interiores tanto diurnos como nocturnos, la temperatura de color torna, en todo momento, hacia el naranja. Lo mismo ocurre en los exteriores nocturnos como el representado por la fotografía anterior.

Por otro lado, en los exteriores diurnos, la temperatura de color vira hacia colores fríos grisáceos muy representativos del clima londinense. En este caso, el color de la iluminación potencia la cromática climática del lugar donde se está rodando el film.

La paleta de color del largometraje estaría conformada por variedad de grises, marrones, azules y negros, todas ellas tonalidades muy ligadas a la climatología y a la sociedad londinense y británica.

En las secuencias o escenas donde aparece la marihuana, los colores son más excéntricos con protagonismo del violeta y, en algunos momentos concretos, del rojo. Son colores producidos por lámparas de neón muy utilizadas para recrear, entre otras cosas, la cultura pop de los 80, como ocurre igualmente en el caso de la serie *Stranger Things* (2016).

Los mismos colores que conforman la paleta de color de la película están presentes en gran parte de los vestuarios que presentan cada uno de los personajes principales. En el caso de Pearson, su vestuario varía en función del momento en el que se encuentra el personaje en cuanto a sentimientos. En la secuencia donde va a amenazar e interrogar al jefe de la mafia china, viste un traje color azul claro muy peculiar. En este caso, se trata de un “falso” azul en cuanto a significación dado que está ligado a la impulsividad y al deseo de venganza.



***The Gentlemen: Los Señores de la Mafia* (2019) Fuente: Daily Sabah Ejemplo de color**

Otro de los personajes en los que el color tiene una presencia relevante es el del entrenador interpretado por Colin Farrel. En este caso, el personaje viste chaquetas y pantalones sport de rayas y cuadros. Esto está directamente ligado a la personalidad estrambótica del personaje.



***The Gentlemen: Los Señores de la Mafia* (2019) Fuente: Daily Sabah Ejemplo de color**

Christopher Benstead es el compositor y mezclador de la banda sonora del film. Ganador de un Óscar, la mayor parte de sus composiciones para el largometraje poseen tintes de música atmosférica (LJXIH, 2022). La banda sonora incluye canciones de la vieja escuela relacionadas con el estilo gánster de los personajes principales, pero es el género indie el

que está presente en los momentos clave del film. Este estilo musical está ligado a la cultura británica de barrio y de pubs, presente, en todo momento, en el arco narrativo del largometraje.

8.5 El serial de autoría comercial: *Juego de Tronos* (2011)

Juego de Tronos (2011) cumple con todas las características que debe tener una producción audiovisual para convertirse en una serie de autor comercial. Se trata de una serie que presenta características ligadas a este análisis como: un complejo arco narrativo a lo largo de todas sus temporadas; una compleja producción; un grandísimo presupuesto económico para llevarse a cabo, etc. Elementos cinematográficos comunes que conforman una determinada forma de realizar cine como la dirección de fotografía o la puesta en escena, etc., a pesar de los continuos cambios en la dirección o la dirección de fotografía, etc.

Para comenzar con el análisis técnico-narrativo de esta serie de HBO, es fundamental señalar las cifras que ha obtenido ésta a lo largo de sus ocho temporadas de éxito. Esta megaproducción ha mantenido pegados al televisor a más 150 millones de personas. Se ha rodado en más de diez países diferentes, teniendo su sede en interiores en Titanic Studios en Belfast. En esta localización se han grabado espacios como el Castillo Negro, el Nido de Águilas o el Gran Septo de Baelor, entre otros.

En equipo técnico, el serial ha utilizado a casi 13.000 extras y a más de 2000 personas de equipo técnico sólo en los rodajes de Irlanda del Norte. Para la construcción de esta maravillosa ficción se ha necesitado más de 105.000 días de trabajo para los diferentes extras de cada país. Junto a la producción, han trabajado 40 empresas de postproducción audiovisual de diferentes zonas del mundo. Estas empresas han realizado efectos visuales a los 13.250 planos del serial que lo han requerido. Helen Sloan, fotógrafa de la serie, ha realizado casi 1,5 millones de fotografías durante el rodaje de las ocho temporadas (20minutos, 2019).

Juego de Tronos es la serie más premiada de la historia de la televisión y de las plataformas *streaming* con:

- 132 nominaciones a los premios Emmy y 47 estatuillas ganadas.
- Siete nominaciones a los Globos de Oro y una estatuilla ganada.
- 18 nominaciones a los premios SAG del sindicato de actores con siete estatuillas ganadas.
- 17 nominaciones a los premios Critic's Choice y una estatuilla ganada.

- Siete premios AFI.

En el rodaje de la serie se han utilizado 52.000 bolsas de nieve hecha de papel, más de 3.000 efectos de pirotecnia, más de 15.000 litros de sangre artificial, casi 21.000 velas o más de 40 km de cuerda (20minutos, 2019).

Todos estos datos confirman el nivel de una de las producciones más costosas y complejas que se han llevado a cabo en toda la historia de las series cinematográficas y del cine, en general. Se calcula que la serie ha necesitado 700 millones de dólares aproximadamente para ser llevada a la pantalla.

Juego de Tronos nace de la obra de George R. Martin. David Benioff y D. B. Weiss, que adaptan las novelas de la saga a la gran pantalla generando un producto de gran calidad. El argumento de esta serie está centrado en la lucha, entre varias casas, por el trono de hierro que ha sido forjado con las espadas de los enemigos vencidos. Las casas que pelean por llegar al poder son: la casa Stark, con los personajes de Sansa, Arya, Bran y Jon Nieve a la cabeza; los Targaryen, con Viserys y Daenerys como personajes representativos; los Lannister con varios rostros protagonistas como Cersei, Jaime, Joffrey, Robert, Tyrion o Tywin; los Greyjoy, con Theon y Yara como personajes más visibles; los Tyrrel, con los hermanos Margaery y Renly como protagonistas; los Baratheon, con Robert, Renly y Stannis como rostros visibles de la casa y, por último, los Martell representados por Doran y Oberyn entre otros (Such, 2016).

8.5.1 Resumen de las 8 Temporadas.

Se trata de una serie conformada por ocho temporadas con 73 capítulos en total. Su complejidad narrativa hace imposible realizar un resumen completo de cada una de las temporadas por lo que, desde este análisis, se ha creído oportuno resumir al máximo el argumento de cada temporada.

La primera temporada se titula *Fuego y Hielo*. La narrativa comienza en una de las localizaciones más importantes de toda la serie, el muro. Este espacio separa poniente, gobernada por el rey/reina del Trono de hierro, y la zona de los salvajes del norte y los caminantes blancos –los cuales aparecerán en el primer episodio del serial–. Ned Stark encuentra unos cachorros de huargo que regala a cada uno de sus hijos, incluido su hijo bastardo Jon Nieve. Robert Baratheon, rey del Trono de Hierro, visita Invernalía, el reino de Ned Stark, para pedirle a este que sea su Mano. Ned viajará con sus hijas Sansa y Arya a desembarco del rey para ser la Mano del Rey y para que Sansa se prometa con Joffrey,

hijo de Robert y Cersei Lannister. Antes de este hecho, Bran, hijo de Ned, descubre mientras escala por el castillo de Invernalía que los hermanos Cersei y Jaime son amantes. Bran cae desde la altura y queda parálítico. Por otro lado, Viserys y Daenerys, los hermanos Targaryen quieren reclamar el Trono de Hierro dado que piensan que son los verdaderos herederos al trono. Para ello, Viserys está dispuesto a todo para conseguir los apoyos suficientes para conquistar Desembarco del rey (Palomares, 2019).

La segunda temporada comienza con varias declaraciones de guerra. Por un lado, Robb de la casa Stark declara la guerra a la casa Lannister junto a Renly Baratheon que también declara la guerra a los Lannister por el Trono de Hierro. Por su parte, Daenerys va recorriendo su camino hacia el Trono de Hierro. En ausencia de Robb, Theon Greyjoy quiere hacerse con el poder en Invernalía mientras que los salvajes quieren atravesar el muro para huir de los caminantes blancos. Tras el matrimonio fallido entre Joffrey y Sansa, Cersei le busca una nueva prometida de la casa Tyrrel, Margaery. Sansa sigue raptada por Cersei mientras Arya consigue huir de desembarco. Stannis ataca desembarco con toda su flota.

La tercera entrega de la serie comienza con Robb siendo nombrado Rey en el Norte. Durante el transcurso de esta temporada tiene lugar uno de los capítulos más famosos de la serie, “La Boda Roja”. Tywin Lannister nombra diferentes casamientos que afecta a Sansa, Tyrion o Cersei. Por su parte, Daenerys libera y capitanea al famoso ejército de los Inmaculados con el que tratará de reconquistar Poniente. Además, Los Segundos Hijos, famosos guerreros, se unen a ella debido a que su líder está enamorado de Daenerys. Arya sigue su viaje para encontrarse a sí misma mientras Ramsay captura a Theon haciéndolo su prisionero.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

La cuarta temporada comienza con un gran acontecimiento que interrumpe la boda entre Joffrey y Margaery en desembarco del rey. Tyrion se ve involucrado y Oberyn de Dorne entra en escena para intervenir por él. Jaime llega a Desembarco para ayudar a su hermano. Tyrion toma grandes represalias contra su familia antes de abandonar la capital de Poniente. Paralelamente, Sansa huye de Desembarco ayudada por Menique, marido de su tía regidora del Nido de Águilas. Bran llega hasta el árbol mágico dónde conocerá su destino mientras Daenerys sigue intentando dar ejemplo de cómo gobernar la Bahía de los Esclavos. En el Muro, los salvajes llegan a sus puertas para terminar enfrentándose a la Guardia de la Noche (Palomares, 2019).

La siguiente temporada está protagonizada por un grupo religioso fanático llamado los gorriones. Esta secta impone diferentes castigos a gobernantes como Cersei. Jaime viaja a Dorne para intentar liberar a su hija. Tyrion llega hasta Daenerys para terminar uniéndose a ella en su viaje hacia la capital. Por su parte, Meñique entrega a Sansa a Ramsay para que se case con ella. Mientras, Arya llega a Bravos para comenzar con su entrenamiento. Stannis se dirige al sur para intentar tomar la capital cuando una tormenta lo intercepta. En el muro, Jon consigue alcanzar la paz con los salvajes aceptando que estos vivan en el Norte. La Guardia de la Noche no acepta que Jon haga tratos con los salvajes e intervienen en la negociación.

La sexta temporada comienza con Jon como protagonista. Sansa, tras una larga letanía consigue reunirse con él. Mientras, Ramsay es nombrado Rey en el Norte. Tras conocer el ataque de los Caminantes Blancos, Jon quiere formar un ejército para defender el Muro. Arya sufre las consecuencias de su dura preparación para convertirse en un Hombre sin Rostro. Por otro lado, Bran se encuentra reunido con el Cuervo de Tres Ojos para convertirse en su sucesor. Los Greyjoy sufren el ataque de su tío a las Islas del Hierro. Ramsay y Jon se enfrentan en una de las batallas más importantes de toda la serie, la Batalla de los Bastardos. Daenerys sigue aumentando su ejército mientras se dirige hacia Desembarco del Rey. Otro de los acontecimientos más importantes de la temporada ocurre en la capital cuando Cersei se venga de los gorriones (Palomares, 2019).

En la penúltima temporada Daenerys llega a su antiguo hogar, Rocadragón, acompañada de un poderoso ejército dispuesto a hacer todo por ella. Jon se reúne con esta para formar una fuerte alianza que sea capaz de frenar el avance imparable de los Caminantes Blancos. Tras la reunión, comienzan un romance. El Rey de los Muertos no para de aumentar su poder sumando cada vez más soldados a su ejército. Jon y Daenerys se reúnen, para intentar sumar los máximos aliados a su causa, con una de sus mayores enemigas, Cersei

Lannister. Tras su entrenamiento, Arya vuelve a Invernalía para unirse a su hermana Sansa. Posteriormente, Bran se unirá a ellas. La gran guerra está punto de comenzar. La última temporada de la aclamada serie se presenta con el ejército de Daenerys y el del Norte reunidos en el castillo de la casa Stark para combatir al ejército de los Caminantes Blancos. Cersei no ha cumplido su palabra dejando a sus tropas guarnecidas en Desembarco del Rey. La gran guerra tiene lugar en el tercer episodio. Posteriormente, Daenerys se dirige a conquistar el Trono de Hierro. Diferentes traiciones tienen lugar durante el camino. Un final trágico e inesperado protagoniza el fin de la serie (Palomares, 2019).

8.5.2 Las temáticas en Juego de Tronos.

Son varias las temáticas presentes en este serial cinematográfico además de ser muchas las casas que luchan por el poder de Poniente. Es muy fácil obtener semejanzas entre lo ocurrido en *Juego de Tronos* con el Imperio Romano. La lucha de poder con la representación de diferentes paladines recuerda mucho a lo que ocurría durante el siglo I. Por otro lado, expertos en geopolítica como el francés Dominique Moïsi señala que las diferentes venganzas desarrolladas en la serie presentan parecidos muy importantes con los conflictos políticos de Oriente Próximo como la guerra de Siria. En palabras de Moïsi, “desde el punto de vista geopolítico, he tenido la impresión de que la realidad imitaba a la ficción y no al revés”. A esto añade “hay episodios de la serie que anticipan hechos ocurridos en estas zonas; hay diálogos, casi shakespearianos, que no deben de estar muy lejos de los que hoy puede mantener un diplomático ruso con uno norteamericano” (El País, 2018).

La serie está protagonizada por siete reinos con personalidades, historia, contexto, cultura y banderas muy diferentes. Esto se refleja en la realidad en países plurinacionales como el Reino Unido o España dónde se encuentran situaciones de tensión con grandes autonomías como Irlanda del Norte o Cataluña. Esta misma situación se ha dado varias veces en la Unión Europea (Mullor, 2019).

Dicho esto, la temática principal de *Juego de Tronos* es la búsqueda de identidad tanto individual como colectiva. La búsqueda colectiva queda evidenciada a través de las diferentes guerras que tienen lugar durante el desarrollo del arco narrativo de la serie. Son muchas las diferencias –cultura, creencias, tradiciones, etc.– entre las diversas familias que conforman Poniente por lo que encontrar la armonía entre ellas es un reto mayúsculo (Navarro, 2016). Todas y cada una de las acciones colectivas desplegadas en el serial se

traduce en un paso más en la búsqueda de esa identidad grupal. Junto a esto, son muchos los personajes cuya profundidad narrativa abarca gran parte de la serie. Arya Stark o Jaime Lannister son ejemplos de personajes que comienzan la serie con una identidad que nada tiene que ver con la que terminan mostrando al final de esta.

Otra de las temáticas de la serie que puede pasar completamente desapercibida es la amenaza del cambio climático. Los Caminantes Blancos pueden representar, metafóricamente hablando, el peligro del calentamiento global. Al igual que éste, los muertos van provocando catástrofes y bruscos cambios de temperatura a su paso, aunque en el caso de la ficción sean invertidos con respecto a la realidad. Martin, uno de los creadores de la serie, señala en una entrevista para el New York Times:

Es bastante irónico porque empecé a escribir *Juego de tronos* en 1991, mucho antes de que nadie estuviese hablando del cambio climático. Pero hay, de forma muy general, un paralelismo verdadero ahí. Y la gente en Poniente está luchando sus batallas individuales para conseguir poder, estatus y riquezas, distrayéndose del hecho de que están ignorando la verdadera amenaza del "Se acerca el invierno", que tiene el potencial de destruirles a todos (New York Times, 2019).

Son muchas las temáticas tratadas por una compleja narrativa donde, la evolución de los diferentes personajes y las diversas casas, marcan el camino de la narrativa global del serial.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

Además de las diferentes temáticas que trata la serie, son varios los aspectos narrativos y argumentales esenciales a través de los cuales se ha construido esta. Algunos investigadores como Sauco señalan que parte de estas claves son (Sauco, 2019):

Este serial se caracteriza por ser extremadamente realista, es decir, aunque se trata de una serie centrada en una especie de medievo, podría pasar por algo que ha ocurrido apenas hace medio siglo. Los personajes se caracterizan por una serie de virtudes y defectos por igual, con los que el espectador empatiza en todo momento dado que esas personalidades las puede observar diariamente. Las acciones y acontecimientos que rigen la narrativa son totalmente mundanas, de las que ocurren diariamente. El gran realismo que acompaña a la serie potencia que el que la visualice se sumerja de lleno en la trama.

En esta narrativa no existen los personajes completamente buenos o completamente malos, solo hay personas dispuestas a todo por conseguir alcanzar sus diferentes metas. Cada cual busca sus propios intereses y los de su familia, siempre motivados por sentimientos o emociones totalmente humanas. La figura del héroe pasa de puntillas por una serie donde el verdadero rey es el antihéroe.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO

Otro de los grandes alicientes de la producción es que cualquier personaje puede morir, tanto protagonistas como secundarios. A nivel narrativo, este hecho aumenta exponencialmente la tensión y las expectativas del espectador dado que no está acostumbrado cinematográficamente a este tipo de acontecimientos. Por otro lado, este aspecto puede convertirse en algo negativo debido a que se pueden reprimir sentimientos

y afectos hacia los personajes. Al tratarse de un contexto medieval fantástico caracterizado por la violencia, cuando el espectador observa en pantalla a su personaje favorito, éste es invadido por la tensión y la incertidumbre.

Una de las grandes motivaciones para el espectador a la hora de visualizar un producto audiovisual es disponer de la posibilidad de poder elegir un bando. Ocurre en varias producciones como *Harry Potter*, *American Gods* o *El Señor de los Anillos* entre otras. *Juego de Tronos* presenta varias casas o escudos con características, culturas y tradiciones muy diferentes. No existe uno o varios protagonistas dado que, gran parte del elenco artístico, son personajes principales. Este gran abanico de alternativas posibilita que sean varios tipos de espectadores los que se vean reflejados en alguno de los personajes de la serie, aumentando notablemente el target de esta.

Como gran maestro del guion que es, Martin conoce a la perfección la mayoría de los tópicos y clichés que se repiten continuamente en las producciones audiovisuales del séptimo arte o la televisión. Gran parte de las tramas contemporáneas se rigen por una serie de pautas prediseñadas, a menudo repetitivas, que suelen generar las mismas reacciones en el espectador. Debido a esto y otras causas, Martin se adelanta a nuestras predicciones, anticipándose al que visualiza el producto para sorprenderlo constantemente con acciones inesperadas. Por otro lado, como experto narrativo, interpreta muy eficazmente cómo piensa el espectador medio, valiéndose de la confianza que este deposita en el argumento para convertirlo en uno de los puntos donde el guionista realiza gran hincapié.

Martin utiliza la siguiente formula:

- Recurre a determinados tópicos fingiendo que los ha introducido accidentalmente.
- Posteriormente, desarrolla el tópico con naturalidad, haciendo que el desenlace de este parezca muy previsible.
- Termina con un final totalmente inesperado para el espectador.

El hecho de que haya un determinado target que conozca la formula no significa que sean capaces de identificarla con facilidad. Si siempre has visto una acción con inicio, desarrollo y final concreto, es muy complicado predecirlo con un final diferente. *Juego de Tronos* es una de las producciones cinematográfica contemporáneas más impredecibles.

Otras de las claves de este serial reside en sus personajes. Todos y cada uno de ellos se caracterizan por una compleja profundidad narrativa. La calidad está presente a través de

sus diferentes psicologías, estando diseñados buscando la perfección como resultado del conjunto de sus imperfecciones. *Juego de Tronos* presenta personajes muy imperfectos pero increíblemente sublimes, contruidos con precisión y meticulosidad. Es tal la conexión que se genera entre el espectador y estos, que hay momentos en los que, el que visualiza la obra los conoce mejor que ellos mismos. Debido a esto, la muerte de algunos de ellos nos afecta más de lo que suele ser habitual.

Hay tres temáticas esenciales que suelen asegurar el éxito en una creación cinematográfica: la violencia, los zombies y el sexo (Saucó, 2019). . Ha ocurrido con otras producciones a lo largo de la historia del cine reciente como *Spartacus* o *Roma*. HBO conoce perfectamente lo que demanda el público actual y por esto ofrece: personajes complejos y muy realistas, una narrativa adictiva, escenas con contenido sexual, masacre y violencia explícita.

8.5.3 Los personajes del serial.

En lo referente a los personajes de la serie, a continuación se van a analizar los más representativos e importantes debido a que el equipo artístico lo conforma un número muy elevado de intérpretes.

Catelyn Stark, interpretada por Michelle Fairley, es la señora de Invernalicia y madre de Sansa, Bran, Robb, Arya y Rickon. Se trata de un personaje con una gran personalidad, orgullosa y fuerte pero a la vez generosa y empática. Siempre antepone el deber a sus propios deseos o necesidades. Fairley realiza una interpretación con gran carisma en la que el espectador puede observar una figura relevante de la historia.

Richard Madden encarna a Robb Stark, primogénito de Ned y Catelyn Stark. Heredero de Invernalicia, se trata de un personaje cuya evolución carece de profundidad narrativa. Desarrolla el rol de personaje fuerte y maduro, consciente de la gran responsabilidad de su posición.

Sansa es la hija mayor de los Stark. Sophie Turner realiza una de las interpretaciones con más registros y más creíbles de la serie. De ser una adolescente inocente e ignorante pasa a convertirse, a través de complejas y horribles experiencias, en una mujer hábil, inteligente, líder y guerrera. Se trata de uno de los personajes más importante del serial.

Otro de los personajes fundamentales de la producción es Arya Stark. Su complejo arco narrativo la lleva a convertirse en una de las protagonistas absoluta de la serie. Una niña del Norte que se convierte en una guerrera temible, cuya importancia condiciona el

desarrollo de otros personajes. Maisie Williams, mediante una magistral interpretación, aporta a su personaje todas las características y exigencias que este demanda. Junto a Sansa, son dos de las personalidades que más evolucionan de la trama general.

Jon Nieve es el hijo bastardo de Ned Stark. Se trata de un personaje que comienza pasando desapercibido pero que, poco a poco, se va convirtiendo en un elemento indispensable en la producción y en la narrativa de ésta. Kit Harington realiza una gran interpretación basada en la constante superación de adversidades y en la adquisición de confianza en sí mismo.

Cersei Lannister es otra de las figuras más relevante, en todos los sentidos, de este serial cinematográfico. Única hija de la poderosa casa Lannister y viuda el rey Robert Baratheon, se trata de una mujer manipuladora cuya ambición no tiene límites. Lena Headey realiza una de las interpretaciones más completas de la producción en cuanto a registros. El arco narrativo de esta figura femenina presenta una gran complejidad, lo que la convierte es uno de los personajes más interesantes para el espectador.

Jaime Lannister, hermano mellizo de Cersei, comienza siendo un personaje seductor, traicionero y vengativo, únicamente movido por su familia y el dinero. Sin embargo, en la última temporada se puede observar a un personaje maduro, responsable y confiable, que mira por el bienestar de los demás. Nicolaj Coster, con su increíble interpretación, logra que esta compleja evolución narrativa resulte totalmente creíble y cercana al espectador.

Tyrion Lannister representa al típico personaje de dos caras. Se trata de una de las figuras con las que más empatiza el espectador. La escasa responsabilidad que muestra en el comienzo narrativo del serial termina derivando en una losa de responsabilidad demasiado pesada. Personaje odiado y querido a partes iguales.

Joffrey Baratheon es uno de los intérpretes que realiza, claramente, el papel de villano. Despiadado, ambicioso, cruel, impulsivo y egocéntrico, convierte la vida de los que lo rodean en un auténtico infierno. Es uno de los personajes cuyo arco narrativo es muy estable de principio a fin.

Daenerys Targaryen encarna a la última mujer viva de la dinastía Targaryen. Se trata de un personaje que comienza la historia siendo manipulable, inocente y con una notable falta de personalidad. Conforme va acumulando poder y experiencias, su arco narrativo va tornando hacia un personaje inteligente y líder, una guerrera que cree en sí misma y en su causa. Emily Clarke realiza una interpretación cargada de sentimiento, emoción y

energía. Junto a Sansa, Arya y Cersei, conforman las figuras femeninas más relevantes e influyentes de la serie.

Stannis y Rannys Baratheon representan a los personajes perdedores de la historia. Luchadores de causas perdidas, la impulsividad y testarudez del primero junto a la falta de determinación y cobardía del segundo, configuran la atmósfera perfecta para el éxito de sus enemigos.

Ramsay Bolton es otro de los pocos personajes de la serie que desarrollan claramente el papel de villano. Despiadado, cruel, calculador, impulsivo o psicótico son algunos de los adjetivos que mejor lo definen. Es el clásico personaje que, con cada una de sus apariciones, consigue que el espectador se sienta extremadamente incómodo. Iwan Rheon interpreta de forma magistral uno de los arcos narrativos más complejos del serial.

El personaje más relevante de la casa Tyrell es Margaery. Se trata de una noble de dos caras: por un lado, presenta una personalidad pública conciliadora, empática y humilde mientras que de forma privada se muestra como una mujer calculadora, ambiciosa y fría. Aunque no se traten de figuras humanas, los caminantes blancos son personajes muy relevantes en el desarrollo de la serie. De ojos azules y piel blanca, estos zombis representan el auténtico peligro en Poniente, más allá de la eterna lucha de las seis casas por el trono de hierro. Aparecieron durante el invierno de La Larga Noche y los Primeros Hijos, junto a Los Hijos del Bosque, construyeron el Muro vigilado y protegido por la Guardia de la Noche. El Rey de la Noche los comanda junto a varios lugartenientes. Cada vez que algún humano muere cerca del Muro o del Norte, se convierte en uno más de este inmenso ejército (Cinemanía, 2021).

Dada la gran amplitud narrativa de esta serie, estructurada en 8 temporadas, desde esta investigación se ha creído conveniente centrar el análisis en tres de los capítulos considerados más importantes.

Antes de comenzar el análisis de los diferentes capítulos seleccionados, es fundamental mencionar el equipo técnico de captación con el que se ha rodado esta serie de autor comercial. En la grabación de casi todo el contenido de esta producción se han utilizado las conocidas cámaras Arri en sus modelos Alexa y Mini, acompañadas del juego de ópticas Cooke S4 y los zoom Angenieux Optimo. Estas lentes se caracterizan por su extrema nitidez y gran luminosidad, requisitos muy importantes en el actual cine digital —obviando aquellas obras donde se busque una estética determinada que se aleje de lo mencionado—. Al tratarse de una producción la cual se ha rodado en medio planeta, otros han sido los modelos de cámaras cinematográficas utilizadas en los rodajes como la Red

Epic Dragon. La elección de estos equipos se justifica debido a que muchas de las secuencias y escenas que componen la serie se han grabado bajo circunstancias muy pobres de iluminación y es en estas situaciones donde estos equipos responden a la perfección (Aguilar, 2018). Por otro lado, es una serie que se ha rodado, en su amplia mayoría, con la técnica de realización multicámara la cual suele usar una cámara que recoge el plano *master* junto a otras dos que captan encuadres más cercanos o cerrados.

8.5.4 6x9: La Batalla de los Bastardos

Este episodio arranca con una batalla en la ciudad de Meereen. Daenerys ha arrebatado el poder a los antiguos amos de la ciudad y éstos intentan desesperadamente recuperarlo para instaurar de nuevo la esclavitud. Daenerys, Tyrion, Gusano Gris, comandante de los inmaculados, y Missandei se reúnen con ellos para acordar los términos de la rendición. Una batalla tiene lugar por el control de Meereen. Asimismo, Jon Nieve y Ramsay Bolton se citan para negociar los términos de la gran batalla que está por venir. Jon intenta solucionar los problemas con un combate singular a muerte, pero Ramsay se niega. Este provoca a Jon mostrándole la cabeza del huargo de su hermano. Posteriormente, Davos y Jon acuerdan la estrategia a seguir en la batalla mientras Sansa les advierte de la inteligencia de Ramsay. A continuación, tiene lugar una de las batallas más sangrientas y tensas del serial (Hernández, 2016).

El director de este aclamado capítulo es Miguel Sapochnik. Director inglés de cine y televisión, es conocido por la realización del largometraje titulado *Repo Men* (2010). Además, ha dirigido alguno de los episodios más importantes y aclamados de *Juego de Tronos*, por los que ha recibido importantes premios como un PrimeTime Emmy a mejor dirección en 2016 u otros como el premio del Sindicato de Directores de Estados Unidos en 2017. Anteriormente a todo esto, Sapochnik colaboró como artista de guion gráfico en grandes largometrajes como *Trainspotting* (1996) o *El Invitado de Invierno* (1997). Este director alcanzó el éxito con sus direcciones de capítulos como *La Batalla de los Bastardos* o *Vientos de Invierno*.

En cuanto a la focalización, Sapochnik utiliza casi todo el capítulo una focalización cero mediante la cual aprovecha la cámara como el narrador omnisciente que conoce toda la información. El dispositivo de captura es el encargado de ir mostrando cada una de las acciones como considera en cada momento. La cámara concentra el punto de vista mediante el cual el espectador conecta con cada uno de los personajes y con los acontecimientos que estos generan.

Solo hay un cambio de focalización cuando, durante un minuto aproximadamente, el espectador vive las acciones de la batalla desde la perspectiva de Jon Nieve. Este nuevo punto de vista incrementa la tensión y la sensación de asfixia y desesperación en el espectador de manera desmesurada. Tal es la sensación generada en el que visualiza la secuencia que durante algunos instantes llega a ser difícil mantener la mirada en la pantalla. Por otro lado, con este cambio de focalización, el realizador consigue integrarnos de lleno en el personaje, sintiendo lo que él siente y comprendiendo mucho mejor sus acciones posteriores. Además, al realizar esta técnica, el capítulo adquiere un cambio rítmico que aumenta la riqueza de cada uno de los elementos cinematográficos que lo componen.

En lo referente al uso de escalas, en este capítulo debe realizarse una división. Por un lado, el conjunto de escenas o secuencias que tratan sobre acciones más privadas o dónde los diálogos presentan un mayor protagonismo se realizan de una forma determinada mientras que, cuando los diálogos desaparecen, la realización cambia intercalando encuadres que no tenían protagonismo hasta ese momento (Molina, 2016).

En el primer caso podemos mencionar la secuencia introductoria donde Tyrion habla con Daenerys sobre cómo atajar o encarar la rebelión de los amos de Meereen. En esta secuencia se utilizan planos medios abiertos y cerrados o primeros planos amplios, con continuos escorzos, para situar en todo momento al espectador cerca de los personajes y así experimentar sus reacciones desde una perspectiva muy cercana a ellos.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Junto a estas escalas, en esta acción, también se recurre al plano conjunto aunque en menor medida. El plano conjunto funciona como un recurso que ayuda al espectador a

respirar un instante de la tensión de la conversación para, de forma inmediata, regresar de nuevo a ésta.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer conjunto

En esta secuencia, Daenerys y Tyrion discuten sobre cómo afrontar la rebelión de los amos de Meereen. Con la utilización de estas escalas podemos apreciar cómo Daenerys impone mucho respeto en la figura de Tyrion aunque este saca el valor suficiente para argumentarle su solución frente a esta crisis.

Esta misma técnica de realización se utiliza en la secuencia siguiente en la que Daenerys y sus consejeros discuten la rendición de los amos de Meereen. En este caso, el encuadre conjunto se utiliza con más asiduidad para situar en todo momento al espectador en la acción. Además, esta escala aparece más debido que, al tratarse de escenas con muchos personajes, las escalas más cerradas no permiten observar las reacciones del conjunto.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer conjunto

Como ocurría en los encuadres anteriormente analizados, las diferentes reacciones las contémplos en primeros planos y planos medios intercalados con los citados planos conjuntos.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Las secuencias donde no aparecen diálogos, el plano general aparece recurrentemente con fines que van más allá del de contextualizar la escena. En la secuencia anterior, su único propósito es situar al espectador en las diferentes localizaciones o espacios donde transcurren las acciones entre los personajes. Posteriormente a la reunión entre los amos, Daenerys y sus consejeros, el plano general adquiere un mayor protagonismo dado que su misión será mostrar a Daenerys sobrevolando, a lomos de su dragón, la ciudad de Meereen. Esta escala se intercala en todo momento con otros encuadres más cercanos a la protagonista. Al tratarse de una secuencia donde la puesta en escena es muy amplia, el gran plano general se convierte en indispensable para, además de situar al que visualiza la escena, poder mostrar las acciones y reacciones que ocurren en la secuencia.

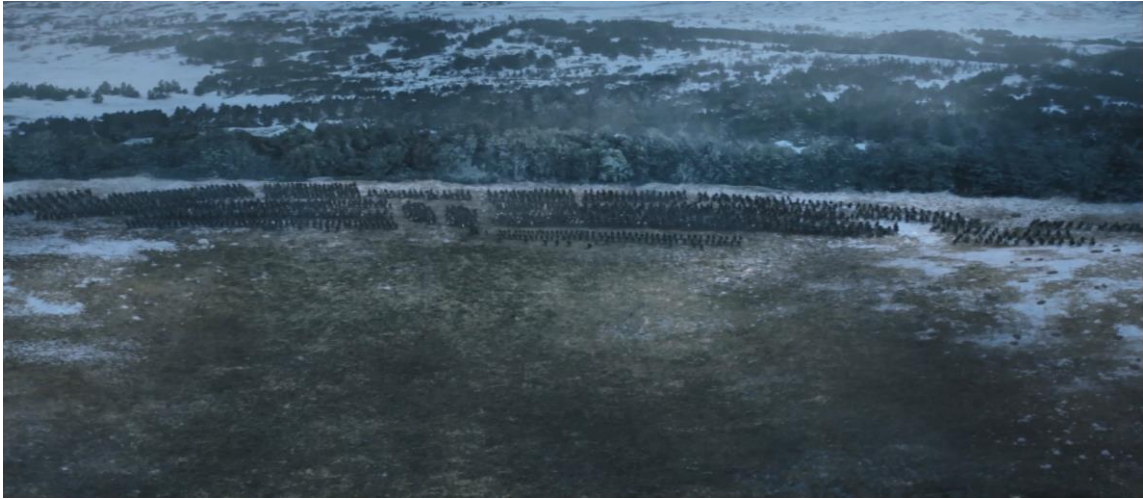


Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de gran plano general

En las secuencias previas a la Batalla de los Bastardos, la realización es muy similar a la mencionada con los diálogos o cuando las escenas son más privadas entre los personajes protagonistas. Los primeros planos y planos medios cerrados se intercalan entre sí con planos conjuntos para acercar al espectador a cada una de las conversaciones que tienen lugar entre los diferentes personajes. En algunos casos como cuando Jon Nieve y Ramsay Bolton, acompañados de sus consejeros y nobles, se ven las caras para acordar los términos de la batalla, se utilizan diferentes planos generales para situar al espectador en el lugar y para mostrar los diferentes personajes concurrentes en la acción.

Las secuencias más relevantes a analizar en este episodio, son las que conforman la Batalla de los Bastardos. Para la realización de esta batalla, Sapochnik tuvo como referente a uno de los grandes montadores y realizadores de la historia del cine, Sergei Eisenstein (Maquiavello, 2019). En su película, *Alexander Nevski* (1938), éste aplica el procedimiento fílmico de la antiguerra. Este método se basa en mostrar la aniquilación de ambos bandos o en la acumulación desmesurada de cadáveres amontonados, entre otras cosas. Además, en la técnica de realización aplicada en esta confrontación se emplean elementos narrativos escalares utilizados en otras batallas del serial como en la del Aguas Negras o en la batalla del Muro.

Los primeros encuadres de la batalla son planos generales. El primero, un grandísimo plano general aéreo, está centrado en mostrar al espectador el ejército de Jon Nieve. En dos pasos, esta escala se transforma finalmente en un plano conjunto, pasando por un plano general, todos ellos acompañados de suave un movimiento panorámico hacia la derecha de los personajes.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de gran plano general

A continuación, se produce una sucesión de planos conjunto mostrando a Jon Nieve, en plano medio, intercalado con rostros de los soldados que forman su ejército. Cuando aparece el protagonista de la batalla, la cámara se acerca para que el espectador reconozca dicho protagonismo y lo que siente el personaje en cada momento. Todas estas escalas van acompañadas de suaves movimientos de cámara en panorámicas horizontales o verticales que aportan dinamismo a la secuencia. También hay presencia de planos detalles de banderas, por ejemplo, que enriquecen el montaje.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Como se puede observar en la imagen anterior, una vez que Jon Nieve se encuentra posicionado al frente de sus soldados, Sapochnik nos muestra primeros planos de la preocupación y la tensión de los soldados antes del comienzo de la batalla. Esto ayuda a que el espectador conecte de forma plena con las acciones que están por llegar.

Posteriormente y utilizando la figura de Jon Nieve, Sapochnik nos muestra mediante un gran plano general el ejército de Ramsay. Este encuadre es muy importante dado que el director nos está adelantando información sobre el cambio de focalización que realizará posteriormente utilizando la figura de Jon Nieve. Otra de las escalas relevantes de esta puesta en escena es la del cadáver ardiendo crucificado en la X con el fondo desenfocado en el que aparecen los soldados de Ramsay. Mediante el uso del fuego y el desenfoque nos presenta a un ejército superior, peligroso, capaz de hacer lo que sea necesario por alcanzar la victoria.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

La posterior presentación del ejército de Ramsay sigue las mismas pautas utilizadas en la puesta en escena anterior. La diferencia reside en los rostros de los primeros planos dado que, en este caso, son gestos de confianza y seguridad en la victoria. La gran mayoría de planos son frontales hacia los personajes obviando aquellos que se realizan desde detrás de Jon Nieve o desde el escorzo de este. El empleo de estas perspectivas quedan justificadas con el mencionado cambio de focalización que se realizará a posteriori además de que la cámara realiza hincapié en la figura del protagonista absoluto de la batalla.

Durante el desarrollo de las escenas posteriores, los planos medios, conjunto y generales se intercalan y combinan para conformar las secuencias. En el momento que Rickon muere, esta cadena se rompe apareciendo dos primeros planos, a través de una aproximación en grúa de la cámara, de las reacciones de Jon Nieve y de Ramsay. Mediante estos encuadres se inserta un punto de giro que desencadenará el inicio feroz de la batalla.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Otra de las escalas más importantes de estas secuencias es cuando Jon Nieve queda encuadrado desde detrás mientras el espectador, junto a él, puede ver la caballería enemiga acercarse.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano conjunto

Durante esta escena, se utiliza la cámara lenta. Este procedimiento se aplica para aumentar la tensión en el espectador debido a la situación extrema que vive el protagonista. La escena se “libera” con el elemento sorpresa generado por la aparición de la caballería aliada. En el momento del choque de caballerías, los planos conjunto adquieren el protagonismo absoluto de gran parte de los encuadres, auxiliados por planos generales de situación y contextualización de las diferentes acciones.

A continuación, tiene lugar un plano secuencia de Jon Nieve en el que vemos cómo el personaje derrota a diferentes enemigos. Este plano secuencia presenta una gran complejidad como consecuencia de todos los elementos, del elenco de extras, que interaccionan con el protagonista o alrededor de éste. Durante este conjunto de escenas se encuadra, a Jon Nieve, de manera recurrente en escala conjunto la cual se convierte en momentos concretos en plano medio o primer plano. Este plano secuencia convierte al espectador en un testigo privilegiado de las acciones que está viviendo en primera persona el personaje en cuestión.

Durante los planos que van sucediéndose, la cámara está siempre en continuo movimiento. Este hecho genera un ritmo desmesurado que genera ansiedad y estrés en el que visualiza las escenas. Por otro lado, y como otro elemento rítmico, la duración de cada uno de los planos disminuye lo cual potencia las sensaciones mencionadas.

Otro hecho técnico-artístico relevante que se produce en esta primera confrontación de la caballería es la altura que adquiere la cámara. Ésta va variando en altura mediante el uso de contrapicados, picados o algún encuadre nadir. Este tipo de recursos enriquecen las herramientas de las que dispone el espectador para visualizar las secuencias y obtener la información necesaria para su correcta comprensión.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano nadir

Durante la frenética sucesión de planos protagonizada por Jon Nieve en la que ya se van observando las mencionadas características de la antigüerra como la caída de ambos bandos o la acumulación de cadáveres, el único plano que se prolonga en el tiempo rompiendo drásticamente el ritmo es el de Ramsay. Su primer plano lo sitúa como una

figura segura de sí misma además de ensalzarlo como el villano de la batalla. En la mencionada sucesión de escalas, las protagonistas son los planos medios y primeros planos donde se puede apreciar el sufrimiento del protagonista.

Otra escala que rompe el ritmo para pausarlo y hacer hincapié, es el plano general con movimiento vertical hacia arriba donde el espectador puede observar la pila de cadáveres que se está formando ya. La puesta en escena referente a este encuadre rompe con lo que se suelen utilizar comúnmente en secuencias de este género por lo que causa una gran impresión en el que está visualizándola.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano general

El montaje acelerado se pausa en el momento en que la infantería liderada por Ramsay carga contra las tropas mermadas de Jon Nieve. En el instante que comienzan a rodearlos, la duración de los encuadres aumenta, permitiendo un respiro y una preparación para el espectador de cara a los acontecimientos que sucederán después. El ritmo en la sucesión de escenas vuelve a acelerarse cuando retorna la violencia.

Otro de los puntos más importantes de la batalla se produce cuando comienza la avalancha de los soldados de Jon Nieve para huir a través de la montonera de muertos. En ese instante, la focalización cero cambia para convertirse, durante un minuto aproximadamente, en focalización interna a través del protagonista.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano subjetivo

Durante esas escenas, el espectador vive junto al protagonista momentos de extrema angustia, ansiedad y estrés por sobrevivir y no morir asfixiado. Es una de las secuencias más impactantes de toda la serie, siendo un acierto su grabación mediante una focalización subjetiva a través de los ojos de Jon Nieve.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano cenital

La llegada de la caballería del Nido de Águilas se presenta a través de planos generales que se van acortando conforme ésta embiste a la infantería de Ramsay. La batalla termina mientras Jon Nieve persigue a Ramsay hasta el castillo de Invernia.

Como se ha ido comentando en el análisis de encuadres, los movimientos de cámara son usados constantemente mediante panorámicas, *travellings* laterales o de aproximación, entre otros. Además de aportar ritmo al montaje y a la acción, permiten al espectador recorrer el plano de forma más fluida para obtener toda la información que ofrece el

mismo. Suele tratarse de movimientos suaves que aumentan o disminuyen la velocidad en función de la acción.

En el apartado de iluminación, es fundamental tener en cuenta la complejidad de mantener unas pautas comunes, en cuanto a este elemento cinematográfico, dado que se producen continuos cambios en la dirección de fotografía de cada uno de los episodios (Aguilar, 2015). En este capítulo, hay dos tipos de iluminaciones muy bien diferenciadas: la correspondiente a toda la parte de Daenerys en Meereen y la utilizada en todos los acontecimientos que tienen lugar en Invernalicia –incluida la Batalla de los Bastardos–. En la primera parte de la narrativa de este fragmento, se utiliza una iluminación, con cierto brillo, procedente desde un único punto de luz, la cual genera sombras suaves en los personajes. Se trata de ratios de contraste que no llegan a superar los dos pasos de diafragma por lo que no se generan luces y sombras muy alejadas entre sí. Meereen es una ciudad irradiada por la luz por lo que las secuencias protagonizadas por Daenerys presentan estas características lumínicas.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación en Meereen

Sin embargo, la iluminación cambia drásticamente cuando los acontecimientos se desarrollan en el Norte. En este caso, la técnica lumínica del claroscuro adquiere un protagonismo excelso. El ratio de contraste aumenta considerablemente derivando en sombras muy marcadas y en una gran diferencia entre los puntos iluminados y los oscuros. Como ocurre durante la mayor parte de la serie, se suele iluminar desde un único lugar, estando las fuentes integradas en los diferentes decorados siempre que sea posible.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación en Meereen

Son muchas las secuencias del serial que están iluminadas con un flujo luminoso muy pobre, buscando en todo momento fomentar la oscuridad mediante ratios de contrastes muy elevados. En diversos momentos, el espectador observa a los personajes a través de siluetas. Para evitar que en determinadas escenas la oscuridad sea excesiva, se introduce una luz de relleno, rebotada en el rostro de los actores, para aumentar levemente la iluminación de dichos encuadres.

Del mismo modo, para la iluminación de los interiores diurnos se utilizan grandes focos HMI ArriSun (12 kw aprox.) orientados a través de las ventanas y evitando así que dichos interiores posean múltiples fuentes lumínicas (Aguilar, 2015). Además, estos haces de luz provocan efectos estéticos que quedan muy bien en cámara a la vez que generan en los actores los conocidos “sándwiches” –término introducido por el reputado director de fotografía Emmanuel Lubezki al iluminarlos– al quedar iluminados por dos o más lados.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación en interior

En los exteriores nocturnos de la serie, se suele utilizar la misma estrategia usada en los interiores diurnos, es decir, una gran fuente HMI alejada lo máximo posible de su destino pero que aporta una luz general de escena. Junto a esto, otras fuentes de luz integradas como velas, antorchas o faroles refuerzan la luz principal.

Uno de los recursos presentes en el episodio que ha sido utilizado a lo largo de todo el serial es el empleo de diferentes temperaturas de color. Mediante esta técnica, el espectador puede situarse con mucha facilidad en cada uno de los espacios planteados en la narrativa. Desembarco del Rey tendrá una temperatura de color mucho más cálida que la usada para mostrar el Muro o el Norte, es decir, cada uno de los reinos de Poniente presenta una temperatura de color asociada que permite al que visualiza la producción reconocerlo inmediatamente.

Como se ha mencionado, las secuencias desarrolladas en el Muro o en Invernalicia son las que presentan las temperaturas de color más frías. El hecho de que estos espacios hayan sido recreados en lugares como Islandia o Irlanda, caracterizados por la nieve y la falta de vegetación, potencia en gran medida esta frialdad.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo cromático

El ejemplo contrario se puede observar en la ciudad de Meereen. En este caso, la temperatura de color es muy cálida, con tonos anaranjados o amarillos. Estas secuencias han sido rodadas en lugares como Malta o Croacia, los cuales están caracterizados por este tipo de color en la luz. Además, para potenciar estas temperaturas de color se han utilizado los famosos filtros CTO, para lograr más calidez mediante una tonalidad anaranjada y el CTB, buscando generar atmósferas inundadas por el tono azul.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo cromático

Los filtros utilizados son los de la serie Hollywood Black Magic, que provocan halos en torno a las altas luces, ya sea a través de ventanas o mediante las fuentes de luz directas (Aguilar, 2015).

El autor de la banda sonora de la sexta temporada del serial es Ramin Djawadi. La primera gran aparición de música en el capítulo ocurre cuando Daenerys amenaza a los amos y sus dragones acuden a ella. En ese momento, la banda sonora presenta acordes musicales que transmiten grandiosidad con tintes celestiales o divinos. De forma continuada, esa grandiosidad deriva en tonos más repetitivos y continuados que aportan ritmo y tensión para derivar en notas musicales que potencian la destrucción de la flota de los ex gobernantes de la ciudad de Meereen.

Por su parte, la banda sonora que acompaña todos los acontecimientos que tienen lugar en el Norte, se caracteriza por acordes lúgubres, siniestros, que guardan cierta relación con la personalidad de Ramsay. Estas melodías ayudan al espectador a contextualizarse en lo que está por venir, aumentando de forma progresiva la tensión con la que éste vivirá la batalla. Hay momentos puntuales, como cuando Jon Nieve se queda solo mientras la caballería enemiga se acerca a él, en los que la música presenta tintes heroicos.

Otro de los recursos sonoros que suele pasar desapercibido y que, en este caso, es un elemento sonoro-narrativo determinante es el silencio. El silencio que inunda la secuencia que da paso al comienzo de la batalla es de los momentos de más tensión de todo el

capítulo. En este caso, el espectador vive, con cada uno de los personajes, la incertidumbre del que pasará a continuación.

8.5.5 8x3: La larga Noche

Durante el desarrollo de este capítulo se producirá la batalla más importante de toda la serie: los vivos contra los muertos. El rey de la Noche, junto a su inmenso ejército, está llegando a Invernalicia para enfrentarse a un regimiento liderado por Daenerys y Jon Nieve. Además, son muchos los personajes protagonistas que intervienen en este episodio: Sansa, Arya, Bran, Theon, Gusano Gris, Tyrion, Jaime, entre muchos otros. Se trata de una batalla cuya complejidad deriva en que cualquiera de los personajes protagonistas que intervienen en la misma pueda morir (De Pascual, 2019).

El director de esta producción vuelve a ser Miguel Sapochnik. Tras el éxito logrado con algunos episodios del serial como en *La Batalla de los Bastardos*, Sapochnik realiza este capítulo siguiendo el enfoque cinematográfico que lo ha conducido a dicho éxito. Se podría resumir que algunas de las pautas que sitúan a este realizador como autor comercial son: la utilización de una focalización cero donde los personajes van descubriendo la información a la vez que el espectador; la puesta en escena se presenta como un elemento fílmico diferencial en cada una de sus producciones; es un director que realiza un uso clasicista de las escalas en función de las demandas artísticas de cada acción; el sello contemporáneo en sus grabaciones aparece a través del movimiento continuado de la cámara en cada una de las secuencias que conforman el producto; se trata de un realizador que utiliza el CGI en los momentos en los que éste es estrictamente necesario; se caracteriza por la utilización de una iluminación natural, mediante la que simula las características del día y de la noche y en la que intenta integrar las fuentes lumínicas en las diferentes escenas; para Sapochnik, el montaje es el elemento cinematográfico más importante dado que es el que determina la forma en la que narra la historia; por último, en sus creaciones la música se erige como el componente rítmico que marca patrones a la hora de realizar el montaje.

En cuanto a la focalización con la que se nos muestra los acontecimientos referentes a este capítulo, Sapochnik vuelve a optar por la cámara como narrador omnisciente. Se trata de uno de los episodios más determinantes de las ocho temporadas de la serie en el cual, como se ha dicho, intervienen muchos de los personajes protagonistas de ésta. Debido a esto, la utilización de una focalización cero está totalmente justificada dado que la cámara, como narradora y conocedora de toda la información, se mueve de un espacio a otro

mostrándole en todo momento al espectador aquello que considera más relevante para la correcta comprensión, por parte de éste, de todos los acontecimientos. En todas las producciones de *Juego de Tronos* que ha dirigido Sapochnik ha utilizado esta técnica, obviando momentos muy puntuales donde ha optado por una focalización interna con la que el espectador ha visto todas las acciones a través de un determinado personaje.

Miguel Sapochnik vuelve a dejar de manifiesto que es un director muy a tener en cuenta en el actual panorama cinematográfico. La presentación de *La Larga Noche* comienza con un plano secuencia de 1 minuto y 20 segundos en el que muestra el estado de ánimo de varios personajes principales. La secuencia comienza con un plano detalle de las manos temblorosas de Samwell, el cual aporta la información necesaria al espectador de cómo se encuentra el personaje antes de la batalla. La cámara sigue a Sam a la vez que va introduciendo la puesta en escena del interior del castillo. El público puede ver decenas de soldados que se preparan para la guerra, además de los personajes que bajan a refugiarse a la cripta. La aparición de Lyanna Mormont sirve como nexo de unión, para el plano secuencia, entre la salida de Sam y la llegada de Tyrion. Éste es el encargado de seguir guiando a la cámara por el interior del castillo de Invernalía hasta que aparece Bran y Theon con los Hijos del Hierro. Seguidamente la cámara vuelve a Tyrion en primer plano donde el espectador puede observar el gesto de extrema preocupación del protagonista.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo plano secuencia

Además de la alta complejidad que presenta la coreografía artística que compone este plano secuencia, el uso magistral de la profundidad de campo deriva en que muchos de

los personajes secundarios que van apareciendo desenfocados en la puesta en escena vayan cogiendo nitidez conforme se acercan a los protagonistas que guían la cámara en cada una de las partes del plano secuencia.

Obviando el plano detalle y los primeros planos de Samwell y Tyrion, el plano secuencia se muestra en un plano medio de los personajes protagonistas que sirven como hilos conductores de la acción. Los demás personajes que van apareciendo quedan encuadrados en escalas conjunto de menor o mayor tamaño.

A continuación, Sapochnik utiliza varios planos detalle con los que muestra utensilios de guerra como flechas. Seguidamente, para presentar a otros personajes como Sansa, Arya, Gusano Gris o Brienne entre otros, recurre al plano medio amplio o al plano conjunto. Con estas escalas, el espectador puede observar cómo se encuentran los personajes, además de que permiten al realizador introducir a varios protagonistas en el cuadro, presentando parte de la puesta en escena. Samwell vuelve a ser el elemento que introduce de nuevo el primer plano.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo plano conjunto

Toda esta presentación realizada en los minutos introductorios del capítulo se realiza bajo una de las premisas llevadas a cabo por el director en todas sus participaciones en la serie: movimiento constante de la cámara. Este movimiento aporta fluidez y ritmo a las acciones, además de permitir leer al espectador toda la secuencia. Una vez desarrollada toda la presentación, aparecen los primeros planos generales con panorámicas horizontales o verticales con los que se muestra al ejército de los vivos preparado para la gran batalla. La realización que ejecuta Sapochnik en la puesta en escena de la

presentación del episodio va en total consonancia con la realización empleada en otras batallas como la de los Bastardos. Primero acerca al espectador a los diferentes personajes protagonistas para que éste pueda ver cómo se siente cada uno de ellos a la vez que va mostrando los escenarios y puestas en escena de las acciones que sucederán posteriormente.

El episodio está repleto de momentos de espectacularidad plena. Uno de estos momentos es la presentación de Melisandre. Para ella, el director combina planos medios con planos generales y grandes planos generales. Los planos medios los utiliza para mostrar las diferentes reacciones de los distintos personajes, centrado en Melisandre y en Jorah Mormont que son los dos principales de la acción. Melisandre, con la ayuda de su dios, prende fuego a todas las armas de los Dothrakis. En los momentos de espectacularidad, el encuadre protagonista es la escala general, subrayando así la grandiosidad de la escena.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de gran plano general

El reencuentro de Sir Davos y Melisandre lo observamos mediante escalas conjunto, medias o primeros planos. El uso de estos encuadres se justifica debido a la importancia del encuentro dado los antecedentes en la relación entre ambos personajes. El movimiento de la cámara o el uso de la profundidad de campo, como seña de identidad del autor comercial, siguen estando presentes en la realización de cada una de las escenas que integran los momentos previos a la batalla.

Para el inicio de la lucha, Sapochnik realiza una combinación de planos generales en los que muestra acciones de los ejércitos o escenas de la propia batalla, con planos medios cerrados o primeros planos mediante los que el espectador conecta con cada uno de los

personajes. Esta simbiosis escalar se produce en cada una de las secuencias del inicio de la batalla. Un claro ejemplo es cuando Daenerys y Jon Nieve entran en acción con los dragones. En planos generales podemos observar cómo éstos queman a cientos de muertos, observan la batalla desde planos aéreos mientras surcan los cielos. Por otra parte, mediante los primeros planos, el espectador puede observar las reacciones de los personajes protagonistas a cada una de los acontecimientos que se van sucediendo. La confrontación entre ambos ejércitos se muestra desde planos conjuntos que nos acercan al miedo que sienten los protagonistas.

Una de las escenas a resaltar está centrada en Gusano Gris. Instantes antes del choque entre ambos ejércitos, la cámara nos muestra un plano trasero del personaje mediante el cual el espectador solo puede visualizar la absoluta oscuridad a la vez que intuye, con ayuda de la BSO, cómo se acerca el ejército de los muertos.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano escorzo

Posteriormente, Sapochnik utiliza un primer plano, que se transforma en primerísimo primer plano de la mirada de Gusano Gris. Ambos encuadres van acompañados de *travellings* de aproximación muy suaves. Se trata de dos escenas cuya complejidad fílmica es casi nula pero que, mediante una cuidada realización, transmiten una tensión desmesurada al espectador, además de permitir que éste conecte plenamente con el personaje protagonista de la acción.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Cuando la cámara nos muestra el desarrollo de la batalla en tierra, el ritmo en la sucesión de planos es frenético. Las escalas más utilizadas son el plano medio y el plano conjunto. Mediante el uso de estos encuadres, se asegura que el público está constantemente conectado a la tensión y al sufrimiento extremo con el que luchan por sobrevivir cada uno de los protagonistas. Son pocos los momentos que proporciona el realizador para que el espectador pueda respirar. La secuencia de la cripta en la que Sansa va entrando hasta llegar donde se encuentran personajes como Tyrion o Missandei, es uno de ellos.

El plano cenital suele tener muy poco protagonismo en las producciones cinematográficas aunque hace su aparición en acciones muy concretas del episodio. Una de estas escenas es cuando vemos, desde el cielo, a Bran junto al árbol de los dioses. Con su evolución narrativa, este personaje se convirtió en el cuervo de tres ojos que todo lo ve. El uso de este tipo de encuadre conecta a un personaje que se encuentra en silla de ruedas con el cielo, dónde se encuentra su otro yo, y los acontecimientos trascendentales que se están produciendo en él.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primer plano

Durante la retirada del ejército de los vivos y al igual que ocurría al inicio de la batalla, los planos medios/conjunto combinado con planos generales son los más utilizados. Con los encuadres generales se sitúa al espectador en cada una de las acciones para, posteriormente, acercarlo a los personajes mediante escalas conjunto o medias en sus diversas vertientes. En situaciones donde ver la cara o mirada de un personaje es esencial, Sapochnik utiliza primeros planos. El ritmo en la sucesión de los encuadres sigue siendo frenético al igual que el avance del ejército de los muertos.

Seguidamente, una secuencia desarrollada en la cripta en la que intervienen personajes como Tyrion o Sansa seguida de otra secuencia que tiene lugar en el árbol de los dioses protagonizada por Theon y Bran permiten descansar al espectador. Posteriormente, éste acompañará de nuevo a muchos personajes en sus luchas incesantes por sobrevivir a la muerte.

Otra de las secuencias a resaltar es cuando Bran se convierte en el cuervo de tres ojos para buscar el lugar en el que se encuentra el Rey de la Noche. En esta secuencia, la focalización cambia para dar paso al punto de vista del cuervo. En todo momento observamos un plano general subjetivo del ave que nos va mostrando su camino hasta alcanzar al Rey de la Noche que vuela los cielos montado en su dragón.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de plano general subjetivo

Las secuencias que conforman el asedio al castillo siguen, en cuanto al uso de encuadres, las mismas pautas utilizadas durante la realización de toda la batalla. Los planos conjuntos, planos medios y primeros planos son los protagonistas absolutos. Sapochnik mantiene su intención de situar la atención del espectador en los personajes para que este experimente el agobio, la asfixia y el miedo a la muerte que sienten estos durante casi 70 minutos. Los planos generales quedan relegados básicamente a dos funciones: mostrar la espectacularidad de alguna secuencia en concreto o situar al público en los cambios de escenarios y espacios.

El plano cenital vuelve a hacer acto de presencia para, mediante un movimiento más acelerado de la cámara hacia atrás, mostrar la invasión del castillo por parte del ejército de los muertos. La aceleración del movimiento va en sincronía con la velocidad con la que se mueven los soldados del Rey de la Noche. Además, este movimiento de alejamiento permite al realizador utilizarlo como transición para introducir la lucha en los cielos entre Jon Nieve, Daenerys y el Rey de la Noche con sus respectivos dragones.

Esta secuencia cumple sobradamente la premisa de espectacularidad establecida en el episodio por parte de Sapochnik. En este caso, los planos generales y grandes generales son los pilares de acentuar dicha espectacularidad, dado que son los encuadres ideales para mostrar la grandiosidad de los dragones que luchan junto a los protagonistas.



***Juego de Tronos (2011)* Fuente: HBO Ejemplo de gran plano general**

Para finalizar el análisis relacionado con el uso de escalas realizado en este capítulo, se examinará la secuencia en la que Arya recorre parte del interior del castillo huyendo de los muertos. Durante estas escenas, el realizador utiliza el primerísimo primer plano más cercano de todo el episodio.



***Juego de Tronos (2011)* Fuente: HBO Ejemplo de primerísimo primer plano**

Arya es uno de los personajes más frío, fuerte y con mayores dotes de lucha que hay en todo el serial. Desde el inicio de esta secuencia, el espectador puede sentir el miedo en los ojos de la protagonista. Este encuadre es el detonante de la conexión entre el personaje y el espectador en el desarrollo de una de las secuencias más tensas, estresantes e intrigantes de toda la producción.

En la biblioteca Sapochnik utiliza un travelling lateral con un movimiento muy suave al que Arya acompaña escondiéndose de una columna de libros a otra sin que los muertos la detecten. El movimiento de cámara es suave porque va en consonancia con todo el silencio que acompaña a la escena debido a la tensión del momento. Al igual que otros elementos fílmicos, el ritmo es mucho más pausado que el usado casi durante todo el episodio. Todas las escalas utilizadas para mostrarnos los acontecimientos son encuadres próximos a Arya como primeros planos, planos medios cerrados y amplios y diversidad de planos conjunto.

Una vez que los muertos descubren a Arya, el ritmo acelerado vuelve a escena mediante el uso de planos medios amplios para mostrar a Arya y planos conjunto para mostrar a los muertos. Esta secuencia podría servir como resumen de todo el episodio en cuanto a ritmo, movimientos de cámara y uso de escalas.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de primerísimo primer plano

Los encuadres protagonistas del capítulo son los planos conjunto, planos medios de diferentes tamaños y primeros planos. Como vemos, para Sapochnik, es crucial que la cámara se encuentre permanentemente muy próxima a los personajes para que los espectadores puedan experimentar el estrés incesante al que están sometidos los protagonistas por intentar sobrevivir. La tensión y la incertidumbre son extremas en muchos momentos de la producción. La profundidad de campo es otro de los elementos cinematográficos que presentan un gran protagonismo. El realizador va variando la profundidad en función de las diferentes secuencias y de las exigencias narrativas de cada una de ellas. Asimismo, el ritmo es frenético durante gran parte del episodio, siendo más

pausado en aquellas situaciones donde los personajes dialogan, en las acciones previas a la batalla o en las secuencias de la cripta, por ejemplo. Como se ha mencionado, la cámara está en continuo movimiento durante los 75 minutos de producción, variando la velocidad o brusquedad de los movimientos en función del tipo de situación que esté viviendo cada uno de los personajes.

Respecto a los diferentes escenarios que conforman las puestas en escena que se llevan a cabo en el episodio, son tres las localizaciones más importantes (Mogrovejo, 2019). En primer lugar, las afueras del castillo donde se inicia la batalla. Se trata de una puesta en escena simple y compleja a la vez debido a que apenas hay elementos en el escenario – obviando las barricadas– pero por otro lado intervienen cientos de extras a los que hay que coordinar y dirigir. En segundo lugar, el castillo donde transcurre casi la mitad de las acciones. El castillo presenta diferentes estancias como el patio, los salones o la biblioteca. En este caso los elementos de atrezzo aumentan en número considerablemente, lo que complica a su vez la dirección de las diferentes coreografías que tienen lugar en dicho espacio. Y por último, el cielo. Es el espacio donde los dragones desarrollan todas sus acciones por lo que lo convierte en la puesta en escena de mayor espectacularidad siendo a su vez la que más CGI exigía.

Uno de los elementos cinematográficos que adquiere mayor protagonismo y relevancia en el capítulo es la iluminación. En el momento del estreno del capítulo, fueron numerosas las críticas que surgieron por la falta de luz que asolaba a toda la producción. Fabian Wagner aseguró posteriormente que el rodaje salió exactamente como lo habían planeado el equipo de dirección y el de dirección de fotografía (Redacción RPP, 2019). Se podría llegar a entender que, desde el punto de vista del espectador, pudiera dar la sensación que el episodio se presentara demasiado oscuro en la gran mayoría de secuencias. Sin embargo, desde una perspectiva cinematográfica, el capítulo se grabó buscando en todo momento una iluminación en extrema clave baja que potenciara la tensión que iban a experimentar cada uno de los personajes. El título del episodio sumado a otras frases célebres de la serie como *La noche es oscura y esconde horrores* o *El Rey de la noche ya está aquí* aportaban pequeñas pistas del tratamiento lumínico que exigía la batalla final que cerraría la producción.

Como se ha mencionado, Wagner aplicó una iluminación en clave muy baja donde incluso, en momentos muy concretos, costará distinguir los vivos de los muertos (Aguilar, 2015). La iluminación es uno de los recursos cinematográficos de mayor importancia, y, en este caso, un elemento diferenciador con un lenguaje narrativo propio. *La Larga Noche*

es uno de los episodios más cruciales de todo el serial por lo que demandaba un tratamiento cinematográfico especial, también exigido por el propio arco narrativo desarrollado en la serie. Son dos los elementos protagonistas en este capítulo: la noche, representada por la extrema oscuridad y la niebla/ventisca; y el fuego, el elemento capaz de aportar luz en la oscuridad. Ambos representan una metáfora entre los vivos y los muertos o el bien y el mal. Durante los 75 minutos de producción, Wagner pone la iluminación a disposición de estos dos componentes para potenciar el significado de que cada uno de ellos.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación

El fuego presenta un gran protagonismo en muchos momentos del capítulo. Antes del comienzo de la batalla, gran parte de los puntos de luz que hay tanto en el castillo como fuera de este son producidos por fuego –antorchas, velas, hogueras, etc. –. Una de las escenas donde alcanza su mayor protagonismo se produce cuando Melisandre prende fuego, con ayuda de su dios, a todas las espadas de los dothrakis. En ese instante, la oscuridad que inundaba todo el espacio se ilumina a la vez que todo el frente por el que cabalgan los soldados dothrakis cuando atacan al ejército de los muertos. La única iluminación, en la oscuridad absoluta de la noche, la proporcionan las espadas de fuego de los soldados dothrakis. Una lucha entre la luz que representa la vida y la oscuridad presentada como la muerte.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación

Una vez ha comenzado la batalla y los soldados dothrakis han sido aniquilados, de nuevo es el fuego, en este caso provocado por los dragones, el encargado de proporcionar algún atisbo de esperanza de victoria en el bando de los vivos.

Cuando los soldados de Invernalicia son superados por los muertos y se retiran de las inmediaciones del castillo, el fuego será el salvador provisional, creando una barrera entre los vivos y los muertos. Los puntos de luz en el castillo son proporcionados por antorchas que hay situadas, tanto en la muralla como en las paredes de este, cada dos metros. El ratio de contraste entre las luces y las sombras es muy alto llegando a fusionarse estas con la plena oscuridad.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación

Como se ha hecho a lo largo de toda la serie en los escenarios nocturnos, desde la dirección de fotografía se ha intentado siempre que los puntos de iluminación sean diegéticos, estando integrados en el atrezzo.

En las secuencias en las que aparecen Bran y Theon acompañados de los soldados de las Islas del Hierro bajo el árbol de los dioses, se opta por una iluminación difusa generada por un débil flujo luminoso que simula la luz de la luna llena.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación

En este caso, se sigue optando por una clave lumínica muy baja, aunque menos pronunciada que en otras secuencias como las citadas anteriormente. Además, esta iluminación está “reforzada” por hogueras que forman parte del decorado de la escena.

Las secuencias desarrolladas en el cielo y en las que intervienen los dragones, la iluminación es muy similar a la descrita en la fotografía anterior. Todo esto cambia en el momento en el que aparece la niebla/ventisca y vuelve a establecer una iluminación en una tonal muy baja donde, en algunos momentos, es complicado distinguir al equipo artístico.

Las secuencias que se desarrollan en el interior del castillo están iluminadas en clave baja pero no tan extrema como las correspondientes a la batalla ocurrida en el exterior del castillo. En este caso, el espectador distingue perfectamente las acciones que se llevan a cabo, así como a los personajes que las protagonizan. Los personajes suelen estar iluminados lateralmente mediante focos situados en ventanas que simulan luz lunar y con iluminaciones complementarias procedentes de antorchas o velas que forman parte del escenario.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo de iluminación

Por todo esto, se podría decir que la mayor parte de la iluminación utilizada en el episodio procede de fuentes lumínicas integradas en los decorados y, casi en su totalidad, relacionadas con el fuego. En exteriores, en la mayoría de secuencias, los personajes quedan iluminados por éste. En las escenas que transcurren en el cielo, los protagonistas están iluminados por una simulación, mediante CGI, de la luz lunar. En las secuencias en el árbol de los dioses, el débil y difuso flujo luminoso procedente de los focos también simula la luz lunar. Toda la iluminación utilizada en la producción se sitúa en una clave muy baja con un ratio de contraste altísimo entre sombras y luces.

La temperatura de color es otro de los recursos cinematográficos a mencionar dada la importancia del mismo en la estética de la producción. Son dos las temperaturas de color que se combinan continuamente en el capítulo: el naranja/rojizo del fuego y el blanco/grisáceo de la ventisca y la luz lunar.

Estos son los colores protagonistas durante el desarrollo de todo el episodio. El naranja/rojizo generado casi siempre por el fuego provocado por los protagonistas o expulsado por los dragones, aporta una significación ligada a luz, a la frontera entre la vida y la muerte. Este color está directamente relacionado a Daenerys, a Jon Nieve y por lo tanto, al ejército de los vivos. Del mismo modo, y durante algunas secuencias de la batalla, en el interior del castillo por ejemplo, esa tonalidad naranja vira hacia el rojo. En este caso, el significado cromático está más ligado a la violencia, la sangre y el peligro.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo cromático

Por otra parte, el blanco/grisáceo está asociado al Rey de la Noche. Esta tonalidad cromática representada en el capítulo por el hielo y la ventisca que asola la batalla, advierte de la llegada del peligro y de la muerte a través de los caminantes blancos y el ejército de muertos. En el momento que aparece la ventisca en la batalla, el espectador sabe que el Rey de la Noche ha llegado a la misma. Por todo esto, esta variedad cromática está ligada igualmente a la muerte. Son pocos los momentos en los que la luz lunar entra en escena para combinarse con los colores mencionados.



Juego de Tronos (2011) Fuente: HBO Ejemplo cromático

Ramin Djawadi es de nuevo el encargado de aportar la música a este capítulo del serial mediante la composición de siete pistas que intervienen en el mismo. Cada uno de estos temas está estrechamente relacionado con las partes en las que se podría dividir la batalla que tiene lugar en *La Larga Noche* (Eterovic, 2019). Primero trataría los momentos previos a la lucha, cuando el ejército de los vivos se encuentra a las puertas de Invernia y Melisandre aporta fuego y luz a los soldados que se disponen a morir. La música de esta primera parte presenta tintes bélicos ligados a intensidad y la esperanza con la atacan las tropas de Daenerys y Jon Nieve. Posteriormente y con la llegada del Rey de la Noche, la música se vuelve terrorífica para transmitir el miedo o el pánico que este personaje genera en sus oponentes.

Al igual que otros elementos cinematográficos como el color o la iluminación, la música queda dividida en dos partes: la vida y la muerte, la luz y la oscuridad, la esperanza y el Rey de la Noche.

Es esencial mencionar que algunos temas como *The King Night* han quedado en el imaginario colectivo provocado por la serie como *leitmotiv* de algunos de los protagonistas de ésta como es el caso del Rey de la Noche. *The King Night* ha sido una composición que ha dividido a la legión de seguidores de *Juego de Tronos* debido a que muchos de ellos alegan que no es una producción que represente fielmente al personaje al que está relacionado.

Durante la última temporada de la serie, Ramin Djawadi muestra su mejor repertorio musical. Compuesto y creado en su gran mayoría mediante la orquesta, temas como *Not Today* quedarán en la mente de todos los fans de la serie. Este tema desgarrador y sombrío generado por instrumentos de cuerda, es utilizado durante el funeral de los caídos en la gran batalla por la vida.

8.6 Discusión y conclusiones.

En lo que respecta a los presupuestos de producción de los que han dispuesto cada uno de estos autores comerciales, desde esta investigación se ha considerado oportuno mencionarlo fuera del análisis fílmico. El presupuesto de una cinta siempre se ha considerado esencial a la hora de catalogar o etiquetar dicho largometraje (Mollá, 2012). Cuando una producción dispone de mucho dinero para llevarse a cabo, directamente ha pasado a considerarse como cine comercial cuando realmente no debería ser así. Que una realización conste de mayor o menor presupuesto no asegura ni el éxito ni el fracaso dado que es fundamental contar con un equipo de profesionales bien liderados para que eso

repercuta positivamente en la calidad del film. Cada uno de los autores comerciales analizados en párrafos anteriores comenzaron su carrera con producciones de bajo presupuesto debido a la poca o nula repercusión que tenían en la industria cinematográfica –con producciones como *Following* (1998), *Reservoir Dogs* (1992) o *Maelstrom* (2000) obtuvieron ese reconocimiento—. A partir de ahí, los presupuestos de sus siguientes producciones aumentaron exponencialmente a su peso en el panorama fílmico mundial sin que ello condicionará o cambiara su sello o su forma de realizar cine.

La primera producción dirigida por Nolan fue *Following* (1998) con un presupuesto de 6000 dólares. Este film sentó las bases de lo que sería posteriormente su sello cinematográfico. Independientemente del presupuesto, el cine de Nolan ha seguido manteniendo una serie de características cinematográficas como el tiempo que el director invierte en la creación de los guiones, el complejo tratamiento que realiza sobre la temática temporal en los mismos o el poco uso del CGI en cada una de sus producciones. Las siguientes cintas de este autor dispusieron de presupuestos de 185 millones de dólares para *El Caballero Oscuro*, 160 millones de dólares en *Origen*, 100 en *Dunkerque* o 165 millones para *Interstellar*. El record presupuestario lo ha obtenido en su última producción *Tenet* (2020), con 225 millones de dólares. Es fundamental señalar que las recaudaciones de las películas de este director han sido meteóricas con cifras de 1000 millones en *El Caballero Oscuro*, 828 millones en *Origen* o 680 millones en *Interstellar*. Por su parte, Tarantino es otro ejemplo de cómo el presupuesto cinematográfico no interfiere o cambia sus características principales como director. En su inicio exitoso con *Reservoir Dogs* dispuso de un presupuesto de 1,2 millones de dólares logrando recaudar 14 millones. Posteriormente, en producciones como *Malditos Bastardos* o *Django Desencadenado* contó con presupuestos cercanos a los 100 millones de dólares obteniendo recaudaciones de 321 y 425 millones.

En el caso de Denis Villeneuve, en la realización de *Malstrom* dispuso de un presupuesto de 3,4 millones de dólares. Sus posteriores producciones de *Prisioneros*, *La Llegada* y *Dune* fueron dotadas de presupuestos mucho más elevados: 46 millones la primera, 47 millones la segunda y 165 la tercera obteniendo todas recaudaciones muy cuantiosas.

Por su parte, Guy Ritchie contó con un presupuesto de 18 millones de dólares para su film *Rocknrolla*, 175 millones para *El Rey Arturo: La Leyenda de Excalibur* o 22 millones para *The Gentlemen*.

Una de las conclusiones que se puede obtener de todo lo mencionado, además de las ya citadas, es que el presupuesto condiciona el tipo de cinta que se quiere realizar. La ciencia

ficción, dependiendo también del enfoque de la producción, es un género que suele presentar una serie de exigencias que elevan notablemente el coste económico. Con esto se quiere decir que a Nolan, por ejemplo, en sus inicios quizás le hubiera sido imposible realizar un film como *Interstellar* dada la ingente diferencia presupuestaria entre esta producción y *Memento* por ejemplo. El presupuesto económico de una producción condiciona notablemente los medios humanos y técnicos de dicha realización, pero no la originalidad o calidad de esta.

Por otro lado, es muy importante tratar en cohesión con este análisis, el concepto de *blockbuster*. Este término describe aquellos largometrajes de gran escala o grandes éxitos de taquilla, aunque estas dos condiciones no sean sinónimas (Stringer, 2003). Por ejemplo, en algunos casos se etiqueta una película como *blockbuster* antes de conocer sus resultados en taquilla, valorando otros elementos como la producción, el *look*, el casting, el presupuesto o el número de copias. Las películas que se engloban bajo este concepto suelen disponer de presupuestos de más de 100 millones de dólares.

El cine producido por los realizadores analizados se ha catalogado muchas veces, por parte de crítica, como *blockbusters* o “cine palomitero” derivando esto directamente en la comercialidad. Aplicando objetivamente la significación del concepto se podría decir que casi todas las películas de estos directores son *blockbusters* pero eso no conlleva que se cataloguen como cine comercial y no de autoría. Siendo largometrajes taquilleros, todos presentan el sello cinematográfico de su director por lo que estaríamos hablando de *blockbusters* de autores comerciales.

Otro de los aspectos que ha influido a muchos largometrajes, en su catalogación como cine comercial, ha sido que fuesen dirigidos hacia un consumo de masas. Si una producción nacía bajo la premisa de ser vista por un público masivo, dicha producción era concebida como comercial siendo esto una connotación negativa para el film. Que una película obtenga un éxito en taquilla nunca debería considerarse algo negativo dado que toda producción pretende obtener una gran acogida y reconocimiento por parte de los espectadores los cuales, básicamente, son el motivo por el que se realiza. Por todo esto, que un film este dirigido a un target masivo forma parte de las características de las películas realizadas por el autor comercial.

Algo que suele pasar desapercibido en muchos de los análisis cinematográficos realizados por especialistas a lo largo de los años es la importancia en la elección del equipamiento técnico con el que se realizará la producción. Cuando un autor comercial se decide por un tipo de cámara –como puede ser Arri o Red One–, unas lentes en concreto, trípode,

etc., esta elección lleva detrás un trabajo de análisis técnico y artístico por parte de producción, dirección y dirección de fotografía. Esto quiere decir que la selección de un equipo técnico específico aportará unas características concretas al film, como puede ser una gran nitidez de imagen, gran respuesta en bajas condiciones lumínicas, amplitud de fotograma, gama de color, etc. Por esto, el equipamiento técnico con el que se realiza una determinada producción es otra de las características o sello de autoría comercial.

Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, el termino autor comercial describe al realizador cinematográfico que pretende impregnar una película de sus características técnico-artísticas estando sustentado sobre un gran presupuesto económico, que englobe producción, distribución, exhibición y promoción, y dirigido hacia un público masivo.

Cada uno de los realizadores mencionados entra dentro de esta catalogación. Como ha quedado demostrado, Nolan aporta una serie de características cinematográficas propias a cada uno de sus films. La originalidad y complejidad narrativa, la narración no lineal, la relatividad temporal como temática, la relevancia del punto de vista o la calidad técnico-artística son algunos de los aspectos cinematográficos que otorga a sus producciones.

Por su parte, el cine de Tarantino está caracterizado por utilizar estructuras narrativas no lineales, el uso exagerado de la violencia, el poder inquebrantable que presentan sus personajes femeninos, la música como elemento esencial o la presencia en todos sus films del género western.

En el caso de Villeneuve destaca su obsesión con narrativas centradas en aspectos como la inocencia, la identidad o la comunicación –problemas presentes en la actual sociedad–, la relevancia que otorga a las localizaciones, su calidad técnica a través de la puesta en escena o el uso del color o el montaje como elemento diferencial.

Guy Ritchie es un autor comercial que destaca por su elegante puesta en escena y por el cuidado en los detalles. Se trata de un realizador técnicamente catedrático, el cual suele aplicar dosis de originalidad a cada uno de los personajes de sus films.

La autoría comercial es un término que, hoy en día, no solo afecta al ámbito cinematográfico si no que se ha expandido a otras ramas del audiovisual como las series. *Juego de Tronos* es un claro ejemplo de serial que, aunque este realizada por diversos directores y directores de fotografía, mantiene un sello de autoría comercial durante el desarrollo de todo su arco narrativo. Un claro ejemplo de esto son los capítulos analizados en páginas anteriores, los cuales fueron filmados por Sapochnik. Su forma de rodar las batallas, la utilización de escalas y movimientos de cámara junto al tratamiento lumínico

que aplica en cada una de las secuencias lo convierten en un ejemplo más de autor comercial.

También ha quedado patente la importancia del género de la ciencia ficción en el actual panorama fílmico. Este género se ha consolidado como uno de los más relevantes mediante la hibridación con otros géneros como el dramático, el suspense, la acción, el bélico o el cómico, entre otros. Además, la calidad, la complejidad y seriedad de las obras ha crecido exponencialmente con trabajos como los analizados en estas páginas.

Como se ha intentado demostrar a lo largo de este análisis, todos estos autores presentan un sello cinematográfico único que aportan a cada una de sus obras, siendo estas reconocibles en todo momento. Por todo ello, los términos de autoría o comercialidad se han quedado obsoletos dada la gran evolución sufrida en el séptimo arte durante las últimas décadas. El autor comercial contemporáneo es un concepto que pretende aunar y englobar a gran parte de los realizadores y realizadoras del panorama fílmico actual en sus diferentes vertientes.

9 CAPÍTULO 9. LAS DIFERENTES FUNCIONES DEL MEDIO CINEMATOGRAFICO.

A lo largo de la historia, diversas han sido las funciones sociales que ha desarrollado el cine más allá de sus faceta lúdica basada en el entretenimiento. Entre estas funciones destacan su capacidad para registrar hechos históricos fundamentales, su gran eficacia como herramienta de publicidad o propaganda, su facultad a la hora de interactuar con otras disciplinas artísticas, su capacidad de educar y sensibilizar a la sociedad, su facultad ética o filosófica o su faceta informativa (Garrido, 2022).

9.1 El cine como herramienta pedagógica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

En este nuevo siglo, muchos han sido los cambios vertiginosos que han transformado diferentes disciplinas siendo una de las más afectadas la educación, en todo aquello que concierne a las TIC. Como consecuencia de esto, el ámbito educativo en general ha asumido como positiva la utilización de la disciplina audiovisual como metodología innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando diversos medios audiovisuales al marco educativo como herramientas que permitan concebir situaciones creativas e innovadoras de aprendizaje.

Realizando una primera aproximación al concepto de herramienta, María Merino y Julián Pérez lo describen como:

Una herramienta es un instrumento que permite desarrollar ciertos trabajos. Estos objetos fueron diseñados para facilitar la realización de una tarea mecánica que requiere del uso de una cierta fuerza (Merino y Pérez, 2010).

Si a esta definición le adjuntamos la palabra pedagogía, una herramienta pedagógica o didáctica puede definirse como aquel elemento cuya misión u objetivo se centra en facilitar la misión del docente a la hora de aplicar un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde este punto de vista, “las herramientas pedagógicas son concebidas como todos aquellos elementos o medios que intervienen en el proceso de EA de los estudiantes” (Gutiérrez, 2011).

Los diferentes medios y tecnologías de la comunicación como el cine, la informática o los multimedia han impulsado cambios por los que la sociedad de la información ha tenido que enfrentarse a una nueva reestructuración social (Cabero, 2000).

La aparición y la utilización de los nuevos medios por parte de una sociedad en permanente cambio, han causado transformaciones que han influido en la didáctica, en el

aprendizaje y, sobre todo, en los roles que desarrollan los profesores y alumnos (Bustos, 2010). Todo esto ha dado lugar a nuevos contextos educativos cuyas características más relevantes, según Brunner, son (Brunner, 2000):

- El conocimiento pasa a estar a disposición de todo el mundo en un solo clic, dejando de ser lento y escaso. Un contexto donde abunda la información.
- El estamento educativo deja de ser el único medio que pone en contacto las nuevas generaciones con el conocimiento y la información.
- Las tecnologías tradicionales dejan de ser las únicas, presentándose el desafío de incorporar los medios visuales y tecnológicos en los circuitos educacionales.
- A través de la incorporación de otros ámbitos y desafíos, la escuela deja de ser una agenda formativa que opera en un medio estable de socialización.

Realizando una revisión del trabajo de Pulido, dentro de estos nuevos contextos, el cine se ha establecido como un nuevo enfoque educativo siendo un instrumento pedagógico eficaz para la formación integral del alumnado o como complemento para el desarrollo del currículo de una determinada especialidad o asignatura (García, 2010). El cine se ha convertido en el elemento principal que ha encabezado una revolución cultural silenciosa mediante la cual ha desbancado a otras disciplinas como la lectura en su función como vehículo exclusivo de información, comunicación y educación (Pulido, 2016, p. 522).

Mediante el ingente avance de las nuevas tecnologías y la gran transformación provocada por la universalización de las redes sociales, ha derivado en que el cine sea “un agente educador y un recurso imprescindible en el ámbito educativo (Pereira, 2005, p. 206). Además, “el libro como monopolizador se ha visto obligado a coexistir en las aulas con la televisión, los nuevos medios y, sobre todo, con el cine” (Embolio, 1998, p. 77).

Como elemento artístico y cultural, el cine es un medio con una gran capacidad de atracción para el espectador. Igualmente, aún en un mismo formato, a nivel consciente y subconsciente, la transmisión de valores con la faceta de entretenimiento. Como menciona Jiménez y Elías, “el cine es arte, espectáculo y cultura por lo que, en este sentido, se pueden llevar las historias a las aulas como material didáctico y reflexivo” (Jiménez y Elías, 2005, p.164). “En el aula, el cine combina técnica y contenidos que, junto a su carácter lúdico y creativo, el trabajo con este resulta significativo, experimental y tangible” (Lozano, 2012).

En palabras de la especialista Pereira Domínguez:

Calificado como séptimo arte, ha logrado constituirse no sólo en un medio de distracción, extendido a todo lo ancho de la tierra, sino que, tanto por las demandas de sus espectadores como por la ambición de sus creadores, ha llegado a ser una muestra donde observar, analizar y comprender nuestro mundo. En el cine aparecen la mayor parte de sus rasgos, ya sean comunes o extravagantes, reflejo de la realidad o producto de la imaginación de las personas, pero, precisamente por ello, en él encontramos una reproducción tan fiel de la existencia, las pasiones y los sueños de la humanidad actual. No es de extrañar, por lo tanto, que se la estudie a través de él (Pereira, 2005, p. 206-207).



Cine y Educación Fuente: Academia del Cine

A todo esto hay que añadir que para que este medio se convierta en una herramienta didáctica capaz de influir en el alumno desde la perspectiva crítica y activa, es primordial la intervención de un elemento intermediador que coordine y articule todo el proceso (Amar, 2009, p. 135). Todo lo mencionado deriva en la corriente de cine formativo, término que alude a la capacidad de transmisión de conocimientos que los medios de comunicación y el cine presentan en la actualidad como instrumentos educadores (De la Torre, 1996, p. 17). Pero para que el medio cinematográfico se instaure como una herramienta pedagógica eficaz debe formar parte de un programa metodológico bien planificado y orientado a la consecución de una serie de objetivos clave preestablecidos (García, 2010, p. 32).

Como muy bien señala Ramos:

Ver televisión, películas, series o leer comics, etc., no genera por sí solo competencias mediáticas. Las competencias alfabéticas de alto nivel se adquieren

como consecuencia de una enseñanza articulada entre alfabetización verbal y alfabetización mediática, audiovisual, digital u otras alfabetizaciones (Ramos, 2010, p. 306).

Por todo esto, uno de los aspectos más fundamentales a la hora de integrar una nueva disciplina como metodología para el proceso EA y para la adquisición de competencias de alto nivel es la figura del docente. Este no solo vela en el aula por el proceso de enseñanza sino que dicho aprendizaje trasciende del aula permitiendo que el alumnado pueda utilizar las estructuras mentales construidas en el ámbito educativo fuera de este para obtener nuevas experiencias vitales, personales y profesionales (Pulido, 2016, p. 524).

En otros estamentos como el universitario, se fomenta mucho más el aprendizaje autónomo y la capacidad de observación desde un enfoque crítico-constructivo. En este contexto, el alumnado aprovecha los elementos socioculturales que pueda aprovechar para complementar su propia formación personal y profesional. Debido a esto, José Beltrán indica que “los estudiantes universitarios, lejos de ser destinatarios pasivos, se erigen como receptores activos a la vez que productores de contenidos culturales” (Beltrán, 2006).

Tras mucho tiempo, en la sociedad actual el concepto de cultura ha cambiado, demandando al usuario el empleo de nuevos lenguajes a través de los cuales adquirir aprendizajes. “El aprendizaje indica una competencia en la que el comportamiento individual en una materia determinada se califica” (Devoti, 1997, p. 75). En este caso, es muy importante que dichas modificaciones sean consecuencia de una flexibilización intelectual y temporal.

Como muy bien reflexiona Ivano Bruni:

Si el desarrollo de las nuevas tecnologías modifica las funciones cognitivas humanas, por consiguiente también cambian las formas del saber cómo consecuencia de un nuevo empleo del razonamiento. Por todo esto es lícito pensar que este cambio debe intervenir también, tarde o temprano, en la transmisión del saber (Bruni, 2012, p. 22).

En la última década y media, los medios de comunicación se han convertido en una parte fundamental de la sociedad de la información, integrados en nuestra cultura y siendo esenciales y necesarios en la formación del individuo. En el libro de Francesco Cappa titulado *El cine como metáfora y modelo para la formación* (2005), el autor plantea dos modelos para formar mediante esta disciplina, el simbólico y el alegórico. El simbólico

define una cinta como contenedor de símbolos y mensajes que tienen que ser descifrados mientras que el alegórico está relacionado con el juicio subjetivo del espectador. El primer modelo puede subdividirse en instrumental analógico y existencial-autoformativo. El instrumental analógico ve el film como un instrumento cuya eficacia formativa va en función de si actúa como un ejemplo que permita avanzar una analogía en sí y la historia contada. Mientras que el existencial-autoformativo se relaciona con procesos analíticos más profundos. Sumado a estos modelos, el visionado de una película desde una perspectiva de discusión y análisis en grupo a través del debate, deriva en formación y en la construcción de nuevos códigos de aprendizaje mediante las interpretaciones y sentidos que cada uno propone (Cappa y Mancino, 2005, p. 20).

9.2 El cine como reflejo del contexto social y cultural.

Al igual que otras manifestaciones artísticas, el cine genera un reflejo de quien lo crea y de su contexto. Teniendo en cuenta los diferentes matices que puedan aplicarse, una producción cinematográfica desarrolla el papel de testigo, amparado por cierta subjetividad pero más o menos fiel, de una manera de pensar en el ser humano y en la historia que lo envuelve. El film queda registrado como un trozo de consciencia que hay que revisar el cual se comprenderá de manera distinta dependiendo del momento y la época vivida pero que siempre se tendrá que tener en cuenta el cuándo se produjo dicha producción. Además, realizando una comparativa, poco se parece la oferta cinematográfica de los años cincuenta a la contemporánea y poco la italiana a la canadiense. Debido a esto, es fundamental considerar que cada movimiento cinematográfico presenta una serie de características y peculiaridades que condicionan la manera de aproximarse a él, debiendo tener en cuenta el contexto social e histórico en el que se produjo (Díaz, 2015, p. 19).

Respecto al primer punto, el referente al cine según país de producción y época, es esencial mencionar la reflexión realizada por Luis Ángel Hueso en la que señala que:

Las teorías de una conciencia supranacional se han visto matizadas con fuerza en las últimas décadas del siglo XX, por las identidades nacionales de las diferentes regiones, que singularizan cada manera de vivir y de organizarse socialmente (Hueso, 1998, pp. 13-20).

En consonancia directa a esto, una matización importante es la referente a la globalización sufrida en las últimas décadas debido a la cual han proliferado teorías basadas en el concepto de cine transnacional que investiga los efectos que la globalización ha impuesto

en los aspectos culturales y sociales del film. A lo largo de la historia del séptimo arte, han aparecido de manera simultánea fenómenos cinematográficos con similitudes pero que a su vez desembocan en pautas de comportamiento diferentes que derivan en creaciones artísticas distintas. Esto se debe a la instauración de una manera de pensar y de organizarse socialmente establecida a raíz del paso del tiempo y que expone la convergencia de distintos procesos históricos y artísticos en consonancia con un quién, un cuándo y un dónde. Por esto, a la hora de analizar el film como documento de registro de la historia se debe tener en cuenta lo mencionado. Un ejemplo sería la confluencia, en distintos países y contextos, de dos movimientos cinematográficos como la *Nouvelle Vague* y la nueva ola del cine norteamericano, las cuales presentaban similitudes aunque se sustentaban bajo representaciones distintas (Díaz, 2015, p. 20).

Negar la influencia de la globalización en las producciones generadas por la industria fílmica sería un sinsentido al igual que sería ilógico el no tener en cuenta, al abordar este punto, que una industria cinematográfica tan poderosa como la americana no ha influenciado las obras generadas en otros países.



Globalización y Cine Fuente: Alfredo Vivarelli

En relación a esto, un aspecto a mencionar es el valor socializador del cine. En este contexto, el film se observaría más como una representación del panorama histórico que

como un reflejo del mismo. Además, los creadores cinematográficos realizarían el papel de sociólogos de su propia historia, contexto y tiempo.

En la era de la imagen en la que vivimos, el cine y la televisión, junto a otros procesos artísticos, son claves en un entorno en el que la imagen, fija o en movimiento, ha generado una conciencia común y una forma de pensar en la historia amparada en ella. Esto ha derivado directamente en un condicionamiento de pautas sociales y de comportamiento (Díaz, 2015, p. 21). En la sociedad actual y bajo la batuta de los nativos digitales, lo audiovisual ha cobrado una gran importancia como fuerza socializadora que enlaza a las personas con la realidad y que, a su vez, modifica la imagen que la sociedad tiene de la historia e incluso de su propia vida. Por otro lado, ambos medios, cine y televisión, han fomentado el fenómeno de la instantaneidad, el interés por lo inmediato y lo palpable, de ahí que se asocie cada vez más a la pura realidad lo que nos muestran estos medios de comunicación entre otros.

En relación con esto, el investigador Manuel Villegas señala que “todo problema cinematográfico lo es del arte contemporáneo (...) y estos están representados en el cine mejor y más exactamente que en ninguna obra clásica”. Además, el autor indica que los problemas del cine son los propios del mundo, los del ser humano, los de su forma de organizarse, relacionarse y vivir. El medio fílmico forma parte de la sociedad, con la gran ventaja de desempeñar dos figuras: actor de la misma y medio de expresión. En este sentido, Villegas hace hincapié en que hay que abordar al séptimo arte en su mundo, con el universo que lo nutre y lo envuelve (Villegas, 1991).

Toda película producida a lo largo de la historia está siempre unida a un determinado contexto histórico, cultural y social del que es casi imposible desvincularla y del que se obtiene gran parte de su significación. La unión de la obra a esos condicionantes no hace más que sumar a cualquier producción cinematográfica una serie de valores que conforman un todo, un concepto, un sentimiento final.

Al hablar de representación, José Pelaz y José Carlos Rueda indican que el concepto representación cuenta con un doble sentido: el de imagen y el de memoria. Debido a esto, los autores señalan que la doble aceptación del término deriva en que la manera de crear de un cineasta parte de un punto de vista más o menos riguroso de la realidad social o histórica que lo rodea aunque la subjetividad esté siempre presente (Pelaz y Rueda, 2002). Para entender completamente el medio, es necesario tener en cuenta que el film es narración y para narrar mejor, para entretener y divertir, el cine miente o tergiversa si es necesario. Por lo tanto, así es el medio y así se debe estudiar, sin que esta característica

se convierta en una crítica negativa dado que simplemente la subjetividad a la vez que la máxima objetividad están presentes en el mismo (Díaz, 2015, p. 22).

9.3 El carácter multidisciplinar del cine.

Como ya se ha mencionado superficialmente durante este capítulo, más allá de su faceta educativa, el medio cinematográfico presenta diversas funciones como su papel estético, lingüístico o socio-tecnológico. Desde su aparición y su constante desarrollo, el consumo de este medio deriva en la conformación de un determinado imaginario a través de diferentes reflexiones y formas de pensamiento o comportamiento. La vertiente multidisciplinar del cine es variada y amplia, dado que aglutina a otras disciplinas como la pintura, la fotografía, la cultura, la literatura, la historia, la geografía, la informática, las matemáticas, etc. Por todo esto, educar mediante el cine es posible desde la perspectiva cultural de nuestro tiempo a través de una visión muy dinámica de la relación actual entre sociedad e individuo. La actual sociedad de la información está caracterizada por lo informático y lo tecnológico, siendo esto un pilar fundamental en todos los ámbitos incluido el educativo. Sumado a esto, la continua evolución de las tecnologías audiovisuales ha dado lugar al predominio de la imagen sobre otros formatos de aprendizaje como la lectura (Bruni, 2012, p. 22).

En relación a ello, Devoti señala:

Pensemos que un hombre experimentado en el '400, en un año vivido entraba en contacto con 40 imágenes artificiales contra las 400.000 diarias de un hombre de nuestros días. Por esto y otros motivos, muchos estudiosos describen nuestra época como comunicación icónica o mundo de las imágenes (Devoti, 2012, p. 75).

Esta característica icónica en la que vivimos actualmente ofrecería diferentes finalidades educativas: formar a individuos capaces de administrar sus conocimientos más allá de simplemente almacenarlos, enseñar la condición humana en la actual sociedad de la información y la tecnología, enseñar a vivir en dicha sociedad a través de nuevas habilidades sociales y reestructurar y evolucionar el estamento educativo para adaptarlo a la nueva era.

Para todo esto, es esencial educar la mirada cinematográfica para que el espectador en cuestión disponga de las herramientas necesarias para una correcta interpretación de aquello que está viendo, film en este caso. Según señala Aguilar, es necesario cumplir una serie de objetivos:

El espectador debe ser capaz de interiorizar y entender el contenido del mensaje y no solo consumirlo sin más. Por otro lado, debe entender que no es vivenciar puramente sino que debe comprender, aunque sea parcialmente, la realidad que ve así como ser consciente de que ver no es sinónimo de comprender. En síntesis con todo esto y siguiendo con Aguilar como referencia, la mirada del espectador debe enfocarse en aspectos sentimentales y emotivos como:

- El espectador debe ser consciente de las sensaciones vitales que le genera el film dado que conforman una gran variedad y riqueza de sensaciones.
- Se debe ser consciente de que la imagen por si sola limita la percepción debido a que no deja de ser un filtro, una selección de una parte concreta y una construcción totalmente artificial. Lo audiovisual no es plenamente transparente respecto a la realidad.
- El espectador debe ver más allá de lo que se ve, es decir, de lo que se sugiere debido a que forma parte del relato influyendo además en el inconsciente.
- La imagen presenta un gran poder a la hora de influir en la confección de los diferentes puntos de vista.
- El acto de ver un film conlleva un gran esfuerzo por entenderlo y eso se logra a través de un mínimo de atención y concentración. Con esto, el espectador será activo.
- No caer en el grave error de quedarse con el mensaje superficial o anecdótico. Hay que realizar hincapié en el mensaje denso y principal del film huyendo de análisis ligeros y sin fundamento.
- Es fundamental que todos estos objetivos sean tratados con anterioridad y en profundidad por el docente (Aguilar, 1996).

El medio filmico propone una educación desde su propio lenguaje mediante los elementos que lo conforman, más allá de la producción o distribución como son la narrativa, la puesta en escena, la composición, el color, el sonido o el montaje entre otros. Además, como ha ocurrido durante la historia, y también en lo que llevamos de nuevo siglo, el cine genera nuevos imaginarios lingüísticos, sociales y estéticos que caracterizan la comunicación en general así como el pensamiento contemporáneo (Bruni, 2012, p. 22).



Cine y Educación Fuente: Cinemanet

Junto a todo esto, es esencial que el alumnado adquiera las diferentes herramientas que les permitan decodificar la gran diversidad de imágenes a las que están expuestos. Mediante estas herramientas, el alumnado podrá analizar e interpretar eficazmente narrativas icónicas que deriven en la adquisición de habilidades críticas y de análisis que les permitan comprender mucho mejor el mundo de la comunicación, la cultura y la propia sociedad.

La gran potencialidad educadora del medio cinematográfico recae sobre la amplia permeabilidad en muchos aspectos de la vida y la sociedad. Su propio concepto ya habla de la transversalidad del mismo dado que aglutina arte, medio de comunicación, espectáculo o forma mediante la cual se puede generar, reproducir y transmitir cultura.

Ilustrando la multidisciplinariedad del medio en cuanto a su vertiente más artística, González señala que el film adquiere formas, contenidos, estructuras y significados de otras artes como de la literatura mediante la construcción del guion y del relato fílmico; de la poesía a través de la evocación de emociones, sentimientos o metáforas; de la pintura con el color, la luz o la composición entre otros factores; de la arquitectura mediante la construcción de localizaciones o escenarios; de la música a través de la construcción de todos los elementos que integran la BSO o de la fotografía adquiriendo la técnica de la imagen, uso de la iluminación, enfoques, perspectivas, etc. (González, 2002).

Como consecuencia de aunar tantas ramas artísticas, el cine se posiciona como una potente herramienta de formación a través de la cual educar en valores en diferentes materias del currículo escolar.

El experto en la materia Gispert señala que:

La utilización del cine como elemento didáctico es un válido intermediario mediante el cual será más fácil asimilar los contenidos curriculares y esto se debe a la enorme multidisciplinariedad de este. Es fundamental explotarlo de modo eficiente y la fórmula para ello puede ser encontrar un equilibrio entre el uso didáctico del medio fílmico así como siendo este el objeto de estudio a través del aprendizaje de la gramática audiovisual (Gispert, 2009).

En el ámbito educativo, los aspectos de multidisciplinariedad y transversalidad del cine lo posibilitan como herramienta educativa en materias como (Fernández y López, 2015):

- Ciencias Sociales, Historia y Geografía: cine histórico, biografías, hechos históricos relevantes, cine documental, movimientos cinematográficos, etc. Siendo el cine objeto de estudio se puede estudiar a este como el séptimo arte.
- Lengua y Literatura: todo film presenta una narrativa, un argumento, un texto o lenguaje que se relaciona directamente con esta materia. Por otro lado, desde la perspectiva de la literatura están directamente relacionadas películas teatrales, adaptaciones de obras de literatura, biografías de personajes literarios, etc.
- Idiomas: toda cinta vista en versión original con subtítulos es un instrumento eficaz para el aprendizaje de idiomas. La desactivación del subtulado permite un potente ejercicio de inmersión lingüística en diversos contextos.
- Ciencias Naturales: el estudio del clima, el medio ambiente, la sostenibilidad o la fauna y la flora a través de documentales o películas de género o ciencia ficción.
- Música: la música en sí forma parte esencial de los elementos que integran una película por lo que su análisis y estudio a través del medio cinematográfico es relativamente sencillo debido a la cantidad ingente de material para el mismo. Por otro lado, este proceso se puede realizar con películas de género u otras producciones audiovisuales como los videoclips.
- Tecnología y Educación Plástica y Audiovisual: al igual que ocurre con la disciplina musical, la educación plástica y audiovisual puede ser objeto de estudio mediante diferentes elementos que componen un largometraje o producción audiovisual como la propia composición, puesta en escena, uso del color y la luz, etc. Por otro lado, la tecnología y su constante evolución está presente en la propia industria además de la amplia gama de producciones que giran en torno a esta temática.
- Matemáticas: además de las películas, series o documentales de género, si se aplican las matemáticas a la propia producción cinematográfica, se pueden

estudiar mediante procesos económicos como las diferentes partidas que integran el presupuesto de un film.



The Imitation Game (2014) Fuente: Metode

- Filosofía, Ética y Valores Sociales y Cívicos: el cine como disciplina para el estudio de estas materias se enfoca como un instrumento puramente didáctico, muy centrado en generar capacidad de reflexión y crítica en el alumnado, promoviendo juicio moral propio sobre determinados aspectos de la vida en los que el cine presenta un papel muy determinante.

Además de la transversalidad que ofrece el medio cinematográfico como herramienta de aprendizaje, el séptimo arte también es de gran utilidad a la hora de enseñar competencias básicas de aprendizaje. Estas competencias básicas son de vital importancia a la hora de que el alumnado adquiera los conocimientos mínimos de aprendizaje, interiorice los diferentes contenidos o adquiera la práctica. Por otro lado, ofrecen un carácter comprensivo al aglutinar estructuras, objetivos, planificación, contenidos, etc. (Trujillo, 2012, p. 8).

Son muchas las competencias básicas en las que el cine es capaz de introducirse como herramienta a la hora de enseñar dichas competencias.

Como todo medio artístico, el séptimo arte presenta un lenguaje propio, verbal y no verbal, convirtiéndose en un instrumento de comprensión de los diferentes contextos que conforman la realidad. Mediante esta capacidad, el cine permite aprender a escuchar, a expresarse y a descifrar diferentes mensajes fomentando con esto la competencia de

comunicación lingüística. Las destrezas propias adquiridas a través de esta competencia derivan en un correcto uso de la comunicación oral y escrita, interpretar y comprender la realidad así como conformar un juicio crítico y ético propio.

Por otro lado, el cine es una herramienta muy eficaz a la hora de ayudar a entender cómo ocurren determinadas situaciones mediante la conformación de hipótesis y la búsqueda de soluciones. Todo está directamente relacionado con la competencia matemática mediante la cual el alumnado es capaz de utilizar y relacionar los números con diferentes contextos del entorno que lo rodea para, a través de este proceso, interpretar distintos tipos de información.

La competencia digital está relacionada en disponer de habilidades que te permitan buscar, procesar y comunicar información mediante un proceso digital por la cual ésta termine convirtiéndose en conocimiento. La era digital transformó el cine en todas sus fases incluida la del guion. Son muchas las producciones basadas en las tecnologías presentes y futuras las cuales son creadas con el uso de dispositivos digitales de última generación. La comprensión de los diferentes procesos filmicos así como la realización y el entendimiento del análisis cinematográfico desemboca en el desarrollo de esta competencia.

Una de las competencias más importantes donde el film puede desempeñar un papel esencial es la competencia social y cívica. A través de las diferentes realidades que el cine ha reproducido a lo largo de la historia, el alumnado puede comprender los diferentes contextos sociales, económicos, culturales, etc., así como las determinadas normas sociales de cada época. Mediante el aprendizaje de lo mencionado, el alumno puede aprender a convivir en diferentes entornos sociales además de comprender, convivir y cooperar con una comunidad.

El gran abanico multidisciplinar y transversal que ofrece el cine lo dota de una gran eficacia como herramienta de aprendizaje capaz de integrarse y adaptarse en diferentes materias encaminando sus metodologías hacia el trabajo en equipo basado en la reflexión, el análisis y la búsqueda de soluciones (Fernández y López, 2015).

9.4 La importancia del cine en la confección del imaginario social.

Muchos han sido los especialistas y teóricos que han estudiado la confección del imaginario social a lo largo de la historia, especialmente desde las ramas de la sociología, la psicología social o la filosofía. Castoriadis vincula el concepto a determinadas formas

de determinación social, a aquellos procesos de creación mediante los cuales el sujeto genera sus propias convicciones o mundos internos (Castoriadis, 2002).

La gran variedad de definiciones que engloban este término lo describen desde lo mítico-crítico a lo simbólico pasando por otras dimensiones existenciales como la consciencia o inconsciencia. Además, el imaginario está directamente ligado a otras categorías de conocimiento como la cultura, la sociedad, imagen, el arte o imaginación. En relación a lo artístico, en la corriente surrealista se reivindican los mundos oníricos así como el continuo retorno de la imaginación confrontando y rompiendo con el realismo clásico a la vez que se fomenta las formas de representación ensoñadoras. Para esta corriente, por ejemplo, el imaginario es de vital importancia siendo un producto artístico resultado directo del poder de la imaginación. Por otro lado, la perspectiva contemporánea asocia lo imaginario a la imagen del mundo que se disipa o al doble significado de lo imaginario vinculado a la imagen del mundo real (Agudelo, 201, p. 3).

No podemos desconocer que los medios audiovisuales son más que hechos tecnológicos o estrategias comerciales, ellos hablan culturalmente, instauran imaginarios y determinan percepciones sensibles de la realidad, de las dinámicas culturales y de la lucha de poderes por el control de capitales simbólicos. (Figuerola, 2005, p. 178).

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación cambian las formas de interacción social clásicas, a la vez que instauran imaginarios nuevos, remodelan los ya existentes. Este constante desarrollo tecnológico digital unido a la globalización intercultural repercute directamente en los sujetos modificando su comportamiento, afectando a su mundo interior y a las decisiones individuales y colectivas además de a la conformación de su identidad (Agudelo, 2011, p. 4).

Dada la complejidad a la hora de construir un concepto unificado de imaginario debido a las diferentes y diversas posturas sobre el mismo, son algunas las características generales que pueden ayudar a comprender dicha definición. La dimensión como característica que marca la magnitud del fenómeno otorgándole a este una medida individual o social que ayuda a determinar el tipo de imaginario. Además, un imaginario siempre está ligado a la realidad debido a que tiene una existencia como las cosas materiales aunque no disponga en sí de una materialidad como tal. El concepto complejidad siempre está presente en un imaginario porque éste es una red compleja de relaciones multidireccionales que no siempre se conforma desde la lógica. Igualmente, huye de los criterios de verdad debido a que un imaginario no depende de una aprobación siendo válido en sí mismo. Respecto

a la durabilidad, los imaginarios funcionan durante un periodo de tiempo impredecible puesto que no siguen leyes o cualquier lógica por lo que pueden evolucionar, renacer o desaparecer. Junto a esto, los imaginarios utilizan los diferentes canales de transmisión a su disposición para sobrevivir y ser transferidos. Para ello, utilizan mitos y leyendas, artes o lugares para propagarse y resistir a la extinción (Agudelo, 2011, p. 8).

En el contexto mencionado, las imágenes se presentan como elementos esenciales en la conformación de imaginarios ya que son formas de describir y representar el mundo que nos rodea, permitiendo dar sentido a las cosas a la vez que ofrecen la posibilidad de desdoblar o suprimir, por ejemplo, parte de la realidad que muestran. Por su parte, el cine como medio de transmisión artístico que es, debe ser analizado como una forma de discurso que contribuye a la creación de significaciones que integran los imaginarios sociales. El lenguaje visual que conforma un film es el punto de partida en el proceso de generación de conocimiento. En el entorno del contexto digital, han surgido nuevos lenguajes así como novedosas formaciones culturales en los que los nuevos dispositivos de la comunicación actúan como objetos de transferencia y circulación del conocimiento y la información. A lo largo de la historia, el discurso cinematográfico ha contribuido a impulsar y dinamizar el proceso de aprendizaje en diferentes contextos educativos. Debido a esto, las imágenes transmitidas por el cine ayudan de manera significativa a la integración de conocimiento y a la conformación de imaginarios individuales y colectivos (Conceição y Luiz, 2013, p.111).

Desde la perspectiva de Walter Benjamín, el cine es un artefacto cultural de dimensión colectiva que, a partir de su consumo, se facilita el proceso de retroalimentación socio-cultural. Este mismo proceso de reproducción técnica también fue uno de los elementos responsables de la eliminación de la originalidad artística de la obra fílmica así como de la pérdida de su autenticidad y aura como una obra de arte. En palabras de este autor:

La autenticidad de una cosa es la quinta esencia de todo lo que fue transmitido por la tradición, a partir de su origen, desde su duración material hasta su testimonio histórico. Como esto depende de la materialidad de la obra, cuando esto se esquivo el hombre a través de la reproducción, también el testimonio se pierde (...). El concepto de aura permite resumir estas características: lo que se atrofia en la era de la reproductibilidad técnica de la obra de arte es su aura (Benjamín, 1994, p.168).

Para este autor, el séptimo arte es uno de los medios de masas más influyentes de la era contemporánea. A lo largo de la historia, el cine ha sido utilizado como instrumento

ideológico o publicitario buscando el proceso de alineación social a través de la efectividad de su lenguaje. A su vez, el consumo cinematográfico contribuye directamente a la formación del imaginario colectivo mediante las representaciones sociales, culturales, etc., fílmicas presentes en cada producción. Actualmente, la capacidad de reproducción repetitiva e instantánea, generada por los diferentes medios digitales, fomenta el consumo de valores simbólicos a través de este medio cultural y artístico. La efectividad con la que un film alcanza el imaginario social demuestra su capacidad en relación al aprendizaje por parte de los consumidores. Por otro lado, no se pretende establecer el hecho de que el medio cinematográfico sustituya la realidad o la historia dado que el cine suele servirse de ambas (Conceição y Luiz, 2013, p.111).

El lenguaje fílmico presenta una identificación con las formas simbólicas que integran el discurso que pretende transmitir. Por esto, el lenguaje de una película ejerce como un instrumento de creación del imaginario social mediante las representaciones que conforman su propio discurso y que están relacionadas con lo cotidiano. La estrecha relación que se establece entre cine y realidad facilita el aprendizaje de dichas representaciones, y por ende, una mayor identificación con situaciones anteriormente vividas (Moscovici y Hewstone, 1988).

Actualmente, el lenguaje fílmico está cada vez más próximo a los procesos de EA así como a los aprendizajes críticos y reflexivos relacionados con el contexto social en el que se desarrolla el individuo. Cuando el séptimo arte se utiliza como herramienta en la escuela, el film funciona como un constructor de un nuevo conocimiento. Duarte menciona al discurso cinematográfico en un contexto donde éste origina una concepción de conocimiento que apunta a la objetividad y cuya función es transmitir conocimiento (Duarte, 2010, p. 24).

Durante su historia, el medio fílmico se ha instaurado como una herramienta de aprendizaje mediante la cual, el consumidor, ha podido sumar experiencias al imaginario social que ha ido construyendo a lo largo de su existencia.

9.5 El predominio de la imagen en la era contemporánea.

Para comenzar este subepígrafe, es fundamental describir el concepto imagen. Para la Real Academia de la Lengua Española, la imagen se refiere a la figura, representación o apariencia de algo. Según menciona el autor Roman Gubern en su obra *Del Bisonte a la Realidad Virtual* (1996), las imágenes comenzaron a formar parte de la historia de la

humanidad desde hace 30000 años. Aunque esta definición sea muy válida, la complejidad del concepto hace necesario un estudio más exhaustivo y completo.

En este contexto, Costa afirma que “las imágenes son fragmentos de cosas visibles, o visuales, del entorno y/o de la imaginación, y su carácter fundamental es la representación” (Costa, 2003, p. 123). Dicho esto, es esencial para completar la definición de este autor adjuntar las tres funciones principales que presenta una imagen. Por un lado, la función simbólica se refiere a la capacidad que presenta una imagen de utilizar símbolos para representar alguna cosa, estando directamente relacionada con el mundo de la iconografía, como por ejemplo la simbología religiosa a través de la cruz. Por otro lado, la función epistémica enfoca a la imagen como un mecanismo de archivo histórico el cual se representa en los paisajes o los retratos. Costa lo define como: “las imágenes hacen presentes cosas ausentes, que están en otro lugar y otro tiempo” (Costa, 2003, p. 125). Y por último, la función estética que hace referencia a que una imagen nace con la función de complacer a su espectador proporcionándole sensaciones específicas, las cuales dan lugar a su propia creación (Quintero, 2012, p. 8).

La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del universo perceptivo (entorno visual), susceptible de persistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los *mass media* (Costa, 2003, p. 123).

Además, Costa enfoca su función representativa en base a la realidad y a lo imaginario, presentando características comunicativas fundamentales para los *mass media* y añadiéndole así otra función más a la imagen, la comunicativa. Además, la imagen es como un medio mágico que trasciende el tiempo y el espacio debido a su capacidad de supervivencia respecto a ambos.

En la era actual, la imagen se presenta ante los consumidores como un reflejo de los aspectos de la realidad que representa siendo, en el mejor de los casos, una duplicación de ésta. Los medios de comunicación audiovisual se sustentan en ella dado que esta transmite la realidad siendo percibida por los espectadores como objetos plenamente reales a los que se les atribuye total validez (Flores y Quiroz, 2010).

La imagen se ha convertido en la moneda de cambio más efectiva en la sociedad de la comunicación. En una encuesta realizada por *Business Community* (2014) se extraen una serie de conclusiones fundamentales para entender el poder actual de la imagen en la era digital.

El ser humano es primariamente visual, estando programado genéticamente para concebir el mundo desde una perspectiva ocular, de ahí que las primeras comunicaciones escritas estaban basadas en imágenes. Hoy en día, el 90 % de la información que transmitimos a nuestro cerebro lo hacemos en formato visual.

Por otro lado, una persona procesa 60000 veces más rápido una imagen que un texto. El 40% de los encuestados reacciona mejor ante un contenido visual que frente a un texto plano. Esto influye directamente en la capacidad de atención y de aprendizaje del usuario dado que tenemos mayor facultad para retener el contenido visual que cualquier otro formato de información.

Además, el contenido online que gira en torno a información visual registra mejores resultados de consumo. Internet ha reconfigurado todo el panorama comunicativo dando lugar a la creación de redes sociales como Instagram, Facebook o Tik Tok. Esto explica que gran parte de las redes sociales de éxito se hayan conformado bajo el poder de la imagen ya sea fija o en movimiento. Estos nuevos espacios de interacción social y virtual generan vínculos que conforman comunidades sociales con fuertes sentimientos de pertenencia bajo intereses comunes.



Las redes sociales y lo emocional Fuente: Lifeder

La nueva generación liderada por los nativos digitales reivindica la cultura audiovisual como medio para expresar sus experiencias y momentos, dado la gran mayoría de sus mensajes se transmiten a través de imágenes, vídeos o audios (Tourn y Berruhet, 2014).

El poder de la imagen triunfa en cada una de las redes sociales debido a que son el eje vertebrador del éxito de estas plataformas 2.0. Un ejemplo clarificador es lo que sucedió cuando Instagram permitió vincular sus publicaciones con Facebook. Esto derivó en que los usuarios de Instagram compartieran hasta seis imágenes por segundo en la segunda red social.

Todo lo mencionado sustenta las hipótesis planteadas sobre la importancia de la imagen fija o en movimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la institución educativa 2.0. La continua interacción social virtual de las nuevas generaciones no hace más que aumentar la dependencia de éstas hacia el formato visual.

9.6 La relación entre la publicidad, el marketing y el cine: el cartel cinematográfico.

La revolución provocada por la llegada de internet junto al posterior auge de nuevos medios digitales ha dado lugar a la aparición constante de nuevas herramientas de marketing cinematográfico. Esto ha derivado en que cada film requiera de nuevas estrategias de promoción de cara a los distribuidores, los cuales consideran a la red un medio fundamental e imprescindible para la promoción de las producciones.

Debido a este nuevo panorama, el cartel cinematográfico no solo ha conseguido sobrevivir sino que, además, se ha consolidado como el soporte esencial para la promoción cinematográfica. Este formato se ha adaptado a los nuevos medios tecnológicos manteniendo a la vez su posición histórica a la entrada de las salas cinematográficas para presentar el film mientras que seduce al público con su composición.

Hoy en día, los nuevos medios de entretenimiento conviven con los más antiguos por lo que la lucha por un determinado target de espectadores o público es cada vez más dura. Debido a esto, la presentación de un nuevo film requiere de potentes inversiones en marketing y publicidad que permitan dar a conocer la producción, de una manera eficiente, en un mercado tan competitivo (Collado, 2015, p. 3).

La campaña de publicidad y comunicación para el lanzamiento de un film se suele configurar en tres etapas secuenciales: prelanzamiento, lanzamiento y mantenimiento. En la primera, la estrategia fundamental es generar una gran expectativa en la audiencia para que esta pretenda consumir el producto. Consecuencia de esto, antes del rodaje del film se han debido de elaborar las diferentes fases de publicitación, mediante las cuales se irán difundiendo pequeñas pinceladas de la obra para ir creando expectación y para potenciar

el boca a boca. Entre estos detalles destacan: fotos de las diferentes fases de la producción como el rodaje, posters promocionales, entrevistas del elenco artístico de la película, como se realizan determinados VFX, etc. Durante esta parte de la promoción, el lanzamiento de diferentes *teasers* y trailers es fundamental para que la expectación por parte del público sea máxima.

Hoy en día, la utilización de los *press junkets* o acciones promocionales especiales se han convertido en una herramienta de gran éxito para las citadas campañas. El ejemplo más clarificador es el llevado a cabo por Peter Jackson para el *Señor de los Anillos* (2001) en el aeropuerto de Wellington, donde una estatua enorme de Gollum recibe a los pasajeros que aterrizan en el mismo

La confección de la fase de lanzamiento de la obra se orienta hacia dos direcciones. La primera está centrada en los canales de distribución propios de la industria cinematográfica como los preestrenos o proyecciones especiales para la crítica. Por su parte, la segunda está enfocada a promover la asistencia del público a la sala cinematográfica para el consumo del film como son los *trailers*, anuncios publicitarios basados en el *making of* de la película, cuñas de radio, etc.

Y por último, la fase de mantenimiento, está orientada a mantener la atención y el interés del espectador en el visionado de la cinta, además de seguir fomentando el boca a boca tradicional y el digital. Esta etapa puede perdurar más allá de la desaparición de la película de las salas de proyección dado que ésta podrá consumirse en otros formatos como el *streaming* o el *merchandising* (Collado, 2015, p. 3-4).



Merchandising Dune Fuente: Atlántica 3.0

Se puede afirmar que el cartel cinematográfico está presente desde el nacimiento del film. Además, este formato está presente, como medio de promoción, en otros canales artísticos como el teatro o la música. Vernis lo describe como:

La pieza básica, más allá de romanticismos, ya que resulta el primer ejercicio de síntesis y concreción de todas las intenciones definidas para la comunicación. Su peso específico en el global de la campaña publicitaria ha ido descendiendo con el paso de los años a favor de otras piezas. Aunque nota un repunte de su relevancia debido a que, a raíz de la proliferación de las multisalas, la compra por impulso, y por tanto el traslado de la decisión y elección de la compra al último momento, está ganando protagonismo (Vernis, 2003, p. 22).

Tras la revolución digital y la llegada de nuevos medios, a este formato promocional se le han unido otros vinculados a las propias producciones que han sido muy demandados por el público como: fotografías del rodaje, contenidos muy exclusivos, mundos virtuales creados para los fans, acciones de marketing callejero, Apps para móviles u otros dispositivos, concursos en redes sociales, creación de avatares en webs oficiales, vídeos exclusivos o *tráilers* interactivos. Aun así, el cartel de cine siempre ha sido la carta de presentación de un film y una invitación para acudir a las salas cinematográficas (Collado, 2015, pp. 3-4).

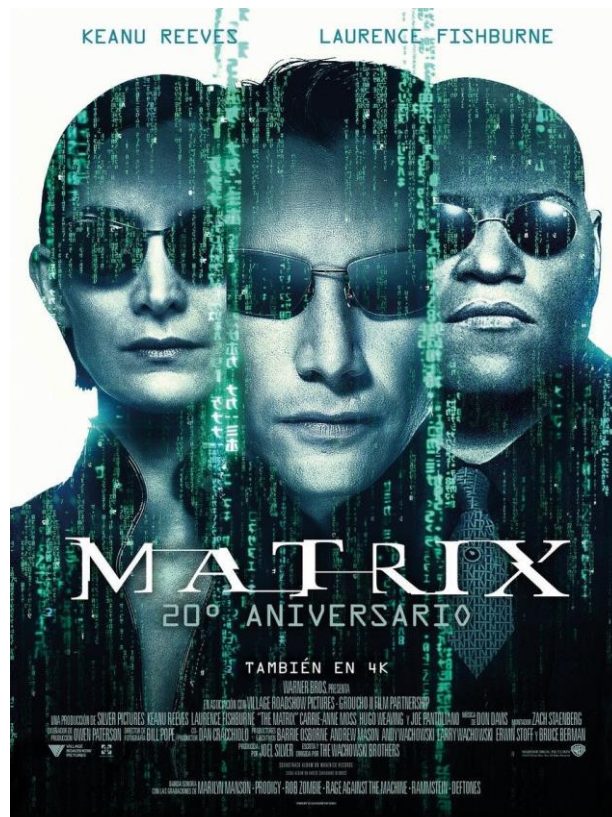
Al igual que todo medio audiovisual, el cartel cinematográfico presenta un lenguaje propio conformado por otros dos lenguajes como son el de la imagen y el del texto. Abraham Moles menciona las funciones principales que presenta todo cartel: por un lado informativa ya que es un texto que, aunque sea un estímulo más débil que el visual, lanza su mensaje de forma eficaz; por otro lado y Según Alcocer Garmendia:

En el sistema icónico-literario del cartel, el texto, en relación a la posible ambigüedad de las imágenes, aclara y fija el sentido, o lo refuerza dándole mayor alcance, o lo matiza ampliamente (Alcocer, 1991, p. 12).

En el mensaje textual, además de incluir el título del film, se incluye información importante de la producción como los intérpretes, dirección, productoras o distribuidoras entre otras. Además, la composición en cuanto a la colocación textual así como la tipografía de texto utilizada son aspectos esenciales para conformar un cartel atrayente y eficaz. Junto a esto, es importante señalar que la propia naturaleza del cartel deriva en que la comprensión del mensaje textual sea prácticamente instantánea por lo que los textos deben estar sintetizados lo máximo posible.

A esta función informativa se le unen otras, según Moles, como la icónica, persuasiva, económica, ambiental, creadora y estética (Moles, 1976).

Por su parte, la imagen que conforma un cartel cinematográfico, en simbiosis con el texto, posee mayor poder de atracción y seducción debido a todos los elementos que la integran como su encuadre, su composición, su dinamismo o su color entre otros. Aunque la imagen genere mayor poder de atracción que el texto, por si sola podría englobar demasiados significados, perdiéndose el mensaje principal que la generó. Según Vidal Silva “la publicidad moderna se define cuando se dota de imágenes que hacen posible la expresión visual y simplificada de ideas conceptuales y abstractas para la promoción de los productos” (Silva, 2006, p. 97).



El cartel cinematográfico Fuente: El Mundo

Aunque la imagen se considera el elemento más importante del cartel, este tiene unas peculiaridades que lo hacen diferente. El especialista Tranche indica que:

Las peculiaridades de la industria cinematográfica convertirán al cartel de cine en un género específico. En él, el referente ya no es un objeto o una idea sino otra imagen. El diseño del cartel de cine debe evocar y sugerir las imágenes del universo cinematográfico que sintetiza (Tranche, 1994, p. 138).

Sintetizando, el cartel filmico está conformado principalmente por elementos icónicos pero esta iconicidad presenta diferentes niveles de significación o representación, desde

lo más concreto hasta lo más abstracto, aunque la abstracción en un concepto que conlleva un alto riesgo a la hora que el espectador no pueda recibir el mensaje de manera correcta e instantánea.

Además de los formatos mencionados en la relación entre el cine y la publicidad, son muchas otras las formas que entrelazan estas dos vertientes artísticas. Muchos han sido los casos prácticos donde grandes directores cinematográficos han realizado anuncios publicitarios para marcas de renombre, rodando ideas creativas y generando a su vez contenido de marca. Uno de estos ejemplos es el anuncio realizado por Martin Scorsese para la marca Freixenet y JWT en el que imitaba el estilo cinematográfico de Hitchcock. Wes Anderson realizó un cortometraje de navidad para HyM protagonizado por Adrien Brody el cual se inspiró en el film *Viaje a Derjeeling* (2007).

Otra de las relaciones de éxito, entre estas dos ramas artísticas, es la presencia de intérpretes de gran éxito en campañas publicitarias. En el año 2000 se produjo un acontecimiento mediante el cual muchos actores y actrices de renombre irrumpieron en los anuncios publicitarios de cosméticos y perfumería sustituyendo a *top models* de gran éxito. Esa tendencia generada a inicio del milenio sigue vigente y al alza. Uno de estos ejemplos es la relación comercial entre Penélope Cruz y la marca Lancôme.

En esta constante retroalimentación entre ambos medios, varios son los casos a la inversa en los que grandes intérpretes de la publicidad pasan a realizar producciones cinematográficas. El caso de Michel Gondry, reconocido protagonista de las campañas de éxito de la marca Levi's como *Drugstore* (1995), que posteriormente se convertiría en un reputado guionista de cine con películas como *Olvídate de mí* (2004).

9.7 El cine en el aprendizaje de la historia.

Como ya se ha mencionado a lo largo de este capítulo, el cine es una potente herramienta didáctica en el aprendizaje de varias disciplinas como la historia, las matemáticas o la ciencia entre otras. Son muchos los autores que han investigado profundamente el uso del cine como medio en el aprendizaje de la asignatura de historia –a diferentes niveles educativos. Ferro expone que no “cree en la existencia de fronteras entre los distintos tipos de películas... los productos de la imaginación son tan historia como la historia” (Ferro, 1995, p. 65). En países como Italia, Francia o Inglaterra se produjeron movimientos cinematográficos, como el Neorrealismo, que mostraban de manera fidedigna la cruda realidad de su país tras la guerra. Directores de renombre como Rossellini, Antonioni o De Sica utilizaban su cine para exponer la fatídica realidad de

Italia una vez finalizada la guerra, además de para exteriorizar el sentir de la sociedad italiana. Otro ejemplo sería el cine de Jia Zhangke, mediante el cual retrata la realidad de la clase social baja china de su pueblo de origen Fenyang o el cine español de los años 60 basado en un alto contenido crítico que sirvió como mecanismo de desarrollo (Shao, 2018, p. 2).

Por su parte, Lera ensalza las potencialidades del medio cinematográfico como vehículo para la enseñanza de historia, situándolo como fuente de conocimiento histórico en simbiosis con otros medios para el aprendizaje (Lera, 2014).

El cine, además de servir como espejo a través del cual se muestra a la sociedad cambios sociales, políticos o económicos, también constituye un mecanismo muy eficaz para almacenar fenómenos históricos concretos que determinadas sociedades no han podido vivir in situ y que, gracias a él, pueden visualizar mucho tiempo después. El medio cinematográfico, aunque su origen sea ficcional, conforma una poderosa fuente de primera mano que permite conservar durante un tiempo ilimitado acontecimientos del mundo material actual. Según Shao, el fundamental señalar las ventajas que presenta el cine en el proceso de EA (Shao, 2018, p. 4):

- El medio fílmico, en comparación con libros de texto basados en la historia e inundados de fechas, nombres y datos, sintetiza toda esa información explicando a su vez, de manera más directa, una determinada época histórica a través de diferentes contextos como el social o el cultural. Además, el séptimo arte favorece el aprendizaje de una actitud crítica frente a otros medios como los textuales que suelen transmitir un tono más autoritario en el alumnado, dado que se genera un sentimiento en estos de realidades ya establecidas y no discutibles. En el estudio de la historia, el cine, debido a su capacidad de fascinación, facilita la comprensión de los distintos discursos por parte de los alumnos por lo que estos, se convierten en protagonistas del contenido narrado.

Cualquier film, sea el que sea, queda desbordado siempre por su contenido. Más allá de la realidad representada, nos han permitido captar cada vez una zona de historia que hasta entonces estaba escondida, inaprensible, no visible (Ferro, 1995, p. 55).

Ferro quiere decir que el espectador no debe nunca quedar limitado por lo proyectado en la pantalla sino que es fundamental realizar un visionado activo para una eficaz comprensión del lenguaje fílmico. Mediante la actitud activa del

espectador, este encuentra lo invisible y lo oculto en los fotogramas con el objetivo de descubrir la realidad política y social antes escondida o tergiversada.

- Por otro lado, Shao señala que tanto las personas que forman parte de la generación Y (*millennials*) como los integrantes de la Z están muy familiarizados con el consumo de información a través de medios audiovisuales. Las imágenes están presentes en su día a día por lo que introducir el cine como mecanismo para conocer y aprender la historia les resulta muy afable.
- Por último, Shao señala que aprender la historia conlleva adquirir parte de la sabiduría de generaciones pasadas, razón por la que se hace indispensable estudiar historia. Por otro lado, la historia no queda limitada a contextos sociales, económicos o culturales sino que también ofrece multitud de respuestas en todos los demás ámbitos de conocimiento.

Una vez indicadas las ventajas que conlleva el uso del cine en el proceso de EA, es esencial señalar las insuficiencias que hay que subsanar para la mejora de la simbiosis entre el cine y el aprendizaje de la historia en las aulas.

Hoy en día, una parte del profesorado desconoce muchas de las variantes didácticas, dentro del proceso de EA, para impartir o evaluar los conocimientos relacionados con la historia utilizando como herramienta al medio fílmico. A este factor hay que sumarle la ignorancia por parte del profesorado en relación a la filmografía que pueden usar en relación con los diferentes contenidos de sus programaciones didácticas. Además, se realiza un uso abusivo de la metodología del cine debate, esto limita ampliamente las potencialidades de este instrumento artístico como medio de conocimiento histórico. Por otro lado, es de vital importancia que el alumnado conozca los diferentes elementos que conforman el lenguaje cinematográfico para poder identificar en un film los diversos códigos que permiten tergiversar el contenido de una determinada película (Valdés y Dennys, 2018).

El cine (...) es una parte integrante del mundo moderno. Aquel que se niegue a reconocerle su lugar y su sentido en la vida de la Humanidad privará a la Historia de una de sus dimensiones, y se arriesgará a malinterpretar por completo los sentimientos y los actos de los hombres y las mujeres de nuestro tiempo (Pons, 1986, p. 46).

Como ya se ha mencionado de manera superficial, el movimiento cinematográfico italiano llamado neorrealismo es una fuente inagotable de producciones fílmicas que muestran la realidad del contexto social y económico en la Italia de postguerra. *Roma*,

citta aperta (1945) o *Paisá* (1946) de Rossellini, *El Limpiabotas* (1946) y *El Ladrón de Bicicletas* (1948) del binomio formado por De Sica y Zavattini son claros ejemplos. A través de estas producciones, el alumnado puede visualizar y comprender el contexto social, cultural y económico de la sociedad italiana de postguerra además de entender y aprender el movimiento cinematográfico del neorrealismo italiano (Caparrós, 2007).

Otras muchas obras como el film *La Huelga* (1924) de Eisenstein que trata de la gran huelga vivida en la unión soviética en la etapa zarista además de ser uno de los muchos ejemplos clásicos de montaje cinematográfico o *Las Uvas de la Ira* (1940) de John Ford que reproduce fielmente el clima de depresión que estaba viviendo la sociedad americana de la época. Fundamental mencionar el cine español de los años del franquismo con películas de Berlanga como *El Verdugo* (1963) y de Bardem como *Esa Pareja Feliz* (1953), producciones que funcionaron como catalizadores del momento. Por otro lado, filmes de ciencia ficción, que requieren mayor interpretación por parte del espectador, como *2001: Una Odisea en el Espacio* (1998), *Blade Runner* (1982) o *Matrix* (1999) hablaban de hipótesis sobre el futuro próximo, como la llegada de internet y lo digital, además de tratar sobre los miedos de la sociedad contemporánea al cambio venidero. A este conjunto de películas, Ferro las describe como obras de reconstrucción histórica dado que retratan a la gente del momento, sus costumbres, su modo de vivir, etc., constituyendo sin quererlo testimonios de la historia contemporánea (Caparrós, 2007).

Dentro de la categoría de obra de reconstrucción histórica puede encajar el film *12 Años de Esclavitud* (2013) de Steve McQueen. Basada en un hecho real sucedido en 1850, la película cuenta la historia de Solomon Northup, un músico muy culto, familiar y hombre libre de la ciudad de New York.



12 Años de Esclavitud (2013) Fuente: Filmaffinity

Tras compartir con dos desconocidos una copa, Solomon se da cuenta que ha sido drogado y secuestrado para, posteriormente, ser vendido como esclavo en una plantación del sur de Louisiana. Resistiéndose a abandonar la esperanza de liberarse, Solomon va viendo cómo todo lo que lo rodea sucumbe a la violencia, la desesperanza y el abuso emocional. Se trata de una historia muy singular dado que no narra la historia de un hombre que se resiste a la esclavitud que lo ha maniatado toda su vida, si no que el film cuenta la historia de un hombre que sabe perfectamente lo que es ser libre y lo que significa la pérdida de la libertad y la humillación continua que conlleva este hecho. Uno de los aspectos más atractivos del film se basa en la evolución vital del protagonista y de varios personajes de la historia (García, 2014).

Este film está basado en un libro homónimo de 1853, sitúa la historia a mediados del siglo XIX en EEUU, en una sociedad donde la esclavitud formaba parte de la misma. McQueen rueda una cinta donde nada es gratuito, casual o prescindible. Todo suena a verdad en una película que realiza una precisa radiografía sobre la extrema maldad del ser humano convertida en algo cotidiano. Por otro lado, también trata sobre la dignidad del ser humano y su infinita capacidad de sobreponerse al horror más inimaginable que pueda sufrir.

Mencionado todo lo anterior, la película es uno de los muchos ejemplos, que presenta la inagotable filmografía del séptimo arte, que puede ser utilizado en el proceso de EA para el estudio de la disciplina de historia –en diferentes vertientes–. *12 Años de Esclavitud*

permite entender la crueldad extrema de un contexto social donde la esclavitud formaba parte del día a día de gran parte de la sociedad americana. Además, también trata de la capacidad de superación del ser humano y de inquebrantable esperanza –valores muy necesarios en las aulas educativas (García, 2014).

La película *El Hundimiento* (2004) de Oliver Hirschbiegel es otro de los film que permite visualizar y entender parte de la pasada historia de la humanidad, en este caso de la caída del régimen nazi. La historia de este largometraje se cuenta desde la focalización de la secretaria de Hitler, la cual logró sobrevivir al conflicto y posteriormente escribió un libro contando sus experiencias en los días finales del régimen. Esta cuenta el dramático final en un bunker de los altos cargos nazis, además de mostrar el final en soledad de Hitler.

Una de las escenas más duras y crueles de la película es cuando Magda Goebbels, esposa del ministro Goebbels, asesina a sus hijos para posteriormente suicidarse junto a su marido.

Estando ya Berlín totalmente rodeado por el ejército de los aliados, Hitler decidió optar también por el suicidio, junto a su reciente esposa Eva Braun. Otro de los personajes relevantes del film es Albert Speer, ministro de armamento que logró que la producción de armas aumentara de manera notable. Este fue el único de los máximos dirigentes nazis que se arrepintió en los Juicios de Núremberg.



El Hundimiento (2004) Fuente: elfinalde

Se trata de una producción que muestra, lo más objetivamente posible, los últimos días de gran parte de los personajes responsables de millones de muertes y atrocidades. En ella se puede observar las personalidades de cada uno de ellos bajo el fanatismo absoluto a la

figura y los ideales de Hitler. Con esta película el alumnado puede visualizar y entender parte de la historia de la Segunda Guerra Mundial.

Como muestran estos ejemplos, el cine es una herramienta muy útil y eficaz en la enseñanza de la historia, no sólo para el aprendizaje de los diferentes contextos sociales, culturales o económicos de una determinada época, sino también para la adquisición de valores sociales de gran importancia como el apoyo al prójimo, capacidad de superación u otros valores sociales.

9.8 El cine como herramienta en el estudio de la ciencia.

En 1966, Georges Friedmann, jefe del Centro de Comunicación de Masas de París, planteó el concepto de escuela paralela para describir el influjo en la educación de estímulos que perciben el alumnado a través de los medios de comunicación. Esa propuesta marca un antes y después en la idea de que los medios de comunicación de masas conforman una escuela paralela que influye en el aprendizaje de todos y cada uno de los alumnos. Años después, Louis Porcher añade:

La escuela paralela constituye el conjunto de las vías mediante las cuales, y al margen de la escuela, llegan hasta los alumnos (y a quienes no lo son), las informaciones, los conocimientos y cierta formación cultural, correspondiente a los más variados campos (Porcher, 1976).

Sobre esta temática, Diéguez añadía que la comunicación y la enseñanza forman parte de una misma realidad, una que supone la inclusión del término de enseñanza en el más amplio del concepto comunicación. Se enseña mediante la comunicación pero no siempre la comunicación deriva en enseñanza (Diéguez, 1980).

Desde hace varias décadas, se plantea una problemática en torno a la relación entre el estamento educativo clásico y la escuela paralela. ¿Se van a ignorar como hasta ahora? ¿Van a aliarse en un futuro próximo? En gran medida, la respuesta a esto no sólo depende de los propios estamentos educativos, sino que la responsabilidad también recae sobre los propios docentes (Porcher, 1976).

En cuanto al estudio de la ciencia, en general, por parte de las nuevas generaciones, esta se percibe desde un punto de vista negativo, debido a que se considera una disciplina de muy alta dificultad además de considerarse erróneamente apta solo para alumnos de altas capacidades. Este desinterés, sumado a la desinformación que rodea al alumnado, plantea un problema complejo y multicasual en relación a la actividad científica (Solbes y Traver, 2001).

Si en la enseñanza de las ciencias se ignora la existencia de la escuela paralela, también se está dando de lado los objetivos por los cuales se incorporan las disciplinas científicas en los currículos educativos. Díaz señala cuáles deberían ser los fines en la enseñanza de las ciencias en el sistema educativo: terminar con la alfabetización científica y fomentar una educación para la ciudadanía. Orientando la enseñanza de las ciencias hacia estas metas derivaría en el fomento de desarrollo de personas con capacidad crítica avanzada, responsables y comprometidas con el mundo y los problemas de este. A su vez, el desarrollo de espectadores cinematográficos críticos forma parte de la formación de la propia ciudadanía (Díaz, 2002).

La televisión clásica y por internet, las plataformas filmicas como Netflix o Amazon Prime y las salas cinematográficas, entre otras, hacen que el séptimo arte forme parte de la vida cotidiana de muchas personas. Debido a esto, el medio cinematográfico pasa a ser parte fundamental del concepto de escuela paralela descrito y expuesto anteriormente, y del cual, las ciencias no deben quedar al margen.

Las disciplinas de la ficción y la ciencia no son incompatibles dado que la ficción se nutre de la realidad y a la vez que la actividad científica necesita de la imaginación para poder avanzar. En relación, la producción cinematográfica basada en la ciencia ficción suele mostrar una realidad inexistente o ficticia pero que por otro lado es vista como posible a medio o largo plazo. Las especulaciones científicas llevadas a la pantalla por el medio fílmico suelen estar muy sintetizadas o directamente no estar basadas en teorías reales aunque por otro lado, el ver un film basado en la ciencia, puede significar el inicio emocionante o la vía mediante la cual, el docente, puede introducir a su alumnado las teorías científicas reales (García, 2008, p. 82).

Es misión de los docentes el aprovechar las enormes posibilidades que ofrece el cine, a través de su poder de atracción y seducción, como herramienta en el aprendizaje y en la enseñanza de las ciencias. Para ello, es esencial una adecuada programación y una correcta planificación, debiendo quedar muy claro los objetivos específicos a lograr así como la asignatura y la unidad didáctica en la que estará integrada esta metodología (Moreno y Jordi, 2009, p.47).



La Llegada, 2016 Fuente: safor guia

En las disciplinas de la física y la ingeniería son muchos los ejemplos del uso de cine de ciencia ficción como metodología de enseñanza como por ejemplo con el film *La Llegada* (2016) en relación al estudio de la comunicación por signos. Que los alumnos encuentren errores científicos o técnicos en las historias, fallos en los argumentos en comparación con las teorías reales, en las escenas de acción o en los efectos especiales relacionados con esta disciplina, es otra estrategia en el uso del cine como recurso educativo. El nivel de atención, colaboración, retención de conocimientos y participación que el profesor genera en su alumnado, es muy superior a los de otros formatos como los textuales (Moreno y Jordi, 2009, p.49). Por otro lado, en relación a esto, esas cualidades y resultados muestran que el séptimo arte es un recurso muy potente en esta y otras áreas de conocimiento (Bacas, Martín, Pereira y Pizarro, 1993).

Algunos ejemplos de películas basadas en la ciencia son: *Radioactive* (2020) que narra la historia de la científica Madame Curie, que fue la primera persona en recibir dos premios Nobel en dos disciplinas distintas como son la Física y la Química. Igualmente, fue la primera mujer en ocupar un puesto de profesora en la Universidad de París. Este film es ideal para que el alumnado conozca la historia y los descubrimientos de una de las personas más relevantes de la historia en el campo de la ciencia y en las especialidades de la física y la química.

Por otro lado, *Marte* (2015) está basada en las vivencias de un explorador espacial que queda abandonado en este planeta debido a que los miembros de su tripulación piensan que está muerto como consecuencia de una tormenta. A raíz de la escasez de recursos a la que se enfrenta, debe utilizar el ingenio y su instinto para poder sobrevivir y

comunicarse con la tierra en unas condiciones extremadamente hostiles. Esta película puede servir para que el alumnado entienda las condiciones de vida que presentan planetas como Marte y los peligros a los que se enfrenta un astronauta cuando viaja por el Universo.

Gatacca (1997) es un film ambientado en una sociedad futura donde los niños se conciben in vitro mediante técnicas de selección genética. Vincent, uno de los últimos niños concebidos de forma natural, nace con una deficiencia cardíaca por la que no le dan más de 30 años de vida. Al estar considerado un discapacitado, debe realizar trabajos más desagradables. A través de la suplantación de un tercero, Vincent consigue formar parte de la industria aeroespacial. A través de esta obra, el alumnado podrá introducirse en conceptos básicos de ADN, genes y proteínas, bioética y genoma humano.



Gatacca (1997) Fuente: Zurich Film Festival

Por su parte, *Avatar* (2009) está ambientada en el año 2154 dónde, Jack Sully, un ex-marine en silla de ruedas, es un auténtico guerrero que ha sido designado para ir al planeta Pandora donde varias empresas extraen un mineral muy extraño que resolvería la crisis energética a la que se enfrenta la Tierra. Para convencer a los indígenas Na'vi para abandonar su territorio además de para adaptarse a las condiciones de este planeta, los humanos han creado avatares mezclando ADN humano y Na'vi. Esta película puede servir como recurso didáctico en la introducción al estudio de temas científicos como la contaminación, la ecología, el desarrollo energético sostenible y la relación del ser humano con el medio ambiente.

El medio cinematográfico es un recurso docente muy poderoso para el inicio en el estudio de las diferentes disciplinas científicas. Debido a sus múltiples cualidades y como se ha mencionado en este apartado, existe una gran variedad de películas que pueden servir como herramientas en el proceso de EA en la especialidad de las ciencias.

9.9 El séptimo arte en el estudio de las matemáticas.

Como ya se ha comentado anteriormente, tanto el cine como las series conforman uno de los medios de comunicación con más poder de atracción para las nuevas generaciones de estudiantes, postulándose como una herramienta muy eficaz para introducir en el aula. Analizando la competencia matemática, Gómez hace hincapié sobre lo fundamental de potenciar la motivación intrínseca en las clases de la especialidad de matemáticas. Para esto, indica algunas estrategias que considera muy importantes como: ensalzar el valor de esta materia, fomentar el aprendizaje mediante la colaboración, ayudar en todo momento al alumnado a generar conocimiento matemática a través de la reflexión, interiorizar metas de aprendizaje además de trabajar el plano afectivo con los alumnos (Gómez, 2005).

Para llevar el cine al aula, hay que enfocarlo desde dos puntos de vista: utilizar películas completas o fragmentos de estas de corta duración. Debido a la amplitud del currículo, el poder realizar visionados completos de largometrajes se suele hacer en días muy concretos o en vacaciones, trabajando posteriormente resúmenes rápidos como consecuencia de la escasez de tiempo. Debido a los objetivos buscados, por parte del profesor, con el visionado de películas en el proceso de EA como motivar al alumnado, enseñarle situaciones de la vida cotidiana donde las matemáticas son esenciales o simplemente una visión histórica de las mismas, entre otras, éstos son alcanzables con el uso de pequeños fragmentos de determinados films. Como muy bien señala el investigador Población, no es suficiente con que el profesor entre en clase, proyecte un determinado fragmento de película y de lugar a la total improvisación. En este caso, con la improvisación puede ocurrir cualquier cosa como que la finalidad de la actividad no se cumpla, quedando el profesor un poco expuesto o en evidencia o que simplemente la actividad no tenga nada que ver con los contenidos que se están viendo en clase en ese momento (Población, 2006).

La página web *Mathematical Fiction* promovida desde 2012 por Alex Kasman, incluye una base de datos con más de 1000 referencias matemáticas, en diferentes medios, entre los cuales se incluye el cine o la televisión, con más de 100 entradas de estos medios de comunicación de masas. Esta web es accesible a través de una búsqueda general o limitando dicha búsqueda mediante categorías específicas. La búsqueda avanzada permite al usuario acotar con el tipo de medio, el tema de la referencia matemática o el contexto determinado. Además, desde un tiempo atrás, Kasman comenzó a ofrecer una serie de recomendaciones basadas en el perfil del público en cuestión, diferenciando entre

recomendaciones para jóvenes, niños, adultos, estudiantes, profesores de matemáticas, lectores o aficionados de la ciencia ficción.

En lo referente al contexto en el que se desarrollan los contenidos recopilados por Kasman, las especialidades con más materiales son el mundo académico y mujeres matemáticas con más de 150 entradas cada una. Con más de 100 registros se encuentran personajes matemáticos reales y la educación y la religión matemática. La cantidad de materiales tan diversos y diferentes que se puede encontrar en esta gran base de datos ofrece al docente un mundo de posibilidades, alrededor de las matemáticas, para tratar en clase tanto temas concretos de la especialidad como temáticas más transversales. Además, esta web ofrece un resumen junto a una pequeña explicación para cada entrada o registro y un sistema de votación que valora tanto la entrada como la calidad cultural de la misma. Por otro lado, y tras la realización de varias búsquedas, la web recomienda creaciones similares con los que poder trabajar (Beltrán y Asti, 2014).

Volviendo a la temática central, los fragmentos de series o películas conforman una entidad propia en torno a los propios medios audiovisuales. Bartolomé y Mateo analizan el uso de los montajes audiovisuales generados para este contexto, en concreto para el proceso de EA en la especialidad de estadística. Una vez utilizados, se demostraba que estos incidían positivamente en la motivación del alumnado además de intuirse una tendencia positiva en el rendimiento del alumnado —a falta de ser concluyente (Bartolomé y Mateo, 1983, p. 186).

Por su parte, De Pablos indica las difracciones entre dos vertientes fílmicas: cine didáctico y cine de ciencia ficción, desde el punto de vista interno del propio arte y haciendo hincapié en que tiene como premisa final facilitar la generación de conocimiento por parte de los estudiantes más que mostrar un contenido en sí (De Pablos, 1989, p.14).

En la unión de las matemáticas con el arte cinematográfico, hay un concepto fundamental que es el de la transposición didáctica. Chevallard coge el concepto de Verret y lo aplica y adapta a la didáctica de las matemáticas. Para este autor es esencial el estudio del sistema didáctico, el cual está estructurado en primer lugar por el profesor, los alumnos y un determinado saber matemático. En este contexto, Chevallard indica que hay que saber diferenciar el saber matemático erudito, como el que puede ser estudiado durante el periodo universitario y el saber matemático a enseñar. El proceso de combinación y adaptación entre las dos formas de saberes es lo que se denomina transposición didáctica y es responsabilidad del docente realizar correctamente dicho proceso en función de las características de su alumnado (Chevallard, 1985).

Cuando un profesor decide emplear una secuencia cinematográfica como recurso docente debe realizar un ejercicio de transposición, condicionado por dicha secuencia en concreto. Esto se debe porque, aunque la secuencia seleccionada no pueda cambiarse, el profesor sí debe reflexionar en profundidad acerca de cómo presentarla a su alumnado y sobre cómo debe trabajarse en clase. Cuando el docente observa y analiza la escena, identifica el saber matemático que esta contiene estando en ese momento entre el saber erudito y el saber enseñar (Beltrán y Asti, 2014).



Una Mente Maravillosa (2001) Fuente: Wordpress

Avanzando en la relación cine y matemáticas, Brousseau señala que cualquier situación integrada en el proceso de EA conlleva el estudio y análisis del engranaje formado por el profesor, el medio y los alumnos. Es un concepto fundamental englobado en la teoría de las situaciones didácticas, dado que el análisis de las situaciones puede quedar reducido al estudio de la relación entre el alumnado y el medio (Brousseau, 1997).

Para este autor, y enlazando con lo tratado anteriormente, el hecho de incluir una parte concreta de un film o una serie como un elemento del medio, adjunta un nuevo punto de anclaje a partir del cual el alumnado pueda crear conocimiento. Esto puede generarse a partir de muchas razones: ya sea porque la secuencia ilustra de forma audiovisual una aplicación práctica de las matemáticas, porque el alumnado se identifique con alguno de los personajes de la película, etc., por lo que se puede afirmar, que de una forma u otra, la utilización del séptimo arte como instrumento didáctico despierta la curiosidad de aprendizaje por parte del alumnado (Brousseau, 1997).

El experto en la materia Billet profundiza en cómo se genera la construcción de nuevo conocimiento en determinados contextos socioculturales. A partir de esto, propone un modelo, el cual analiza el aprendizaje como una adquisición personal de formas sociales

de ese conocimiento específico. Esa apropiación requiere una transformación del conocimiento social existente lo que deriva en que el propio conocimiento de cada persona se genera a partir de la interacción de este con otros sistemas simbólicos. Por ejemplo, cuando se resuelven los problemas de forma colaborativo deriva en la adquisición de conocimiento mientras se interactúa con los compañeros y con el medio donde se ha introducido el problema (Billet, 1996, p. 270).

Teniendo como referencia a este grupo de autores y expertos, la generación de conocimiento mediante el uso del cine como instrumento didáctico es posible gracias a la interacción de la realidad del alumnado con el escenario presentado a través de la pantalla. Mediante esto, se suscita sensibilidad hacia el objeto de conocimiento a la vez que se posibilita su percepción y aprendizaje.

Algunas de las películas más representativas basadas en esta temática son: *El Hombre que Conocía el Infinito* (2015), que narra la historia del matemático indio Srinivasa Ramanujan, el cual hizo descubrimientos matemáticos muy relevantes como la teoría de los números, las series y las fracciones continuas. Tras mucho esfuerzo y un duro trabajo, Ramanujan consiguió recalcar en la Universidad de Cambridge durante la Primera Guerra Mundial, dónde prosiguió investigando y desarrollando sus teorías junto al profesor Británico G. H. Hardy, a pesar de todas las barreras derivadas del origen de este.

The Imitation Game (2014), extraordinario film basado en el exitoso matemático Alan Turing, conocido por haber traducido y descifrado los códigos secretos utilizados por los nazis en la Segunda Guerra Mundial con su máquina enigma. Este descubrimiento cambió el curso de la guerra en favor de los Aliados. Esta película es un gran tributo al hecho o cualidad de ser diferente y a lo esencial que es que en la sociedad haya personas que piensan de manera distinta. Durante su trabajo, Turing se enfrentó a una gran injusticia aunque en ningún momento traicionó sus ideales (MacGuffin, 2018).

El Pequeño Tate (1991) es una película que cuenta la historia de Fred Tate, un niño con siete años y una mente matemática prodigiosa que le hace sentirse incomprendido por las personas que componen el mundo que le rodea. Pasado un tiempo, un día su madre decide internarlo en un centro dedicado a jóvenes superdotados donde una maestra se convierte en la protectora del pequeño. Los celos por el niño se extenderán entre las mujeres del centro lo cual derivará en una sobreprotección por el mismo.

Pi, Fe en el Caos (1998), título de un thriller psicológico basado en Max, un brillante matemático que se encuentra a un paso de dar con la solución a uno de los mayores

problemas matemáticos planteados en su era: el sistema numérico que rige el mercado bursátil.

El Indomable Will Hunting (1997), trata sobre un joven muy rebelde con una asombrosa inteligencia, sobre todo para las matemáticas, nacido en los suburbios de Boston. Parte del profesorado descubre su potencial y este hecho le plantea un dilema existencial: seguir con la monotonía de su vida, sus amigos y un trabajo fácil o aprovechar y sacar rendimiento a sus grandísimas dotes intelectuales en alguna universidad de renombre. En este camino, los consejos de un solitario profesor llamado Sean McGuire serán esenciales y le ayudarán a extraer su talento innato con los números (MacGuffin, 2018).



El Indomable Will Hunting (1997) Fuente: El diario Vasco

Proof (2005), narra la historia de una joven que ha cuidado durante muchos años a su brillante pero desequilibrado padre, un auténtico genio de las matemáticas que antes de morir descubrió un importante cálculo con números primos. Un antiguo alumno de su padre intenta descubrir datos relevantes en los 103 cuadernos de este a la vez que entabla amistad con la joven. Film en el que se entrelazan las matemáticas con las relaciones sociales.

Al igual que otras materias desarrolladas a lo largo de este capítulo, las matemáticas han estado presentes a lo largo de la historia del cine. Medio y especialidad se combinan para conformar un poderoso instrumento de aprendizaje para seguir motivando y seduciendo en las aulas a las nuevas generaciones de estudiantes.

9.10 Conclusiones

La sociedad de la información o del conocimiento ha tenido que enfrentarse a determinados cambios impulsados por los multimedios. Estos cambios han derivado en

una nueva reestructuración social a diferentes niveles como cultural, educacional o global. Esta reestructuración social también ha causado transformaciones que han influenciado en la didáctica, en el aprendizaje y en los roles desarrollados por profesores y alumnos, dando lugar a nuevos contextos y entornos educativos como la educación 100% online o el nuevo conglomerado de estamentos educativos presentes en la actualidad.

Por otro lado, el cine se ha convertido en el elemento principal que ha encabezado una revolución cultural silenciosa mediante la cual ha desbancado a otras disciplinas como la lectura, en su función como vehículo exclusivo de información, comunicación y educación. Además, el medio fílmico aúna contenido didáctico y reflexivo por lo que el visionado de una película, desde una perspectiva de debate y análisis en grupo, deriva en la generación de nuevos códigos de aprendizaje mediante las interpretaciones y reflexiones que propone cada miembro del grupo de trabajo.

Para que el cine sea una herramienta didáctica eficaz en el proceso de EA, debe estar integrado en un programa metodológico bien planificado y orientado a la consecución de una serie de objetivos claves preestablecidos. La figura del docente es indispensable en todo este proceso dado que este es el elemento cohesionador y unificador de todos los componentes que conforman el entorno educativo.

El séptimo arte ha sido utilizado, a lo largo de la historia, como mecanismo para atestiguar los acontecimientos más notables de cada época. Por esto, el cine se ha posicionado más como una representación del contexto histórico que como un reflejo del mismo. Es fundamental tener en cuenta que el arte cinematográfico es narración y para que esta sea convincente, el medio miente o tergiversa si es necesario.

En la actual sociedad, y como consecuencia de las pautas derivadas de los nativos digitales, lo audiovisual ha cobrado una gran importancia como fuerza socializadora que enlaza a las personas con la realidad y que a su vez modifica la imagen que la sociedad tiene de la historia e incluso de su propia vida.

El medio fílmico propone una educación desde su propio lenguaje mediante los elementos que lo conforman como son la narrativa, la puesta en escena, la composición, el color, el sonido o el montaje entre otros. Además, el cine genera nuevos imaginarios lingüísticos, sociales y estéticos que caracterizan la comunicación en general, así como el pensamiento contemporáneo. Por otro lado, su cualidad multidisciplinar hace que esta vertiente artística aglutine a otras muchas como la música, la fotografía, la pintura o la literatura, entre otras, de las cuales obtiene características que suma a las ya propias. Junto a esto,

el cine es capaz de introducirse como herramienta en el aprendizaje de competencias básicas como la de comunicación lingüística, la competencia matemática, la competencia digital o la competencia social y cívica.

Los medios audiovisuales hablan culturalmente, instauran imaginarios y determinan percepciones sensibles de la realidad y de las dinámicas culturales, es decir, el audiovisual presenta la cualidad de conformar imaginarios colectivos como consecuencia de atestiguar determinadas épocas y contextos sociales, culturales, económicos, etc., así como de la simbiosis con otras vertientes artísticas como la pintura o la literatura.

Actualmente, el 90% de la información se transmite a través de un formato visual. Este ha adquirido un protagonismo excelso debido a que ha convertido en el medio referente en la sociedad digital. La generación Z, junto a la proliferación de multitud de redes sociales, han instaurado este medio visual como indispensable para el actual consumo de información y transmisión de conocimiento.

Durante parte de la historia, como ocurrió en Alemania con el régimen nazi en la Segunda Guerra Mundial, el cine ha sido el medio de masas predilecto para la expansión de una determinada propaganda. Su poder de atracción y persuasión hacen de este medio la herramienta perfecta para transmitir, expandir e instaurar una determinada idea además de para manipular grandes masas de espectadores.

Aunque la llegada de internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación reestructuraron la forma de crear las campañas cinematográficas de distribución y marketing, el cartel fílmico no sólo ha sido capaz de sobrevivir a estos cambios, sino que, además, sigue siendo el principal formato de publicitación de una determinada película. Al cartel se le suman nuevas estrategias de publicidad como fotos de las diferentes fases de la producción como el rodaje, *trailers* y *teasers* del film, pósters promocionales, entrevistas del elenco artístico de la película, como se realizan determinados VFX, apps para móvil, etc. El séptimo arte y la publicidad han sido dos corrientes artísticas audiovisuales cuyos caminos han estado siempre entrelazados. Además, la simbiosis entre cine y publicidad va más allá dado que son muchos los directores y actores de cine que han realizado trabajos en el ámbito específico de la publicidad y viceversa.

A lo largo del tiempo y desde su creación, el cine ha sido testigo de las diferentes etapas que ha vivido el ser humano. El séptimo arte ha permitido generar documentos audiovisuales históricos de diferentes etapas como el neorrealismo italiano, la *nouvelle vague*, la movida madrileña, la Segunda Guerra Mundial, etc. Debido a esta cualidad, a

su poder de atracción y a su durabilidad en el tiempo, el cine es un poderoso instrumento didáctico para la enseñanza de la especialidad de historia dado que es capaz de mostrar en el presente acontecimientos sociales, culturales o económicos que ocurrieron décadas atrás. Para que el cine se convierta en una herramienta didáctica potente es muy necesario que, con anterioridad, el alumnado pueda aprender el lenguaje cinematográfico en toda su amplitud y complejidad para posteriormente realizar visionados activos, críticos y reflexivos. Además, disponiendo de ese conocimiento, los alumnos serán capaces de distinguir y separar la parte ficcional tergiversada de un film de su contenido más cercano a la realidad plena. Al mismo tiempo, es esencial la formación del profesorado en cuanto al propio lenguaje fílmico, así como a la infinita filmografía existente a su disposición para introducirla en las diferentes materias explicadas en el aula.

En este contexto aparece el concepto de escuela paralela, la cual está conformada por todos los medios de comunicación de masas existentes actualmente. Dichos medios generan canales de información constantes, externos a los diferentes estamentos educativos, que influyen directamente en la construcción de conocimiento y valores del alumnado. Debido a esto, en la actualidad, la comunicación y la enseñanza conviven en una misma realidad. En este contexto de escuela paralela, el cine se erige como el elemento diferenciador dado que, cada vez más, forma parte de la vida cotidiana de las personas.

Es esencial saber que las especulaciones científicas llevadas a la pantalla por el cine suelen estar muy sintetizadas o directamente no estar basadas en teorías reales aunque por otro lado, el ver un largometraje científico, puede significar el inicio emocionante o la vía mediante la cual, el docente, puede introducir a su alumnado las teorías científicas reales.

Debido a la limitación temporal a la que se ven sometidos los actuales docentes, la proyección de un film completo en una clase diaria es una actividad de difícil desempeño. Por esto, la fragmentación del film es una solución muy eficaz a la hora de utilizar a este de forma cotidiana como herramienta didáctica en las aulas. Es fundamental, por parte del profesor, realizar un ejercicio de selección y transposición didáctica a la hora de presentar y explicar a su alumnado cómo trabajar una determinada secuencia fílmica.

Como ha quedado demostrado a lo largo de este capítulo, el medio cinematográfico se ha convertido en una herramienta didáctica aprovechable y, posiblemente, eficaz debido a su poder de seducción y a que forma parte intrínseca de las nuevas generaciones de estudiantes. Con él, el estudio y aprendizaje de materias como matemáticas, historia,

ciencia o lengua y literatura podrá enfocarse desde un enfoque más innovador y adaptado a las nuevas exigencias de los estudiantes contemporáneos.

10. CONCLUSIONES.

En esta investigación se ha pretendido argumentar la necesidad de establecer al autor comercial cinematográfico como la figura que abarca, en general, gran parte de las características que componen el sello fílmico de muchos de los directores y directoras contemporáneos.

Del mismo modo, a través del desarrollo de los diferentes capítulos que conforman esta tesis, se han extraído una serie de conclusiones destacables las cuales, además de cumplir con los objetivos planteados al inicio de la investigación, complementan los estudios ya existentes sobre análisis del medio fílmico:

Respecto al aspectos técnicos, por ejemplo, cabe señalar que, sin duda, son muchos los modelos de cámaras cinematográficas disponibles en la actualidad, aunque, al igual que hace dos décadas, Arri y Red One siguen siendo los modelos más utilizados en la industria. En el caso de Arri, más del 70% de los rodajes de cine se llevan a cabo con modelos fabricados por esta compañía como Alexa LF, 35 o Mini. Sus constantes mejoras y evoluciones la hacen una cámara sobresaliente. A subrayar su gran variedad de formatos y resoluciones, la capacidad de grabar a velocidades inimaginables hace apenas un lustro, su comportamiento en condiciones extremas de iluminación, su respuesta –en cuanto a bitrate– en la captura del color o su acondicionamiento perfecto para el rodaje la hacen la cámara predilecta de todo buen realizador de cine. Esto ha sido posible gracias a todos los dispositivos antecesores que han ido marcando hitos tecnológicos a lo largo de la historia de este medio.

Junto a ello, la mejora ingente de los sensores fotográficos y videográficos integrados en los actuales *smarthphones* ha posibilitado un nuevo nicho de producción audiovisual y de autoproducción de contenidos. Como se ha mencionado durante esta investigación, son muchos los largometrajes grabados con telefonía móvil, como los llevados a cabo por Soderbergh con el fabricante iPhone. Además, la autoproducción audiovisual de contenidos como *selfies* o vídeo tutoriales sigue transformando la industria día a día.

Las nuevas tecnologías han dado lugar a un nuevo escenario de generación de novedosas estrategias de producción, distribución y exhibición de contenido cinematográfico. Actualmente el consumidor dispone de un inmenso abanico de posibilidades en cuanto a herramientas se refiere, que le permite crear su propia programación a la carta. Además, puede acceder a estos contenidos sin ningún tipo de restricción ni de horario ni de lugar –gracias a la disponibilidad de una gran variedad de dispositivos de reproducción. A consecuencia de ello, la inmediatez se ha posicionado como la exigencia prioritaria

planteada por parte del consumidor, lo que ha derivado a su vez en un decrecimiento exponencial de la vida útil de las producciones audiovisuales en general. Esto junto a las consecuencias generadas por la pandemia del Covid 19, ha dado lugar a nuevos hábitos de consumo y comportamiento como el *binge-watching*. Los servicios OT junto a las plataformas *streaming* han generado una nueva forma de consumo que rompe radicalmente con los hábitos establecidos anteriormente. El consumidor ha evolucionado hacia diversas variaciones y Netflix, además de otras plataformas, ha establecido un modelo de producción, distribución y exhibición que ha cambiado la industria cinematográfica para siempre.

Por otra parte, también se ha podido constatar cómo Marvel Studio se ha posicionado como una de las franquicias cinematográfica de más éxito de la historia del cine. Cada una de las cintas producidas por esta compañía se rige por la transmedialidad y por la posibilidad de una reproducción multipantalla. El Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) es el ejemplo perfecto de un modelo de éxito mediante la interacción y conexión entre las diferentes películas que lo conforman, funcionando tanto en el conjunto de estas películas como de forma individualizada.

A lo largo del desarrollo de sus inicios y su evolución en el medio, se ha comprobado que Marvel ha establecido unas pautas que explican, en gran medida, su situación actual. Un equipo humano profesional altamente cualificado, ideas innovadoras de negocio o un aprovechamiento estratégico y eficaz del *e-marketing* se sitúan como los elementos claves de la compañía.

El UCM está compuesto a la vez por diferentes mundos pertenecientes a cada uno de sus personajes. Esta multinarrativa conforma un multiverso de tramas que interactúan y fluctúan entre sí dando lugar a nuevos relatos y subtramas. De cara al espectador, este multiverso es un elemento fundamental, dado que se considera como uno de los aspectos más atractivos de las producciones de la compañía.

Además, Marvel presenta un sello cinematográfico propio que aporta a cada una de sus producciones. El uso que realiza del color, la puesta en escena o la ejecución de coreografías de acción son algunos de los elementos que conforman esta manera de hacer cine. Por todo esto, Marvel sería otro ejemplo, en este caso como compañía, de autor comercial contemporáneo.

Desde el punto de vista más práctico, análisis como el realizado en el capítulo *El Color en el Arte Cinematográfico: el serial y el film* ha permitido extraer una serie de conclusiones respecto al mismo. El color integra un lenguaje propio compuesto por sus

características y normas, independiente del contexto que complementa en cada momento –el cinematográfico en este caso.

Durante la historia del cine y más actualmente, el color se ha posicionado como un elemento esencial en la estética fílmica y audiovisual a través de fases como el diseño de producción o la posproducción. En relación con esto, el color conforma una significación y un simbolismo propios de cada paleta siendo además esencial a la hora de otorgar una determinada identidad a cada uno de los personajes que componen un film.

A la hora de analizar este elemento, es fundamental hacerlo desde una perspectiva subjetiva debido a que, en función del contexto social o cultural, el color puede tener un significado u otro. Además, es muy importante tener en cuenta, a la hora de analizar el color, el imaginario colectivo existente entre los espectadores.

Junto a esto, el color, como elemento artístico y cinematográfico, está presente desde el momento que se desarrolla el guion hasta la etapa de finalización de la producción, es decir, forma parte de todas y cada una de las fases existentes en el desarrollo de un largometraje.

Con la evolución tecnológica acontecida en las dos últimas décadas, los *softwares* de posproducción han evolucionado de manera exponencial permitiendo hoy en día realizar ajustes cromáticos y lumínicos, a nivel general o específico, inimaginables hace no mucho tiempo.

Desde sus inicios, la evolución de la ciencia ficción y todos sus subgéneros siempre han estado ligadas al propio desarrollo tecnológico de los equipos de grabación y de los efectos que se podrían realizar por parte de los dispositivos generadores de CGI o VFX en general. En este aspecto, cineastas y tecnólogos como Mèliès o Segundo de Chomón fueron de vital importancia para la industria cinematográfica y para la evolución de los VFX –siendo muchas técnicas VFX inventadas y desarrolladas por estos autores.

Uno de los géneros cinematográficos que más aprovechó estas innovaciones técnicas fue la ciencia ficción en películas iniciales como *La Jetée* (1962). Con *Terminator 2* (1991), James Cameron construyó, mediante la técnica del morphing, un nuevo espacio de efectos no visto hasta ese momento –desarrollado hasta el extremo en *Avatar* (2009).

En la actualidad, gracias a la evolución de los equipos informáticos, el CGI permite recrear o manipular digitalmente cualquier fotograma. Es un factor diferencial dado que posibilita a los creativos llegar hasta fronteras insospechadas y aprovechar estos recursos –como la tecnología del *motion capture*– para prescindir de los límites de la realidad.

Por otra parte, como ha quedado patente en el desarrollo del capítulo 7, la línea que delimita el cine de autoría de la comercialidad del medio ha quedado relegada al pasado. La figura del autor comercial engloba a todos aquellos directores y directoras de cine que realizan sus films bajo un sello propio y único, los cuales no presentan limitaciones a la hora de disponer de presupuestos millonarios para realizar todo tipo de producciones, dispongan de equipos técnicos de última generación o equipos humanos integrados por los mejores profesionales de la industria. Además, estas producciones también se caracterizan por potentes campañas de publicidad-promoción, distribución y exhibición. Junto a esto, el autor comercial no se encuentra encasillado en guiones planos o sin atractivo donde los personajes carecen de profundidad y dinamismo siendo, en su mayoría, obras cuyos arcos narrativos presentan giros argumentales de una gran complejidad, originalidad y calidad.

El cine de autoría promovido por grandes movimientos de la historia del cine, la producción comercial nacida del exitoso *stars system* y del sistema de estudios hollywoodiense, junto con la llegada de la era digital, han conformado una nueva figura intermedia incluyente en el séptimo arte, el autor comercial.

A través de la metodología mencionada anteriormente y puesta en práctica en el capítulo de análisis del autor comercial, es fundamental señalar que cada uno de los autores comerciales analizados, así como muchos/as de los que integran la industria, comenzaron sus producciones con presupuestos económicos muy limitados que posteriormente aumentarían de forma exponencial a su éxito en taquilla.

Además, la ciencia ficción suele ser un género cuyas exigencias técnicas y artísticas – recreaciones de lugares, espacios o personajes– presenta unas necesidades presupuestarias elevadas, dependiendo también del punto de vista desde el que se enfoque la película. Este género se ha consolidado como uno de los más relevantes del panorama fílmico actual mediante la hibridación con otros géneros como el dramático, el suspense, la acción, el bélico o el cómico entre otros.

Directores como Nolan dejaron de lado, en sus inicios, este modelo de ciencia ficción dado que no podían disponer del presupuesto necesario que cumpliera las necesidades técnicas y artísticas de este tipo de cintas. Cabe decir entonces que el presupuesto económico de una producción condiciona de forma notable los medios humanos y técnicos de dicha realización pero no así la originalidad o calidad de la misma.

Algunos de los films analizados en esta investigación han sido etiquetados, por una parte de la crítica especializada, como simples *blockbuster* comerciales. Queda claro que estos

largometrajes podrían entrar en la categoría de *blockbuster* pero ello no conlleva que sean film “palomiteros” o comerciales, dado que ambas distinciones no están ligadas. Además, cada una de estas películas lleva implícito el sello cinematográfico de su director.

Como ha quedado patente, las producciones de Nolan llevan implícitas una serie de características únicas y propias como son la originalidad y complejidad narrativa, la narración no lineal, la relatividad temporal como temática, la relevancia del punto de vista o la calidad técnico-artística de los diferentes elementos cinematográficos. Por su parte, Tarantino está caracterizado por utilizar estructuras narrativas no lineales, el uso exagerado de la violencia, la profundidad y evolución narrativa de la mayoría de sus personajes, el poder inquebrantable que presentan en sus films las figuras femeninas, la música como elemento esencial o la presencia del género western en todos sus largometrajes. En el cine de Villeneuve destaca su obsesión por las narrativas centradas en aspectos como la inocencia, la identidad o la comunicación –problemas presentes en la actual sociedad–, la relevancia que otorga a las localizaciones, su calidad técnica a través de la puesta en escena o el uso del color o el montaje como elemento diferencial a la hora de conformar sus producciones. En el caso de Guy Ritchie, su cine se caracteriza por personajes estrambóticos y extravagantes cargados de dosis de humor, por su cuidada y magistral puesta en escena o por su originalidad técnica a la hora de realizar plantas de cámara. Miguel Sapochnik, es un autor comercial distinguido por su magistral uso de la puesta en escena y de la realización multicámara, por su dominio de las secuencias de acción o por el control absoluto que practica del montaje cinematográfico.

Así pues, por todo lo expuesto anteriormente, cabe señalar que las obras realizadas por el autor comercial son plenamente reconocibles por parte del espectador debido a que éste puede identificar en todo momento las características fílmicas que presenta su autor. En este sentido, creemos que el concepto de autoría o comercialidad han quedado diluidos u obsoletos debido, principalmente, a la gran evolución técnica y narrativa acontecida durante las últimas décadas.

11. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFÍA

11.1 Bibliografía.

- Agudelo, P., (2011). Una revisión del concepto imaginario y sus implicaciones sociales. *Uni-pluri/versidad*. Vol. 11, N. 3.
- Aguilar, P., (1996). *Manual del espectador inteligente*. Fundamentos.
- Albelda, M., (2014). *La música en el cine de Tarantino*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Amar, V., (2009). El cine en la encrucijada de la educación y el conocimiento. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Vol. 6., N° 2, pp. 131-140.
- Antela-Bernárdez, B., (2013). *La historia antigua a través del cine*. Editorial UOC.
- Aresté, J.M., (2018). *El caballero Christopher Nolan: Una odisea de cine*. Kindle Edition.
- Arias, L.M., (2009). *En los orígenes del cine*. Castilla Ediciones.
- Asimov, I., (1986). *Sobre la ciencia ficción*. Editorial Edhasa.
- Askari, M., (2014). *Color in film: Why and to what end?* Bioscope: South Asian Screen Studies.
- Aumont, J., (2000). *El cine y la puesta en escena*. Colihue.
- Bacas P., Martín M. J., Pereira F. y Pizarro A., (1993). *Física y ciencia ficción*. Akal.
- Balada, T. y Bovolenta, D., (2022). La ciencia como artefacto cultural: análisis de la narrativa cinematográfica en películas de ciencia ficción. *Revista de Investigación y Pedagogía Praxis y Saber*. Vol. 13, n° 32.
- Blanco, M. (2019). El cine bélico de la Segunda Guerra Mundial: el caso de Dunkerque. *Revista Fotocinema*. N°19, pp. 34-39.
- Ball, P., (2001). *La invención del color*, Madrid, España: Turner Ediciones.
- Barthes, R., (1993). *La aventura semiológica*, Barcelona, España: Edit. Paidós.
- Bartolomé, A. y Mateo, J., (1983). Utilización del lenguaje audiovisual en la enseñanza de la Estadística. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*. N° 1, pp. 183-192.
- Beltrán, J., (2006). Sobre cine, sociedad y educación. Cómo hacer cosas con imágenes. Educación y Juventud: problemas actuales y abordajes teóricos. *Revista de Ciencias Sociales*. N° 23, pp. 88-99.

- Beltrán, M., (2019). *Teoría de la Psicología del Color y la Colorimetría de la Cinematografía y su Efecto en las Emociones de los Cinéfilos*. Facultad de Ciencias de la Comunicación de Santiago de Cali.
- Beltrán, P. y Asti, A., (2014). Utilización didáctica del cine en matemáticas. *Enseñanza and Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*. Nº 32, pp. 123-145.
- Benítez, R., (2015). *Análisis de la Filmografía de Christopher Nolan*. Universidad de Extremadura.
- Benjamin, W., (1984). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade tecnica*. In *Obras Escolhidas*.
- Bernard, E., (2013). *La historia contada a través de los medios de comunicación*. Editorial Visión libros.
- Bettendorf, E. y Prestigiacomo R., (1997) *La ventana discreta: introducción a la narrativa fílmica*. Atuel.
- Billett, S., (1996). Situated learning: Bridging sociocultural and cognitive theorising. *Learning and instruction*. Nº 6, pp. 263-280.
- Bolter, D. J. y Grusin, R., (2011). Inmediatez, hipermediación, remediación. *Cuadernos de información y comunicación*. Nº6, pp. 29-57.
- Bordwell, D., (1995) *El significado del filme*. Paidós.
- Brinckmann, C., (2014). *Color and Empathy: Essays on Two Aspects of Film*. Amsterdam University Press.
- Brousseau, G., (1997). *Theory of Didactical Situations in Mathematics: Didactique des mathématiques*. Springer.
- Brown, B., (2006). *Cinematografía: teoría y práctica*. Omega.
- Bruni, I., (2012). *El cine va a la escuela: el lenguaje cinematográfico como medio educativo y formativo*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Brunner, J., (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos y estrategias*. Seminario sobre Prospectiva de la Educación en la Región de América Latina y el Caribe.
- Bustos, P., (2010). *El cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en aula*. Congreso Iberoamericano de Educación.

- Cabero, J., (2000) *La Sociedad de la Información y el conocimiento, transformaciones tecnológicas y sus repercusiones en Educación*. Editorial Paidós Ibérica.
- Calvo, M.T., (2020). El universo temporal de Christopher Nolan: Cronología, identidad y fragmentación. *Actio Nova*, monográfico 4, pp. 236-262.
- Cappa, F. y Mancino, E., (2005). *Il cinema che sta nel mondo, il mondo che sta nel cinema. Il cinema come metafora e modello per la formazione*. Associazione Culturale Mimesis.
- Capparrós, J.M., (2007). Enseñar la historia contemporánea a través del cine de ficción. *Quadernos de cine*. Nº 1, pp. 25-35.
- Castoriadis, C., (2002). *La institución imaginaria de la sociedad vol. 1*. Tusquets.
- Chevallard, Y., (1985). *La transposition didactique; du savoir savant au savoir enseigné*. La Pensée Sauvage.
- Chiang, T., (2019). *La historia de tu vida*. Alamut Ediciones.
- Chion, M., (1997). *La música en el cine*. Paidós Ibérica.
- Ciaramella, D. y Biscuiti, M., (2014). *Can't stop, won't stop: binge-viewing is our new favorite addiction*. Miner & Co. Studio.
- Collado, R., (2015). Marketing y publicidad cinematográfica. El cartel del cine español. *Revista Internacional de Investigación en Comunicación*. Nº 11, pp. 58-77.
- Copplestone, T., (1997). *La vida y obras de Andy Warhol*. Ed. El sello.
- Correa, M., (2014). El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno. *Razón y Palabra*. N.87.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los Ojos*. Grupo Editorial Design.
- Costa, L., (2019). *El éxito del universo cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Cox, A., (2011). *10.000 formas de morir: la visión de un director sobre el Spaghetti Western*. Fan Ediciones.
- Cruz, S., (2017). El universo infinito de Marvel: traspasando los límites de la pantalla. *Entretexos: revista electrónica de Promoción de la Cultura y la Educación Superior*. Vol 25, 108-113.
- Cruzado, A., (2009). La mujer como encarnación del mal y los prototipos femeninos de perversidad, de las escrituras al cine. *Revista Internacional de Culturas & Literaturas*. Pp. 54.

- Cuevas, E., (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, nº 11, pp. 123-136.
- Cuevas, E., (2005). Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de *Memento*. *ZER*, pp 183-198.
- Da Conceição, M. y Luiz, S., (2013). Cine, educación y la construcción de un imaginario social contemporáneo. *Revista Educ@rnos*. N. 9, pp. 111.
- De la Torre, S., (1996). *Cine formativo una estrategia innovadora en la enseñanza*. Editorial Octaedro.
- De los Santos, A., (2010). *Fundamentos visuales. Teoría del Color*. Viña del Mar: Grupo IDAT diseño gráfico.
- De Pablos, J., (1989). La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*. Nº 7, pp. 9-16.
- De, G., (1985). *Teoría y uso del color*. Editorial Cátedra.
- Devoti, A. G., (1997). *Tecnología e comunicazione*. Armando Armando Editore.
- Díaz, M., (2002). Enseñanza de las ciencias ¿Para qué? *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*. Nº 1, pp. 57-63.
- Díaz, M., (2015). *Las relaciones entre cine e historia: cultura y sociedad en el new Hollywood*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Diéguez, J.L., (1980), *Didáctica general: objetivos y evaluación*. Cincel Kapelustz.
- Douglas, S., (2000). *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Plot Ediciones.
- Echeverri, A., (2017). Cine y Color-Más allá de la realidad. *Revista La Tadeo*. Nº 76, Vol. 12, pp.10-28.
- Eizaguirre, R. y Oter, J., (2010). *Factores de éxito de las series y sagas*. Universidad del País Vasco.
- Espinosa, F., (2017). El mundo ficcional y real en Batman de Christopher Nolan: Análisis Semiológico-Narratológico de *The Dark Knight*. *Información pública*, vol. 8, nº 2.
- Fernández, M. C., (1997) *Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Madrid, Ediciones Libertarias.
- Ferro, M., (1995). *Historia contemporánea y cine*. Ariel Historia.
- Ferro, M., (1995). *Historia contemporánea y cine*. Ariel.
- Flores, P. y Quiroz, P., (2010). El poder de la imagen en la sociedad del control. *Revista Faro*. Nº. 13.

- García, F., (2008) Bienvenido místico cine a la enseñanza de las ciencias. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. N 6, pp. 79-91.
- García, F. (2017). Evasión con sabor a victoria. *Dunkerque*, de Christopher Nolan. *Razón y Fé*. Nº 1428, pp. 281-284.
- García, J., y Heredero, O., (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono 14*. 13(2), 260-285.
- García, M., (2010). Cine y educación: la integridad del docente en Emperor's club. *Edetania*. Nº 38: 27-40.
- García, M., (2010). Cine y educación: la integridad del docente. *Edetania*. Nº 38, pp. 27-40.
- Garrido, J. y Horno, A. (2020). Comunicar a través del color. Análisis cromático en el serial televisivo. *La comunicación a la vanguardia: tendencias, métodos y perspectivas*. Fragua.
- Garrido, J. (2022). *El cine como instrumento educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. XII Congreso Universitario Internacional de sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia.
- Garrido, J. (2022). *El sello de autoría comercial en el universo cinematográfico de Marvel*. XII Congreso Universitario Internacional de sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia.
- García, R., (2003). *La realización cinematográfica: articulaciones de las imágenes y los sonidos*. Universidad de Lima.
- Gaudreault, A. y Francois, J., (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós.
- Gispert, E., (2009). *Cine, ficción y educación*. Laertes.
- Goethe, W., (1991). *Teoría de los colores*. Valencia: Colegio Oficial de arquitectos.
- Gómez, I. M., (2005). Motivar a los alumnos de secundaria para hacer matemáticas. *En Matemáticas: pisa en la práctica. Curso de formación de Profesores*. Ministerio de Educación y Ciencia.
- González, J.F., (2002). *Aprender a ver cine*. Rialp.
- Grandío, M. (2011). *Redes sociales para estudiantes de Comunicación*. Editorial UOC

- Greciano, A., (2011). *Capoeira mestiza y la necesaria impureza de la comunicación audiovisual*. Ediciones de las Ciencias Sociales.
- Grupo Embolic., 1998. Cómo enseñar filosofía con la ayuda del cine. *Revista Comunicar*. Nº 11, pp. 76-82.
- Gubern, R., (2016). *Historia del cine*. Editorial Anagrama.
- Gúzman, V. y Vila, R., (2010). *Influencia del spaghetti western en malditos bastardos de Quentin Tarantino*. Universidad de Málaga.
- Havel, J., (2011). *En Neo Noir: Cine negro americano moderno*. T&B Editores.
- Heller, E., (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG.
- Hernández J. y Martínez, M. A., (2016). Nuevos modelos de consumo audiovisual: los efectos del binge-watching sobre los jóvenes universitarios. *En adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*. Nº13.
- Horno, A. (2018). El color y la iluminación como recursos expresivos en las series anime, en Abalad, J.M. Busto, L. y Muñiz, V. (Coord.) *Nuevos lenguajes de lo audiovisual*. España: Editorial Gedisa.
- Hueso, L., (1998). *El cine y el siglo XX*. Ariel.
- Itten, J. (1975). *Arte del Color. Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte*. París: Editorial Bouret.
- Izquierdo, MG., (2018). *El papel de mediación cultural en la película Arrival: esquemas didácticos aplicables a otros entornos de aprendizaje*. Universidad Pontificia Comillas.
- James, D., (1992) *To Free the Cinema: Jonas Mekas and the New York Underground*. Princeton University Pres.
- Jáuregui, P., (2015). Interstellar, cuando la ciencia inspira a la ciencia ficción. *Revista Human*, vol. 14, nº 1, pp. 101-111.
- Jenkins, H., (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J., (2013). *Cultura trasnmedia: La creación de contenido y valor en una cultura red*. Gedisa.
- Jiménez, G. y Elías, R., (2012). El cine como instrumento para la formación en la universidad. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*. Vol. 1, Nº 2, pp. 163-169.

- Joric, C. (2017). El milagro de Dunkerque. *Historia y Vida*. Nº 592, pp. 76-79.
- Kandinsky, W., (1996). *De lo espiritual en el arte*. Ediciones Paidós.
- Kaplan, E.A., (1983). *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara*. Cátedra.
- Katsuno, H., (2015). *Kikaida for life: Cult fandom in a Japanese Live-Action TV show*. Editorial Anaya.
- Klee, P., (1974). *Bosquejos pedagógicos*. Editores S.A.
- Lagi, D., (2018). *Cómo conocí a vuestra Marvel* (1ª ed.). Panini Cómics.
- Lecuona, L., (1994). *Trasvases culturales: literatura, cine y traducción*. Universidad del País Vasco.
- León-Frías, I., (2020). El cine de autor en los años 2010-2019: hacia una mayor densificación narrativa. *Ventana Indiscreta*. Nº 023, pp. 4-9.
- Lera, J. M. C. (2014). Enseñar la historia contemporánea a través del cine de ficción. *Centre d'Investigacions Film-Història*. Nº 1, pp. 12-14.
- Liuzzi, A., (2015). *El documental interactivo en la era transmedia. De géneros híbridos y nuevos códigos narrativos*. Universidad Nacional de la Plata.
- Lozano, J., (2012). Cine e interdisciplinariedad en la educación. *Libro de actas. I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*.
- Maiers, M.A., (2015). *Color psychology: effects of perceiving color on psychological functioning in humans*. Pubmed.
- Malpartida, R., (2012). Apuestas de riesgo: el último cine de autor español. *Cine y autor: reflexiones sobre la teoría y la praxis de creadores fílmicos*. Pag 11-30.
- Marchese, A. y Forradellas, J. (2007). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Editorial Ariel S.A.
- March-Ramos, J.L. (1991). *La dinámica del color en la luz polarizada*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.
- Martí, C., (1998). George Méliès, creador del espacio cinematográfico. *La madriguera*. Nº 11, pp. 66-67.
- Martí, M., (1994) *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- Martínez, A., (2011). *Laberintos narrativos, estudio sobre el espacio cinematográfico*. Gedisa.
- Martínez, S., (2018). *Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical*. Universidad Complutense de Madrid.

- Marzal, J., (2006). El análisis fílmico en la era de las multipantallas. *Revista Comunicar*. Nº 29, Vol. 15, pp. 63-68.
- McCausland, E. & Salgado, D., (2016). Debate en torno a las formas del audiovisual contemporáneo de superhéroes. *CuCo, Cuadernos De cómic*, (6), 93-118.
- Meo, A., Santa Cruz, A. y Gil E., (2018). La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan. *Narrativas Visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*, pp.316-343.
- Moles, A., (1976). *El afiche en la sociedad urbana*. Paidós.
- Molina, N. (2016). *Análisis de los primeros planos de las muertes en Juego de Tronos*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Mollá, D., (2012). *La producción cinematográfica: las fases de la creación de un largometraje*. UOC S.L.
- Moreno, M. y Jordi, J., (2009) Superhéroes y gravedad: el valor pedagógico de la ficción. *Alambique. Didáctica de las Ciencias Experimentales*. N 60, pp. 43-53.
- Moscovici, S. y Hewstone, M., (1988). *De la ciência al sentido comun*. Zahar.
- Muñoz, C., (2014). *El meme como evolución de los medios de expresión oral*. Repositorio Uchile.
- Muñoz, M., (2021). *Más rápido que una bala: el cine de superhéroes en 50 películas*. Editorial UOC.
- Navarrete, J.L., (2019). *Un acercamiento a la narrativa transmedia: Caso de estudio Los Vengadores de Marvel Studio*. Universidad de Sevilla.
- Navarro, R. (2016). *La importancia del montaje en continuidad entre las diferentes tramas narrativas de la serie Juego de Tronos*. TFM. Universidad Politécnica de Gandia.
- Ochoa, S. G., (2020). *La adaptación cinematográfica: Análisis de contenido de guiones de películas de ciencia ficción en el cine de los años 2000*. Editorial Ariel S.A.
- Palacios, J., (2011). *Neo Noir: Cine negro americano moderno*. T&B Editores.
- Pawlik, J., (1996). *Teoría del Color*. Paidós Ibérica.
- Pelaz, J.V. y Rueda, J. C., (2002). *Ver cine. Los públicos cinematográficos en el siglo XX*. Rialp.
- Pereira, M.C., (2005). Cine y educación social. *Revista de Educación*. Nº 338, pp. 205-228.

- Pérez, F. y Martínez, J., (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa visual*. Paidós.
- Petit, F., (2012). La ciencia ficción y la enseñanza de la ciencia. *Revista de Investigación y experiencias didácticas*. Nº 30, pp. 55-72.
- Pinel, V., (2009). *Los Géneros Cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Ediciones Robinbook.
- Población, A. J., (2006). *Las matemáticas en el cine*. Proyecto Sur de Ediciones S. L.
- Ponce, E., (2015). *Autor y espectador como generadores de sentido en el cine de Christopher Nolan*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Pons, J., (1986). Cine y Enseñanza. *Centro Nacional de Investigación y Documentación Educativa (C I D E)*.
- Porcher L., (1976) *La escuela paralela*. Editorial Kapelusz.
- Pulido, M., (2016). El cine en el aula: una herramienta pedagógica eficaz. *Universidad del Zulia, Serbiluz*. Nº Especial 8, pp. 519-538.
- Quintero, D., (2012). *El poder de la imagen*. TFG, Universidad Javeriana.
- Quintero, S. y Gómez, C. J. T., (2018). De la pintura al cine: Vincent van Gogh y su influencia al mundo moderno. *Revista Ergoletrías*. Nº 5, pp. 100-106.
- Quiroz, A., (2016). *La estetización de la violencia en las películas Inglourious Basterds y Django Unchained del cineasta Quentin Tarantino como un instrumento enunciativo de la violencia de las víctimas y los victimarios*. Universidad Católica de Perú.
- Ramos, M., (2010). Alfabetización mediática. La educación en los medios de comunicación: cine formativo y televisión educativa. *Teoría de la educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 11, Nº 2, pp. 303-321.
- Raya, I., (2012). El genre mixing en la ficción televisiva norteamericana: el caso de Joss Whedon. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*. Nº 10, pp. 396-411.
- Revault, F., (2003). *La luz en el cine*. Grupo Anaya.
- Rodríguez, A., (2016). Supervillanos muy reales: el uso político del villano en la trilogía de El Caballero Oscuro de Christopher Nolan. *Área Abierta*, vol. 16, nº 1, pp. 77-90.

- Romaguera, J., (1999). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de La Torre.
- Rubio, M., (2018). *La originalidad y la copia inevitable: Análisis del cine de Quentin Tarantino*. Universidad de Sevilla.
- Ruffinelli, J., (2015). De youtube a la pantalla, de la pantalla a youtube. *Nuevo Texto Crítico*. Nº 28, pp. 57-68.
- Sánchez, A., (2009). *Segundo de Chomón, un visionario del cine*. RTVE.
- Sánchez, J., (2014). *Estéticas y movimientos de la Historia del Cine II: Del neorrealismo al cine actual*. Universidad Complutense.
- Sánchez, P., (2017). *Cine y política: una aproximación historio-crítica al Universo Cinematográfico de Marvel* (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Sánchez, S., (2007). *Películas clave del cine de ciencia ficción*. Ediciones robinbook.
- Sarthe, C., (2014). *La estética del reciclaje en Django Unchained (2012) de Quentin Tarantino*. Universidad Católica Argentina.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (1ª ed.). Grupo Planeta.
- Seder, E., (2012). *El cine de propaganda como fenómeno totalitario. El caso de Leni Riefenstahl*. Jornadas de fomento de la investigación. Universitat Jaume.
- Shao, W., (2018). El cine en la enseñanza de historia de España. *Monográficos Sinoelle*. Nº 17.
- Silva, P., (2004). Inspiración, Arte y Técnica en los carteles de Rafael Morante. *AGR, Coleccionistas de cine*. Nº 22, pp. 44-73.
- Solbes J. y Traver, M., (2001). Resultados obtenidos introduciendo la historia de la ciencia en las clases de física y química: mejora de la imagen de la ciencia y desarrollo de actitudes positivas. *Enseñanza de las Ciencias*. Nº 19, pp. 151-162.
- Stringer, J., (2003). *Movie Blockbuster*. Routledge.
- Tarancón, H. (2014). Diseccionando al caballero oscuro: una visión periférica desde la batcueva. *Tebeosfera*.
- Telotte, J., (2001). *El cine de ciencia ficción*. Editorial Cambridge University Press.
- Tourn, L. y Berruhet, M., (2014). *El poder de la imagen: red social Instagram*. Nogoyá.

- Tranche, R., (1994). El cartel de cine en el engranaje del Star System. *Archivos de la Filmoteca*. N° 18, pp. 135-143.
- Tranche, R., (2015). *Del papel al plano. El proceso de la creación cinematográfica*. Alianza.
- Trujillo, F., (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista Eufonía – didáctica de la educación musical*. N. 55, pp. 7-15.
- Valdés, A. y Dennys, M., (2018). Uso del cine en la enseñanza de la historia. *EduSol*. Vol. 18, núm. 63.
- Vaz, M., (2014). *Interstellar: Beyond time and space*. Running press adult.
- Vernis, P. (2003). Marketing de cine: herramientas para un oficio arriesgado. *Investigación y Marketing*. N° 81, pp. 18-22.
- Villegas, M., (1991). *Arte, cine y sociedad*. Ediciones JC.
- Voces, J., (2015). Narrativas audiovisuales de ficción: la hibridación transgénica del fenómeno fandom en el tráiler cinematográfico. *Anuario de Literatura Comparada*. N° 5, pp. 85-105.
- VV.AA., (2020). *El libro de Marvel*. DK
- Whelan, B., (1994). *Colour Harmony 2: A Guide to Creative Colour Combinations*. Rockport Publishers Inc.
- Yumibe, J., (2012). *Moving color*. Editorial RUTGERS.
- Zarco, J. L., (2011). *La nueva mirada en la cultura visual*. Ediciones de las Ciencias Sociales.
- Zavala, L., (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*. N° 80, pp. 131-138.

11.2 Webgrafía.

- 20minutos (2019). *El éxito de Juego de Tronos en cifras: de 9,3 millones de espectadores a 32,8 millones.* Recuperado de: <https://www.20minutos.es/noticia/3634223/0/juego-de-tronos-mas-12000-pelucas-15000-litros-sangre-artificial/>
- Aguilar, I., (2013). *Django Unchained.* Recuperado de: <http://www.harmonicacinema.com/django-unchained/>
- Aguilar, I., (2015). *Juego de Tronos.* Recuperado de: <http://www.harmonicacinema.com/game-of-thrones-seasons-1-5/>
- Aguilar, I., (2016). *La Llegada.* Recuperado de: <http://www.harmonicacinema.com/arrival/>
- Aguilar, I., (2021). *Dune, part one.* Recuperado de: <http://www.harmonicacinema.com/dune-part-one/>
- Aloha, C. (2012). *Guy Ritchie.* Recuperado de: <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/guy-ritchie/>
- Amondarain, C., (2021). *Marvel estudios tiene una fórmula de éxito y Harvard la ha descubierto.* Recuperado de: <https://www.lacasadeel.net/2021/09/marvel-formula-exito-harvard.html>
- Antón, R., (2018). *Películas de ciencia ficción de los 60.* Recuperado de: <https://elpelicultista.com/peliculas-de-ciencia-ficcion-de-los-60/>
- Aparicio, J., (2010). *Origen, de Christopher Nolan.* *Revista de Libros.* Recuperado de: <https://www.revistadelibros.com/origen-de-christopher-nolan/>
- Arcones, J., (2022). *Dune: todo sobre la épica adaptación de Denis Villeneuve.* Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a26233484/dune-trailer-fotos-sinopsis-reparto-remake/>
- Baca, M. (2018). *La era del streaming y del Vídeo On Demand.* Recuperado de: <https://blog.caixa-enginyers.com/la-era-del-streaming-y-del-video-on-demand-vod/?lang=es>
- Balleza, O. (2019). *Con la marca de casa.* Recuperado de: <http://www.elespectadorimaginario.com/the-gentlemen/>
- Barroso, M., (2018). *Nuestro deber.* Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2018/07/17/actualidad/1531816187_238395.html

- [Beauregard, L.P., \(2021\). *Las plataformas digitales se comen al viejo Hollywood*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2021-05-28/las-plataformas-digitales-se-comen-al-viejo-hollywood.html](https://elpais.com/cultura/2021-05-28/las-plataformas-digitales-se-comen-al-viejo-hollywood.html)
- Belleza, O. (2019). *The Gentlemen: los Señores de la Mafia*. Recuperado de: <http://www.elspectadorimaginario.com/the-gentlemen/#:~:text=La%20historia%20se%20complica%20cuando,las%20grandes%20de%20Mickey%20Pearson>.
- Bermejo, J., (2016). *Los inicios del cine de ciencia ficción*. Recuperado de: <https://www.actuallynotes.com/los-inicios-del-cine-de-ciencia-ficcion-html/>
- Biaggini, D., (2010). *Tecnología y el cine digital*. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/tecnologiayelcinedigital/las-5-mas-famosas-peliculas-del-cine-digital>
- Binet, A., (2003). *La psicología del razonamiento*. Recuperado de www.biblioteca.org.ar/libros/89963.pdf
- Cardona, A., (2017) *Transmedia Storytelling in the Marvel Cinematic Universe*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DLHi-Fb3E6E>
- Caridad, C. (2020). *The Gentlemen de Guy Ritchie, un cuento dentro de un cuento dentro de un cuento...* Recuperado de: <https://www.blogacine.com/2020/05/25/the-gentlemen-de-guy-ritchie-un-cuento-dentro-de-un-cuento-dentro-de-un-cuento/>
- Caviaro, J. (2017). *Por qué Dunkerque se divide en tres líneas temporales? Nolan nos aclara la complicada estructura*. Recuperado de: <https://www.espinof.com/estrenos/por-que-dunkerque-se-divide-en-tres-lineas-temporales-nolan-aclara-la-complicada-estructura#:~:text=Para%20los%20soldados%20embarcados%20en,llevaban%20una%20hora%20de%20combustible>.
- Ceballos, N. (2020). *¿Por qué nos gustan tanto...las películas de gánster de Guy Ritchie?* Recuperado de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/por-que-nos-gusta-tanto-guy-ritchie>
- Chaves, C., (2012). *Los géneros cinematográficos*. Recuperado de: http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html

- Cinemania (2021). *Los 30 mejores personajes de Juego de Tronos*. Recuperado de: <https://www.20minutos.es/imagenes/cinemania/noticias/los-30-mejores-personajes-juego-tronos-90587/>
- Crespo, M., (2017). *El cinemascopio*. Recuperado de: <https://amrproducciones.blogspot.com/2017/06/el-cinemascopio.html>
- Cultura Genial (2018). *Origen de Christopher Nolan*. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/inception-el-origen/>
- Dávila, M., (2008). *Segundo de Chomón: un genio felizmente recuperado para la historia del cine*. Recuperado de: <http://www.metakinema.es/metakineman2s5a1.html>
- De Pascual, J. (2019). *Juego de Tronos: La Larga Noche. Análisis*. Recuperado de: <https://es.ign.com/juego-de-tronos-8x03/148932/review/critica-de-juego-de-tronos-8x03-la-larga-noche>
- Dondé, E., (2021). *Previsualización: el secreto tras las películas de Marvel*. Recuperado de: <https://www.industriaanimacion.com/2021/02/previsualizacion-el-secreto-tras-las-peliculas-de-marvel-studios/>
- Duarte, R., (2010). A pós-história de Flusser e a promessa do Brasil. In *Anais Congresso Internacional Deslocamentos na Arte*. Recuperado de: <http://www.abrestetica.org.br/deslocamentos/deslocamentos.pdf> consultado em 18/12/2012
- El País., (2009). *Disney compra Marvel por 2.800 millones*. Recuperado de https://elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.htm
- Esquirol, V., (2019). *Más allá de la taquilla: el cine de autor que viene*. Recuperado de: <http://filmand.es/mas-alla-de-la-taquilla-el-cine-de-autor-que-viene/>
- Eterovic, P. (2019). *Ramin Djawadi. Games of Thrones, Season 8*. Recuperado de: <https://bsomagazine.wordpress.com/2019/05/21/ramin-djawadi-game-of-thrones-season-8-2019/>
- Ferguson, K., (2014). *Everything is a Remix*. Recuperado de: <http://everythingisaremix.info/>
- Fernández, M.C. y López, E., (2015). *La dimensión educativa del cine*. Recuperado de: <http://www.centrocp.com/la-dimension-educativa-del-cine/>
- Fernández, P., (2017). *El lugar de la TV en el MCU: ¿Está realmente conectado el Universo cinematográfico de Marvel?* Recuperado de

- <https://www.vix.com/es/btg/series/63159/el-lugar-de-la-tv-en-el-mcu-estarealmente-conectado-el-universo-cinematografico-de-marvel>
- Ferreiro, A. (2012). *El consumidor de contenidos del Siglo XXI*. Recuperado de: <http://homelandz.com/el-consumidor-de-contenidos-del-siglo-xxi/>
 - Flaqué, C., (2021). *Dune: Hans Zimmer*. Recuperado de: <https://crazyminds.es/discos/dune-hans-zimmer/>
 - García, C., (2014). 12 años de esclavitud. *Revista Crítica*. Extraído de: <http://www.revista-critica.com/la-revista/actualidad-cultural/cine/29-12-anos-de-esclavitud>
 - García, D. (2020). *Plataformas de streaming: el secreto de su éxito*. Recuperado de: <https://www.consumer.es/tecnologia/internet/plataformas-streaming-secreto-exito.html>
 - García, J.C. (2020). *Crítica The Gentlemen, Los Señores de la Mafía*. Recuperado de: <https://www.lascosasquenosshacenfelices.com/critica-de-the-gentlemen-los-senores-de-la-mafia/>
 - García, P., (2018). *Los hermanos Lumiere y el nacimiento del cine*. Recuperado de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264
 - García, R., (2021). *Servicios OTT y todo lo que debes saber sobre ellos*. Recuperado de: <https://www.adslzone.net/reportajes/tecnologia/ott-que-son-listado/>
 - Gil, A., (2015). *100 años del invento que cambió el cine para siempre: Technicolor*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2015/05/technicolor-centenario>
 - Gómez, A., (2016). *Análisis de “El Caballero Oscuro”*. Recuperado de: <http://criticodelceluloide.blogspot.com/2016/01/guion-1.html>
 - Gómez, G., (2009). *El sistema de estudios*. Recuperado de: <https://www.duiops.net/cine/sistema-de-estudios.html>
 - Guerra, L., (2017). *George Méliès el creador de los efectos especiales*. Recuperado de: <https://www.actuallynotes.com/george-melies-creador-los-efectos-especiales/>
 - Gutiérrez, M. (2011). *Influencia de las herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza del inglés*. Recuperado de: <https://www.funlam.edu.co/modules/facultadededucacion/item.php?itemid=51>

- Hernández, R. (2016). *Juego de Tronos 6x9: Resumen de la batalla de los Bastardos*. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/juego-tronos-6x09-resumen-batalla-bastardos-game-thrones-battle-bastards-23330>
- Ibarrola, C., (2015). *La llegada del cine sonoro*. Recuperado de: https://medium.com/@En_Cinta/la-llegada-del-cine-sonoro-3c240469e09c
- Iglesias, J.J. (2018). *Dunkerque, análisis cinematográfico*. Recuperado de: <https://lamemoriadelasmascaras.wordpress.com/2018/12/12/dunkerque-analisis-cinematografico/>
- Jenkins, H., (2003). *Transmedia Storytelling*. MIT. *Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H., (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Johnson, H. (2013). *Prisioneros de Denis Villeneuve*. Recuperado de: <https://hildyjohnson.es/?p=2914>
- La Higuera (2018). *Dunkerque*. Recuperado de: <https://www.lahiguera.net/cinemanía/pelicula/7619/comentario.php>
- Lacasa, A., (2009). *Malditos Bastardos*. Recuperado de: <https://albertolacasa.es/critica-malditos-bastardos/>
- Landa, A., (2015). *100 años del invento que cambió el cine para siempre: Technicolor*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2015/05/technicolor-centenario>
- Larrad, D., (2015). *Christopher Nolan quiere reinventar el cine*. Recuperado de: <https://www.cinemascomics.com/christopher-nolan-quiere-reinventar-el-cine/>
- Leadbeater, A., (2017). *Kevin Feige Endorses Stan Lee MCU Cameo Fan Theory*. Recuperado de <https://screenrant.com/stan-lee-mcu-cameo-theorymarvel-kevin-feige/>
- Lens, J., (2009). *Malditos Bastardos, Entrada 1*. Recuperado de: <https://www.granadablogs.com/pateandoelmundo/malditos-bastardos-entrada-1/>
- Lerer, D., (2021). *Las críticas de cine y las redes sociales*. Recuperado de: <http://www.micropsiacine.com/2011/02/la-critica-de-cine-y-las-redes-sociales/>

- LJXIH (2022). *Banda sonora de The Gentlemen: todas las canciones de la película*. Recuperado de: <https://gruposaedal.com/banda-sonora-de-the-gentlemen-todas-las-canciones-de-la-pelicula/>
- López, A., (2017). *Marshall McLuhan, el visionario de la aldea global de la comunicación*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2017/07/21/actualidad/1500619102_672795.html
- MacGuffin (2018). *Al cine les gusta las matemáticas*. Extraído de: <https://macguffin007.com/2018/12/11/cine-y-matematicas/>
- Manderine, A. (2018). *¿Qué convierte a Dunkerque en una obra de arte?* Recuperado de: <https://medium.com/algoritmos/el-porqu%C3%A9-de-mi-obsesi%C3%B3n-con-dunkirk-2ebb2b64e421>
- Martín, A., (2014). *Interstellar*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2014/11/interstellar>
- Martínez, A., (2019). *Estética del color en el Universo Cinematográfico de Marvel*. Recuperado de: <https://espadaypluma.com/2019/04/19/estetica-del-color-en-el-universo-cinematografico-de-marvel/>
- Medina, I., (2018). *Cine Comercial versus Cine Independiente* Recuperado de: www.elcineenlasombra.com
- Meléndez, J., (2016). *El cine y la psicología del color*. Recuperado de: <https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/>
- Merino, M. y Pérez, J., (2010). *Definición de herramienta*. Recuperado de: <https://definicion.de/herramienta/>
- Millán, J., (2014). *Aprendiendo fotografía mientras disfrutas del cine: Origen de Christopher Nolan*. Recuperado de: <https://www.dzoom.org/es/aprendiendo-fotografia-mientras-disfrutas-del-cine-origen-de-christopher-nolan/>
- Millán, V., (2018). *La insólita historia de las películas de Marvel antes de su Universo Cinematográfico*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2018/07/insolita-historia-peliculas-marvel-antes-su-universo-cinematografico>
- Mogrovejo, X. (2019). *Juego de Tronos. Análisis*. Recuperado de: <https://es.ign.com/juego-de-tronos/150062/review/critica-de-juego-de-tronos-2011-2019>
- Montero, J., (2009). *Malditos Bastardos, Celuloide quemado*. Recuperado de: <https://miradasdecine.es/2009/09/malditos-bastardos.html>

- Montero, L., (2015). *10 Festivales de cine independiente en Europa*. Recuperado de: <https://www.omio.es/blog/10-festivales-de-cine-independiente-en-europa/>
- Moral, P., (2021). *Invasión, Moralidad y Miedo: los mecanismos de la ambigüedad en el cine de Denis Villeneuve*. Recuperado de: <https://www.20minutos.es/especiales/denis-villeneuve-moralidad-miedo-ambigüedad-dune-sicario-blade-runner/>
- Mullor, M. (2019). *¿De qué va realmente Juego de Tronos?* Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a27445399/juego-de-tronos-serie-de-que-va-temas/>
- Muñoz, P., (2014). *El estilo cinematográfico de Django Desencadenado*. Recuperado de: <https://www.espinof.com/proyectos/el-estilo-cinematografico-en-django-desencadenado>
- Naranjo, A., (2020). *El Efecto Netflix: ver la tele ya no es lo que era*. Recuperado de: <https://www.lne.es/sociedad/2020/12/22/efecto-netflix-ver-tele-26651942.html>
- Ortiz, M., (2017). *Película Memento de Christopher Nolan*. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/pelicula-memento-de-christopher-nolan/>
- Paine, T., (2015). *Cineorama*. Recuperado de: <https://proyectoidis.org/cineorama/>
- Palomares, A. (2019). *El resumen más resumido de Juego de Tronos que te preparará para su octava y última temporada*. Recuperado de: <https://www.tendencias.com/series-de-television/resumen-resumido-juego-tronos-para-prepararte-para-estreno-su-octava-ultima-temporada>
- Pérez, A., (2015). *Análisis del contenido audiovisual de El Caballero Oscuro*. Recuperado de: <https://trabajosteoria.wordpress.com/2014/11/25/tema-7-analisis-de-contenido-audiovisual-y-el-caballero-oscuro/>
- Redacción RPP (2019). *Director de fotografía de GOT: “Sé que no estaba muy oscuro porque lo grabé”*. Recuperado de: <https://rpp.pe/tv/mundo/game-of-thrones-director-de-fotografia-se-que-no-estaba-muy-oscuro-porque-lo-grabe-noticia-1195150>
- Renée, V., (2016). *Un viaje por la psicología del color en el cine*. Recuperado de: <https://clubdevideografos.es/edicion-de-video/un-viaje-por-la-psicologia-del-color-en-el-cine/>

- Rentero, A., (2021). *5 Redes sociales imprescindibles para cinéfilos*. Recuperado de: <https://www.trecebits.com/2021/02/16/5-redes-sociales-imprescindibles-para-cinefilos/>
- Rodríguez, A., (2015). *¿Qué tienen en común los Power Rangers, Godzilla y Ultraman?* Recuperado de: <https://hipertextual.com/2015/08/tokusatsu>
- Romanazzi, D. (2013). *Análisis fotográfico de Prisioneros*. Recuperado de: <http://www.tierrafilme.com/2013/11/analisis-fotografico-prisioneros.html>
- Sambo (2014). *Crítica: Prisioneros*. Recuperado de: <https://cinemelodic.es/critica-prisioneros-2013-parte-14/>
- Sanz, E., (2014). *Todos los secretos de Avatar en 3D*. Recuperado de: <https://www.muyinteresante.es/innovacion/articulo/todos-los-secretos-de-avatar-en-3d>
- Sas, A., (2017). *The Dark Knight, análisis de la banda sonora compuesta por Hans Zimmer y James Newton Howard*. Recuperado de: <https://panoramicadelasartes.com/2017/05/13/the-dark-knight-analisis-de-la-banda-sonora-compuesta-por-hans-zimmer-y-james-newton-howard/>
- Sauco, A. (2019). *Las 7 claves del éxito de Juego de Tronos*. Recuperado de: <https://www.inteligencianarrativa.com/las-7-claves-del-exito-de-juego-de-tronos/>
- Sensacine (2010). *Biografía de Denis Villeneuve*. Recuperado de: <https://www.sensacine.com.mx/actores/actor-27087/biografia/#:~:text=Denis%20Villeneuve%20es%20un%20reconocido,1967%2C%20en%20Quebec%2C%20Canad%C3%A1.&text=Fue%20escritor%2C%20productor%20y%20realizador,que%20establecer%C3%ADa%20en%20su%20narrativa.>
- Solla, F. (2013). *Prisioneros, si me necesitas silba*. Recuperado de: <https://cinedivergente.com/prisioneros/>
- Soto, C., (2020). *Super 8: una breve historia*. Recuperado de: <https://www.migo.cl/blog/2011/10/19/super-8-una-breve-historia>
- Such, M. (2016). *Quién es quién en las familias de Juego de Tronos*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/series/20220723/8427420/historia-ex-power-rangers-condenado-pena-muerte-triple-asesinato-skylar-deleon-pmv.html>

- Tello, L. (2020). *Guy Ritchie: ese director al que debes conocer*. Recuperado de: <https://www.unir.net/humanidades/revista/guy-ritchie-ese-director-al-que-debes-conocer/>
- Thomas, A., (2013). *Video Clásico: cámara Bell and Howell*. Recuperado de: <https://modernaobsolescencia.blogspot.com/2013/12/video-clasico-camara-8-mm-bell-howell.html>
- Tones, J. y Sucasas, A., (2018). *Interstellar como parte del canon de la ciencia ficción al más puro estilo Odisea 2001*. Recuperado de: <https://www.xataka.com/ciencia-ficcion/interstellar-como-parte-canon-ciencia-ficcion-al-puro-estilo-2001-a-favor>
- Torrebejano, A., (2019). *Las cinco claves de Netflix para conectar con la generación Z*. Recuperado de: <https://elcanonazo.com/cinco-claves-de-netflix-conectar-generacion-z/>
- Uris, A., (2011). *La tecnología en el cine: el IMAX*. Recuperado de: <http://alberto-lapantallamagica.blogspot.com/2011/11/la-tecnologia-en-el-cine-imax.html>
- Vicioso, F., (2010). *Viaje en el tiempo: los secretos de la banda sonora de Origen*. Recuperado de: <https://www.fashionclick.com/MUSICA/2010/Musica010810.htm>
- Zorrilla, M. (2020). *The gentlemen: los Señores de la Mafia: un gran pasatiempo sin nada que envidiar a Snatch o Cerdos...* Recuperado de: <https://www.espinof.com/estrenos/the-gentlemen-senores-mafia-gran-pasatiempo-nada-que-envidiar-a-lock-stock-snatch>

12. ANEXO 1: PELÍCULAS MÁS REPRESENTATIVAS DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN.

Si el cine se considera espectáculo y entretenimiento, el género de la ciencia ficción debe considerarse el gran espectáculo –dada la utilización de VFX¹⁹–. Tecnología punta que nos permita experimentar la vida secreta de la imaginación. Esta especialidad cinematográfica se nutre de otros géneros como el terror o el thriller/suspense por lo que estamos hablando de un tipo de producciones muy complejas –en cuanto a lenguaje y técnica. Además, no se puede entender el desarrollo de la ciencia ficción al margen de la evolución tecnológica y el progreso de la sociedad a partir de eventos como la Revolución Industrial. Así, este género se puede considerar como el contenedor de los sueños futuros –que podrán acabar siendo reales– de la humanidad como los viajes a la luna, sociedades robotizadas, descubrimiento de alienígenas, eventos apocalípticos, etc., (Sánchez, 2007). En sus comienzos y durante parte de su existencia, la ciencia ficción ha sido concebida como el género B del séptimo arte, es decir, producciones de bajo presupuesto y cuya calidad depende de la utilización de los efectos especiales y del nivel de espectáculo ofrecido.

La Gran Guerra supuso la primera crisis pronunciada del género a la cuál respondió, posteriormente, alzando la voz para denunciar la desestructuración de una sociedad frágil, hundida y enferma. Esta crítica se puso de manifiesto en producciones como *El Golem* (1920), *Der Spionen* (1923) –lucha contra sociedades secretas– o *Metrópolis* (1926) –invención de ciudades imposibles. Por su parte, en Estados Unidos las producciones se alejaban de la temática sociopolítica para nutrir a sus espectadores de aventuras súper heroicas que solían estar protagonizadas por Flash Gordon o Buck Rogers. La ciencia ficción en su eterno contacto con el terror empezó a consolidarse con películas como *El Doctor Frankenstein* (1931) o *El Hombre y el Monstruo* (1931), (Sánchez, 2007).

Años después y tras superar una nueva Guerra Mundial, llegaría la conocida como Edad de Oro de esta especialidad cinematográfica. La gran inestabilidad social generada por la contienda y el gran impacto de las bombas nucleares en Japón supuso una respuesta por parte del cine. Un ejemplo de este pánico social fue la producción japonesa de *Godzilla* (1954) –simbolizaba el miedo de Japón a una nueva contienda nuclear. En EEUU las creaciones se centraban en el comunismo y en las consecuencias del mismo –caza de

¹⁹ VFX: este término se utiliza para referirse a los efectos digitales creados a través de software de edición/postproducción como Adobe After Effects.

brujas promocionada por el senador McCarthy. Los argumentos simulaban sociedades extraterrestres –comunistas– cuya misión era destruir el mundo; *La Invasión de los Ladrones de Cuerpos* (1956) o *I Married a Monster From Outer Space* (1958) son ejemplos de lo citado.



La Invasión de los Ladrones de Cuerpos (1956) Fuente: [cinemaesencial](#)

Por otro lado, el desarrollo de la carrera espacial y el “continuo avistamiento de OVNIS” proporcionaron temas al género para que este se consolidara –con producciones como *La Conquista del Espacio* (1954) o *La Guerra de los Mundos* (1953) – como el medio que permitía soñar con mundos o escenarios que no existían (Telotte, 2001).

Décadas después, la ciencia ficción independiente dotaba a sus producciones de temáticas más “reales” como podían ser el calentamiento global, la crisis del petróleo o la economía, temáticas que cumplían las exigencias de un público más joven. Películas como *El Alimento de los Dioses* (1976) o *Night of the Lepus* (1972) hacían visibles aquellos temas “censurados” por la industria cinematográfica.

A comienzos de los 80, las sociedades controladas por la tecnología inundaron el género. Cyborgs, inteligencia virtuales, ordenadores y robots fueron los grandes protagonistas de películas que pasaron a ser hitos del cine; *Blade Runner* (1982), *Terminator* (1984) o *RoboCop* (1987) pusieron, positivamente, el género en el foco de la crítica. A finales de esta década, las diferentes temáticas que formaban parte de la ciencia ficción quedaron perfectamente definidas gracias a autores de género como Romaguera.

En los años 90, el género se centró en una temática por encima del resto: la llegada de internet y el avance tecnológico. A finales de esta década, se produjo una de las películas

que quedara para la posteridad del séptimo arte, *Matrix* (1999). Esta producción marcó un antes y después en esta especialidad a través de la profundidad de su argumento, la aplicación de novedosos VFXS y de su innovadora postproducción –etalonaje con softwares digitales.



Matrix (1999) Fuente: dailymotion

Desde comienzos de milenio a la actualidad, dada la gran evolución de medios técnicos –la llegada y consolidación de la era digital del cine– las producciones se han basado en todas las temáticas posibles del género. Películas como *Hijos de los Hombres* (2006), *Serenity* (2005), *Avatar* (2009), *Soy Leyenda* (2007) y las nuevas producciones de superhéroes de la productora Marvel como *Ironman* (2008) han formado parte de la era contemporánea de la ciencia ficción (Pinel, 2009).

Para comenzar este recorrido histórico por los acontecimientos cinematográficos –películas y directores– que han marcado la evolución de esta especialidad es fundamental mencionar la figura de George Méliès. Mago de profesión y dueño de un teatro especializado en recreaciones fantásticas, se considera el fundador del cine de ciencia ficción. Además de su faceta de director, Méliès fue el primer editor –postproductor– de cine con la creación de los primeros efectos especiales analógicos (Guerra, 2017):

- Creador de la técnica del empalme. La descubrió mientras grababa una secuencia y su cámara se atascó generando el efecto de que un objeto se transformaba en otro. *Desaparición de una dama en el teatro Robert Houdin* (1886) fue la primera producción donde puso en práctica este efecto. Esta película es también recordada

porque el protagonista de la misma –mago– realizaba gestos a un público imaginario convirtiéndolos en protagonistas del film.

- Director de la primera adaptación cinematográfica *Cenicienta* (1899). En esta película se puede apreciar otro efecto creado por este autor, la disolvencia narrativa. Este recurso lo utilizaba para realizar cambios temporales –pudiendo ir de atrás hacia delante sin necesidad de ser lineal–.
- Pionero en el uso de miniaturas y maquetas, acción detenida o exposiciones dobles.

La obra por la que siempre será recordado fue *Viaje a la Luna* (1902), una revisión de la historia de Julio Verne *Los primeros hombres en la luna*. En esta película, se narra la historia de los primeros terrícolas que llegan al satélite lunar –disparados por un cañón– en la que también hace uso de las técnicas del empalme y la disolvencia narrativa.

Por todo esto, se puede considerar a Méliès como el precursor del subgénero de los viajes al espacio –además del creador de la ciencia ficción y de los efectos especiales.

Esta primera etapa narrativa centrada en lo cómico o en el arte del engaño evolucionaría hacia una nueva corriente conocida como “la era de las máquinas” debido a los argumentos de las nuevas producciones que estaban realizándose y las que lo harían posteriormente. En palabras de un reputado historiador como Richard Guy Wilson, “las máquinas y sus productos cada vez penetraron más en los aspectos más comunes de la vida; su presencia fue redefiniendo el modo en el que veía el mundo”.

El primer gran referente del expresionismo alemán²⁰ fue *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Este largometraje está centrado en una distopía futurista –2026– crítica con la industrialización dónde aparece por primera vez la figura de los robots malvados. Este film trata también uno de los subtemas eternos en la crítica cinematográfica, la lucha de clases – clase social rica, pensadora y reputada que vive en los rascacielos; clase trabajadora que vive en los suburbios de la ciudad.

²⁰ Movimiento cultural surgido en Alemania a principios del siglo XX que se plasmó en un gran número de campos artísticos: artes plásticas, arquitectura, literatura, cine, música, etc.



Metrópolis (1927) Fuente: ABC

Otra de las producciones de la época fue *Aelita* (1924) dirigida por Yàkov Protazánov. Esta película soviética nos presenta una sociedad dictatorial futurista instalada en Marte. Un joven viaja en cohete hasta Marte para ayudar a la reina Aelita –que se ha enamorado de él tras verlo desde un telescopio– y los marcianos a levantarse contra el régimen existente.

Más ejemplos de esos años son producciones como *Paris Qui Dort* (1924) – narra como un rayo puede congelar el movimiento– *F.P. 1 Doesn't Answer* (1933) –cuyo argumento se centra en la construcción de un aeródromo flotante en el atlántico– o *Transatlantic Tunnel* (1935) – remake que trata sobre la construcción de un túnel entre América y Europa. Estas películas tratan argumentos utópicos sobre el avance tecnológico, la paz mundial o la mala organización del trabajo –por parte del ser humano (Bermejo, 2016).



Transatlantic Tunnel (1935) Fuente: dailymotion

Después de la sequía que sufrió el género en los años 40, George Pal, entre otros, lo resucita con producciones como *Con Destino a la Luna* (1950). Esta película/ “documental” –sobre el futuro inmediato– trata la historia de la llegada a la luna por parte de la humanidad. Pal quería transmitir una historia realista alejada de fantasía por lo que consultó, antes de realizar el film, a diferentes expertos en física y astronomía. Además, contrató a un artista de decorados especializado en viajes espaciales para que pintara una panorámica lunar. Con todo esto, no sólo se trata de una producción visionaria –visualizando la carrera espacial que comenzaría años después– sino que además conforma la primera piedra que anunciará una de las etapas doradas de la ciencia ficción.

Todo lo que una persona puede imaginar, otras podrán hacerlo realidad.

Julio Verne.

Cuando los Mundos Chocan (1951), otra de las creaciones de este grandísimo productor, basada en catástrofes en las que realiza una alegoría bíblica que presenta un final esperanzador. Uno de los puntos débiles de este largometraje se encuentra en las secuencias que muestran la construcción de la nave. Por otro lado, las emociones se dejan de lado para aportar una mayor importancia a la temática global de la obra (Sánchez, 2007).

Otro de los clásicos del género es *Ultimatum a la Tierra* (1951). Robert Wise dirige este film que presenta un contenido pacifista en una época en la que hablar de alienígenas significa muerte y destrucción. Wise realiza una autocrítica –en un periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial y en el inicio de la guerra de Corea– dónde el mensaje fundamental es que el mayor enemigo del hombre es el propio hombre. Además, esta historia sirvió de precedente para producciones futuras como *E. T. El Extraterrestre* (1982).

1953 es el año de la producción de *La Guerra de los Mundos*. Esta película está centrada en los grandes miedos americanos en los años del maccarthysmo. Sánchez la describe como “la primera película en color sobre invasiones alienígenas que fundía el pánico anticomunista con los terrores infantiles” (Sánchez, 2007). William Cameron, responsable del diseño de producción de otras películas como *Lo que el Viento se Llevó* (1939), realiza un tratamiento de color exuberante, estilizado y onírico.



La Guerra de los Mundos (1953) Fuente: pinterest

Algunos nombres tan importantes en la historia del cine como Cecil B. de Mille o Alfred Hitchcock estuvieron ligados de alguna forma a este proyecto.

Uno de los iconos de la ciencia ficción de los años 50 es la obra *Planeta Prohibido* (1956) de Wilcox. Este film pudo realizarse íntegramente en el “espacio” dado su gran diseño de producción alejándose a la vez de las películas de terror y marcianos. Basada en la novela de Shakespeare *La Tempestad* catalogada como Space Opera.

El Increíble hombre menguante (1957) es la obra maestra del director de ciencia ficción Jack Arnold. Esta película narra la historia de una extraña nube que mientras va descendiendo afecta a un hombre. Arnold realiza una metáfora con la idea de convertir los entornos de familia en cierta hostilidad extraterrestre. Con el paso de los años se convirtió en un clásico de culto al igual que el autor del guion Richard Matheson – autor del libro *Soy Leyenda*. Posteriormente se realizaran diferentes remake de este film entre los que cabe destacar, entre otros, una versión española dirigida por Mario Gómez en 1967.

Una de las primeras películas de los años 60 fue *The Time Machine* (1960) basada en la máquina del tiempo. Basada en la historia de un inventor británico que a finales del siglo XIX fabrica un dispositivo mecánico para viajar a través del tiempo –año 802701. Considerado uno de los clásicos del género, ganó un Óscar a mejores efectos especiales. Posteriormente, en el año 2002 se realizó un remake titulado *La Máquina del Tiempo*.

El Muelle –La Jetée– (1962) está considerado como uno de los grandes clásicos de culto de la ciencia ficción. Mediometrage de 29 minutos de duración narra una historia sobre un futuro post apocalíptico en el que el mundo ha sido destruido; para tratar de aportar una solución, se envía a un prisionero a través del tiempo. Posteriormente se realizaría una versión en largometraje protagonizada por Bruce Willis y Brad Pitt –*Doce Monos* (1995).



La Jetée (1962) Fuente: Pinterest

Una de las primeras películas que trata sobre un personaje solitario en la tierra que lucha contra diferentes especies –como vampiros– por sobrevivir es *El Último Hombre Sobre la Tierra* (1964). Esta obra es la versión básica de otras posteriores como *El Último Hombre Vivo* (1971) o *Soy Leyenda* (2007).

Fahrenheit 451 (1966) es otra de las obras de culto de la ciencia ficción. Francois Truffaut dirige este film en el que aplica una estética muy arriesgada en una sociedad distópica en la que los libros, las palabras escritas y los lectores están prohibidos y perseguidos; los bomberos queman todo el material incautado.

Una de las películas con mayor éxito en su tiempo fue *El Planeta de los Simios* (1968). Charlton Heston protagoniza una historia donde un grupo de astronautas llegan a un planeta dónde los humanos no saben ni hablar estando gobernados por simios –sociedad menos desarrollada que la existente en la tierra. Los años 60 son una década en la que se extiende la corriente de las adaptaciones literarias al cine como es este caso –basada en la novela de Pierre Boulle.

2001: *Una Odisea del Espacio* (1968) es uno de los títulos más relevantes e influyentes de la historia de este género y del cine en general. Kubrick ya era un director consolidado con fama de gran realizador y de ser extremadamente detallista en sus producciones. Una parte de la crítica especializada le reprocha el ritmo lento del montaje aunque eso no denota la excelente calidad técnica y artística del film (Antón, 2018).



200: *Una Odisea del Espacio* (1968) Fuente: pinterest

A comienzos de los 70, Kubrick volvió a impactar al mundo cinematográfico con otra creación que roza la excelencia, *La Naranja Mecánica* (1971). Película inclasificable que explora cuestiones sociales y políticas intemporales a través de una llamativa estética cromática y un ritmo vertiginoso. Reflexiona sobre temas como la delincuencia juvenil, el libre albedrío, la psiquiatría o la corrupción moral de las autoridades.

Tarkovsky, otro de los grandes directores de cine, realizó *Solaris* (1972). Esta cinta narra la historia de un científico que es enviado –a investigar la muerte de un médico– a la estación espacial de un misterioso planeta cubierto por agua. En esta historia se reflexiona sobre la profundidad del espacio exterior e interior.

El Esqueleto Prehistórico (1973) nos sitúa en la historia de un humanoide que es encontrado en la isla de Pacua y que es llevado a Londres para ser analizado. Una de las cosas que descubren investigándolo es que, en contacto con el agua, su carne se regenera. Durante el proceso, los investigadores se dan cuenta que el mal está presente en este sujeto. Producción en la que resalta los contrastes lumínicos propios del subgénero que trata.

Bryan de Palma dirige la película *El Fantasma del Paraíso* (1974). Este film de ciencia ficción, terror y musical trata la historia de un compositor desfigurado al que un magnate

mete en la cárcel y le roba sus creaciones. Posteriormente el fantasma de ese músico se enamora de la nueva estrella promocionada por el magnate –cumpliendo así su venganza. A mediados/finales de los años setenta, llegaron dos de las obras que marcaron un antes y un después en el género. *La Guerra de las Galaxias* (1977) es la primera de una saga de un éxito incalculable. Dirigida por George Lucas, narra la historia de una guerra espacial entre el mal –el imperio dirigido por Darth Vader– y el bien –la república dirigida por la princesa Leia con la ayuda de un joven Luke Skywalker.



La Guerra de las Galaxias (1977) Fuente: filasierte

Encuentros en la Tercera Fase (1977) es la segunda gran producción de uno de los directores más reputados de la historia del cine, Steven Spielberg. El protagonista Roy Neary observa, una noche en su casa, objetos voladores. Esa visión extraña termina convirtiéndose en una obsesión que afecta a su vida y su matrimonio. Apoyándose en una amiga, que ha visto también estos fenómenos, ambos buscan dar respuesta al misterio. Con este film –excelente lenguaje técnico–, Spielberg ayuda a que el género sea percibido desde un punto de vista más reputado.

Una de las películas que más remake ha sufrido a lo largo de la historia del séptimo arte es *Superman* (1978). Producción que cuenta la historia de un bebé que es enviado desde otro planeta a la Tierra. Dos granjeros crían a este niño a través de los valores humanos aunque los poderes que presenta acabaran por situarlo –socialmente– como un héroe de otro planeta.

Tarkovsky vuelve al género con otra película inclasificable, *Stalker* (1979). Film de una intensa atmósfera de ritmo pausado, narra la historia de un lugar llamado “zona” donde años atrás se estrelló un meteorito. La familia Stalker organiza visitas a este misterioso e inquietante lugar dónde ocurren fenómenos de otro lugar.

Otro de los grandes directores que se inicia en la ciencia ficción es Ridley Scott con la gran dirección de *Alíen el Octavo Pasajero* (1979). Scott crea –a través del ritmo y la estética– una particular atmósfera que deja correr la imaginación. De regreso a la Tierra, la nave Nostromo recibe una comunicación de un extraño planeta presuntamente deshabitado. La nave con sus siete tripulantes cambia el rumbo dirigiéndose a ese misterioso planeta (Asimov, 1986).



Alíen, el Octavo Pasajero (1979) Fuente: elpaís

Los años 80 se caracterizan por producciones de mucho nivel. *Mad Max II: El Guerrero de la Carretera* (1981) sitúa al espectador en un mundo donde una guerra nuclear ha convertido la gasolina un bien muypreciado y escaso. Mad Max lucha sin pausa para ayudar a unos supervivientes de los constantes ataques que reciben de un grupo de violentos. La estética a través de un potente uso del color, introduce al espectador en un mundo de agitación sin pausa.

El año 1982 es el de dos de las películas que han hecho historia dentro del género de la ciencia ficción: *Blade Runner* –dirigida por Ridley Scott– y *E.T. El Extraterrestre* –de Steven Spielberg. La primera narra un mundo distópico de comienzos del siglo XXI dónde una multinacional de biogenética crea un robot llamado Nexos 6 –mayor fuerza y agilidad que un ser humano– llamado replicante. Un grupo de replicantes rebeldes es desterrado a la Tierra donde los policías –blade runners– tienen órdenes de matar a todos los que no acaten la condena. Tras un incidente, un ex blade runner llamado Rick es llamado de nuevo al servicio para ayudar a la causa. Este film de Ridley Scott supuso un paso adelante en la utilización de VFX y en el diseño artístico de producción. Además, se

considera una de las mejores creaciones en la utilización de la iluminación y dirección de fotografía.



Blade Runner (1982) Fuente: elpais

Por otro lado, *E.T. El Extraterrestre* (1982) sumerge al espectador en una entrañable historia de un ser extraterrestre abandonado al que rescata un niño. Se trata de una producción que marcó a toda una generación –éxito rotundo en taquilla– y en la que Steven Spielberg se coronó como un gran director con una proyección inimaginable –que mostraría en los años posteriores– con multitud de nominaciones y premios a mejor dirección (Asimov, 1986).



E.T. El Extraterrestre (1982) Fuente: Pinterest

Otra de las películas de los 80 que ayudaron a innovar visualmente en la ciencia ficción fue *Terminator* (1984). Con una gran puesta en escena apoyada en acertadísimos VFX, este film sitúa al espectador en el año 2029 donde las máquinas gobiernan el mundo a manos de una inteligencia artificial llamada Skynet. Los rebeldes comandados por Jhon Connor luchan para evitar que las máquinas sigan extinguiendo a la humanidad. Skynet decide mandar al pasado a un terminator a matar a Sara Connor para evitar el nacimiento de su hijo.

El Chip Prodigioso (1987) película cuya puesta en escena y diseño de dirección la destacan entre los títulos de esta década. El piloto Pendelton se presta voluntario para un experimento basado en minituriarizarse para introducirse en el interior de un conejo. Un grupo de delincuentes intentan apropiarse del mismo y Pendelton termina en el interior de un hombre hipocondriaco. Ambos deberán ponerse de acuerdo para conseguir que el protagonista abandone el cuerpo.

La década de los 90 comienza con producciones como *Total Recall* (1990). Además de unos extraordinarios VFX y una gran estética cromática, este film ofrece grandes coreografías de pura acción perfectamente dirigidas por Verhoeven. En una sociedad distópica situada en el año 2084, Quaid vive atormentado por una pesadilla que todas las noches le transporta a Marte. Tras esto, decide recurrir a Recall, una empresa de realidad virtual. Tras la experiencia, Quaid recuerda una estancia en Marte siendo el agente más temido del comandante Coohagen.

Tras *Terminator* de 1984 llegaría la segunda parte de esta saga dirigida por James Cameron. *Terminator: el Juicio Final* (1992) supuso un giro de 180 grados en el uso de los VFX –produciendo efectos más realistas y de mayor calidad– debido a los nuevos programas de edición de imágenes. Narrativamente se centra en la continuación de la historia de Jhon Connor en su rebelión contra la inteligencia artificial llamada Skynet.

Acción Mutante (1993) es una producción española dirigida por Alex de la Iglesia y premiada –3 premios Goya– por un gran diseño artístico y una sobresaliente dirección técnica. Contextualizada en Bilbao en el año 2012, cuenta la historia de una extraña banda terrorista llamada Acción Mutante causa el terror por todo el país. Esta banda está formada por seres deformes que atacan a los ricos y a los guapos y que planean el secuestro de la hija de un empresario.



Acción Mutante (1993) Fuente: televisando

Una de las obras de más éxito de los años 90 fue *12 Monos* (1995). Terry Gilliam nos conduce –a través una eficaz estética noventera– en un viaje al fondo de la perturbada mente de James Cole –un viajero en el tiempo que tiene la misión de descubrir el virus que terminará con la humanidad en 1996. Trasportado desde 2035 a 1990, termina recluido en un psiquiátrico en el cual analizan su comportamiento.

Gattaca (1997) resaltó gracias a un fantástico diseño de producción y a una BSO adorada por la crítica especializada. Contextualizada en una sociedad futura en la que todos los niños son concebidos in vitro alterados genéticamente. Vincent, uno de los últimos niños concebidos de forma natural, sufre una enfermedad de corazón que le condena a realizar los trabajos más desagradables dado que es considerado un “deforme”. El protagonista terminará suplantando una identidad para poder cumplir su sueño de viajar al espacio.

En 1998 llegaría una producción con unas características muy marcadas: elementos del expresionismo alemán, del cine negro y del cyberpunk. *Dark City* (1998) cuenta la historia en la que su protagonista, John Murdock, debe huir de un detective y de unos extraños seres capaces de alterar la percepción de la realidad –por parte de los seres humanos.

Otra de las obras de culto de la ciencia ficción es *El Quinto Elemento* (1998) protagonizada por Bruce Willis y dirigida por Luc Besson. Producción de sobresalientes efectos visuales, dirección de fotografía y BSO, se centra en la puerta tridimensional que se abre cada 5000 años. En la otra dimensión se encuentra el quinto elemento, considerado la anti-materia que no está formada ni por agua, ni por tierra, ni por fuego ni por aire.

A finales de los 90 llegaría una de las películas más importantes de la historia del género y del cine, *Matrix* (1999). Este largometraje no sólo destaca por sus innovadores VFX, etalonaje digital o dirección de fotografía sino que presenta un complejo guion en el que aparecen multitud de metáforas hacia una sociedad que, en este caso, llegaría pocos años después. Esta película significó un paso adelante en el uso de los medios técnicos digitales y las posibilidades de los mismos.

Al adentrarnos en la década de los 2000 también nos adentramos en los “inicios” del cine digital, de los efectos visuales por ordenador y de la postproducción digital. Todos estos avances se tradujeron en la posibilidad de crear nuevos elementos visuales.

Minority Report (2002) es una de las primeras producciones de este nuevo milenio. Steven Spielberg vuelve a realizar una obra con una excelente dirección fotografía y mejorados efectos visuales con respecto a películas anteriores. En una sociedad distópica en el año 2054, la policía de Washington utiliza la tecnología psíquica para arrestar y enjuiciar a los asesinos antes de que realicen el crimen. Por otro lado los precogs –tres seres psíquicos– ayudan con sus visiones en las detenciones.

Una de las grandes discrepancias, entre público y crítica especializada, de este milenio se produjo con la película *Equilibrium* (2002). Obtuvo una gran respuesta en las salas cinematográficas –sobre todo por parte de los adolescentes en EEUU– pero fue negativamente analizada por la crítica que la tildó de producción sin sentido. Multitud de VFX, coreografías y espectacularidad sitúan al espectador en una sociedad futura dónde se evita la guerra gracias a la supresión de las emociones. Los libros, la música y el arte están totalmente prohibidos y aquellas personas que sienten son considerados criminales de guerra. El agente Clerick es uno de los encargados de aplicar la ley pero en un momento dado comienza a replantearse su vida.

Señales (2002) es otra de las producciones en las que su director, Shyamalan, nos embarca en un viaje cuya tensión narrativa –gracias a grandes interpretaciones– y técnica cinematográfica –brillante montaje– hacen de este largometraje una obra mayor. Graham Hess es un pastor protestante que vive con sus dos hijos y su hermano –estrella de béisbol. Tras la muerte de su mujer, Hess abandona la fe y a sus feligreses. Una mañana sus hijos descubren unas extrañas marcas en las plantaciones de maíz que rodean la casa.

2003 es el año en que terminaría una de las sagas más importantes de la ciencia ficción, *Matrix. Revolutions y Reloaded* (2003). Ambas partes siguieron la estética de su primogénita aunque mejorando aspectos como los VFX –narrativamente *Matrix* (1999) es considerada por la crítica como la más completa y mejor desarrollada.

Steven Spielberg vuelve al género con *La Guerra de los Mundos* (2005). La combinación de una brillante dirección técnica, interpretativa, puesta en escena y efectos visuales hacen de esta obra una referencia para futuras producciones. Esta película trata la eterna predicción de una invasión militar extraterrestre en la que la humanidad deberá luchar por su supervivencia.



La Guerra de los Mundos (2005) Fuente: Fox

Una de las obras maestras del nuevo milenio es *Los Hijos de los Hombres* (2006). Guaron realiza una dirección impecable dónde Lubezki destaca en una dirección fotográfica brillante –nominada en los Óscar. Película que sitúa al espectador en una distópica pandémica en el año 2027. Con un espectacular diseño artístico de producción, vemos como hombres y mujeres han perdido la capacidad de procrear llevando a la humanidad casi a la extinción. Theo es contratado para proteger a la mujer que puede tener el secreto de la salvación de la humanidad.

*El aspecto más triste de la vida actual es que la ciencia gana en conocimiento
más rápidamente que la sociedad en sabiduría.*

Isaac Asimov

The Man From Earth (2007) fue una película que pasó desapercibida por las salas cinematográficas pero que, apoyada en un complejo e interesante guion, conduce a la reflexión existencial allá donde sea vista. Basada en la historia de un hombre que al despedirse de sus amigos les revela que lleva vivo desde la prehistoria teniendo 14.000 años.

En los años finales de la primera década del siglo XXI se produjeron don películas que, de nuevo, marcarían un antes y después en el uso de los efectos visuales generados por

ordenador: *Transformers* (2007) y *Avatar* (2009). La primera, con nominaciones en los Óscar a mejores efectos visuales y sonoros, introduce al espectador en acción plena centrada en una espectacularidad que enmascara sus amplios defectos de guion e interpretación –una de las películas con mayor recaudación de la historia del cine. Por otro lado, *Avatar* traslada al espectador a un increíble mundo de fantasía dónde el color adquiere un altísimo protagonismo. Gracias a un brillante diseño de producción y dirección de fotografía –nominadas y premiadas en los Óscar–, este film fue un éxito de taquilla a nivel internacional.



Avatar (2009) Fuente: Pinterest

La producción artística y la técnica narrativa hacen de *Malditos Bastardos* (2009) una película muy presente en la historia del género. Tarantino dirige de forma magistral este largometraje basado en capítulos –homenajeando los inicios del cine– en los que se cuenta acontecimientos de la segunda guerra mundial que no están basados, al 100%, en la realidad –ucronía.

La última década del cine de ciencia ficción se podría considerar como la segunda “época dorada” debido al nivel de muchas de las producciones de estos años. Directores como Nolan, Villeneuve, Garland, Scott o Abrams situaron al género en la cumbre del cine contemporáneo.

En el año 2010, Nolan presenta *Origen*, una de las mejores producciones del siglo XXI. Con una magistral dirección y dirección de fotografía y apoyada en unos VFX de Óscar, este film narra la historia de Coob –experto de apropiarse, durante el sueño, de secretos del subconsciente. En un momento dado, aparece un nuevo “jugador” que hará que Coob deba utilizar todas sus habilidades para, de una vez por todas, vivir una vida normal.

Super 8 (2011) producida por Steven Spielberg y dirigida por J.J. Abrams, es otra de las obras a resaltar de esta década. Homenaje al formato Súper 8, en el año 1979 se centra en

la historia de un grupo de niños que mientras graban una película zombie en Súper 8 contemplan como una furgoneta choca contra un tren de mercancías. A partir de ese momento, cosas muy extrañas e inexplicables comienzan a pasar en ese pueblo.

Una película que pasó desapercibida por las salas cinematográficas fue *Looper* (2012). Bajo una dirección intimista y detallista con ápices del cine negro clásico, trata sobre la vida de Joe, un looper –asesino a sueldo. En 2072 los asesinatos están terminantemente prohibidos pero Joe recibe el encargo de viajar al pasado a asesinar a sí mismo.

2013 fue el año en el que Cuarón marcaría un nuevo hito en el uso de los efectos visuales con *Gravity* (2013). Otro de los grandes directores de la ciencia ficción como es James Cameron dijo: “Me dejó impresionado, totalmente derrotado (...) Creo que es la mejor película sobre el espacio jamás hecha, y la película que había estado esperando ver desde hacía años” (Cameron, 2013).



Gravity (2013) Fuente: abc

En el siglo XXI nació una productora que marcaría la ciencia ficción a través de la creación de VFX, los Estudios Marvel. En 2014 presentaron *Guardianes de la Galaxia*, una película caracterizada por unos impecables efectos visuales combinados con un descarado tono cómico que narra la historia de un peculiar grupo de mercenarios –Peter Quill, mitad humano/dios; Rocket, un mapache armado con un rifle; Groot, un humanoide con forma de árbol; la letal y enigmática Gamora y el vengativo Drax the Destroyer – que viven aventuras por el espacio. Tras robar una misteriosa esfera, deberán protegerla para evitar el fin del universo.

Durante una misión tripulada a Marte, Mark Watney es dado por muerto y abandonado por la tripulación tras una devastadora tormenta pero Watney ha sobrevivido y está solo en el planeta rojo. Con suministros mínimos tendrá que recurrir a la imaginación para poder aguantar y comunicarse con la Tierra. Esta creación de Ridley Scott – *Marte* (2015) – con una majestuosa interpretación de Matt Damon transporta al espectador a un mundo donde la supervivencia y la emoción lo inundan todo.

En 2017 se presentaría otra de las películas que conforma la saga de *Star Wars: Los últimos Jedi* (2017). Como en toda la saga –en este caso dirigida por Johnson–, apoyada en unos increíbles efectos visuales y sonoros, este film presenta otra de las partes de la eterna guerra entre la primera orden y la resistencia. En este caso, la resistencia pretende destruir un nuevo acorazado de la primera orden mientras Rey decide su futuro con la ayuda de Skywalker.

Ready Player One (2018) es la última contribución al género de uno de los directores más importantes en la historia del mismo: Steven Spielberg. Con una gran fotografía y unos espectaculares efectos visuales –de nuevo nominados al Óscar–, situada en 2045 cuenta la historia de un joven al que le gusta evadirse en una utopía virtual llamada Oasis. Antes de morir, su creador crea un reto en el que ofrece su fortuna y el destino del juego para el ganador.



Ready Player One (2018) Fuente: abc

Unas de las grandes innovaciones visuales incorporadas al género fue el incluir, a través de softwares especializados como After Effects, personajes animados en películas de acción real. Un ejemplo de esto es *Alita: Ángel de Combate* (2019), remake basada en el clásico de anime *Alita: Ángel de Combate* (1993). Este film nos sitúa en la historia de Alita, un ciborg que despierta sin recordar nada sobre sí misma –ayudada por un médico

compasivo que la cuidará como si fuese su hija. Posteriormente, Alita luchará por integrarse en un mundo extraño y turbio el cual terminará por intentar controlarla –dadas sus grandes habilidades de combate.

Una vez realizado este recorrido histórico centrado en algunas de las producciones más importantes de esta especialidad, podemos extraer las siguientes conclusiones:

- La ciencia ficción es un género que va mucho más allá de los efectos visuales – historias que presentan guiones muy complejos que en muchas ocasiones han “predicho” el futuro social y tecnológico.
- Por otro lado, en su afán por mejorar siempre en lo relacionado con los efectos visuales y sonoros, la ciencia ficción ha sido el vehículo que ha señalado el camino al cine en general –respecto a dichos VFX.
- Toda evolución tecnológica ha influido directamente en esta categoría cinematográfica.
- Este género, a lo largo de su historia, ha ido adquiriendo el respeto –apoyado en la dirección de fotografía– de la crítica hasta dejar de ser visto como cine de Serie B.
- La ciencia ficción es considerada el género cinematográfica más híbrido en lo referente a su interacción con otros como el terror, thriller, comedia, etc.
- Grandísimos creadores como Hitchcock, Spielberg, Nolan, Villeneuve, Cuarón, Tarantino, Scoot, entre otros, han contribuido directamente al género con un gran número de producciones.

Nosotros en absoluto queremos conquistar el espacio, sino expandir la Tierra hasta el infinito. No queremos otros mundos, sino un espejo. Buscamos un contacto y nunca lo lograremos. Nuestra estúpida postura es la de alguien esforzándose por un objetivo que le aterra y no desea conseguir. ¡El hombre necesita al hombre!

Snaut (Jüri Järvet), en *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972)