



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE GEOGRAFÍA



LA RELACIÓN GEOGRAFÍA-CINE Y LA REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Proyecto de tesis que para obtener el título de
Licenciado en Geografía
presenta

Saúl Aldair Roldán Madrid

Número de cuenta

312227142

Una firma manuscrita en tinta negra, que parece ser la del asesor, Eduardo Antonio Pérez Torres.

Asesor: Mtro. Eduardo Antonio Pérez Torres

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., abril de 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres.

Porque todo lo que he sido ellos lo crearon.

Todo lo que soy, me lo enseñaron.

Y todo lo que aspiro a ser un día no es más
que un digno tributo a su excelencia.

Índice

Página:

- Introducción 1

Capítulo 1, “Relación Geografía – Cine”

1.1 La Cultura y lo Cultural

- 1.1.1 Geografía Cultural 3
- 1.1.2 El Cine 8
- 1.1.3 El Cine, un elemento cultural 14

1.2 La Geografía y el Cine

- 1.2.1 Su relación 19
- 1.2.2 Herramientas la una de la otra 24
- 1.2.3 Perspectiva geográfica en el cine 28

1.3 Tiempo y Espacio

- 1.3.1 Una breve conceptualización 33
- 1.3.2 Enfoque geográfico 37
- 1.3.3 Importancia para el cine 42

Capítulo 2, “¿Puede aprenderse Geografía de una película?”

2.1 El Método de trabajo en Geografía y Cine

- 2.1.1 La Metodología en Geografía Humana y Cultural 47
- 2.1.2 Panorama general de la investigación en el cine 52
- 2.1.3 Propuesta metodológica del presente trabajo 56

2.2 Espacialidad y temporalidad de cada película

- 2.2.1 *Amores Perros* 63
- 2.2.2 *Match Point* 68
- 2.2.3 *The Revenant* 73
- 2.2.4 *Cold War* 78

2.3 Los contextos	
➤ 2.3.1 Indicadores, ¿cómo reconocerlos?	84
➤ 2.3.2 <i>Amores Perros</i>	91
➤ 2.3.3 <i>Match Point</i>	94
➤ 2.3.4 <i>The Revenant</i>	97
➤ 2.3.5 <i>Cold War</i>	101

Capítulo 3, “Contextos reales y cinematográficos”

3.1 Matrices de información	
➤ 3.1.1 La organización de la información en matrices	106
○ Matriz de <i>Amores Perros</i>	110
○ Matriz de <i>Match Point</i>	122
○ Matriz de <i>The Revenant</i>	133
○ Matriz de <i>Cold War</i>	142
➤ 3.1.2 Información por película	151
➤ 3.1.3 Información de todas las películas	163
3.2 Fragmentos y escenas clave de las películas	
➤ 3.2.1 <i>Amores Perros</i>	169
➤ 3.2.2 <i>Match Point</i>	171
➤ 3.2.3 <i>The Revenant</i>	173
➤ 3.2.4 <i>Cold War</i>	175
3.3 Comparación con la realidad	
➤ 3.3.1 Escenas en <i>Amores Perros</i> y espacios reales	177
➤ 3.3.2 Escenas en <i>Match Point</i> y espacios reales	179
➤ 3.3.3 Escenas en <i>The Revenant</i> y espacios reales	180
➤ 3.3.4 Escenas en <i>Cold War</i> y espacios reales	182
○ Información y matriz de localizaciones de <i>Amores Perros</i>	184
○ Información y matriz de localizaciones de <i>Match Point</i>	188

- Información y matriz de localizaciones de *The Revenant* 197
- Información y matriz de localizaciones de *Cold War* 203

Capítulo 4: “Cine, geografía y el día a día”

4.1 Cotidianeidad

- 4.1.1 Conceptualización 210
- 4.1.2 Cultura y vida diaria en las películas 218
- 4.1.3 Nuestra cotidianeidad reflejada en Amores Perros 230

4.2 El Cine como parte de la cotidianeidad

- 4.2.1 Elemento de la vida diaria 239
- 4.2.2 ¿Qué lo vuelve tan cercano? 245
- 4.2.3 El Cine, un reflejo de la realidad 258

4.3 Hablemos de Geografía

- 4.3.1 Relación Geografía – Cine, necesaria para reflejar la realidad 273
- 4.3.2 Aprendizajes obtenidos mediante las películas trabajadas 285
- 4.3.3 La Geografía es el día a día 299

- Conclusiones 305
- Bibliografía 308

Introducción

El cine es un elemento cultural que goza de una relación con la geografía que suele pasar desapercibida. Si bien las razones para asistir a una sala de cine o recurrir a una plataforma digital para disfrutar de algún trabajo cinematográfico suelen ser meramente lúdicas y de entretenimiento, hay mucho más que puede obtenerse de esta forma de arte si se le analiza con el enfoque y desde la perspectiva correctos; es aquí donde la geografía juega un papel único para lograr entender una película como una rica fuente de información mediante la que surge la posibilidad de aprehender detalles y características de la realidad que ha fungido como inspiración para relatar su trama.

El presente trabajo consiste en la exploración de la relación geografía-cine y de la manera en que se fortalecen mutuamente al momento de construir los escenarios que fungirán como la realidad y los contextos, tanto físicos como sociales, bajo los que los participantes de un filme se desenvolverán y relacionarán entre sí, lo que, a su vez, puede develar información que permita entender las diferentes formas de vida que se presentan en diferentes regiones del mundo y que el cine tiene la capacidad de representar.

Todo trabajo cinematográfico cuenta con elementos geográficos que se encargan de moldear los contextos, escenarios y situaciones en los que se desarrollarán su trama y personajes y que irán forjando y solidificando los acontecimientos ocurridos a cada momento. El análisis de estos componentes, llevado a cabo desde una perspectiva adecuada, puede ser la clave para entender las contrapartes reales y verídicas de todo aquello que está siendo representado como parte de una realidad fílmica.

La relevancia de este trabajo investigativo radica en la posibilidad de develar la importancia que el conocimiento geográfico tiene para con algo tan cotidiano y familiar como lo es la industria cinematográfica y, al mismo tiempo, como una parte fundamental de la vida diaria. Además de brindar las herramientas necesarias para entender cómo, al analizar el cine de manera geográfica, crecen las posibilidades de aprender sobre diversas culturas, sobre los ecosistemas y paisajes que nos

brindan las diferentes condiciones climáticas o la forma en que se desarrolla la vida en cada región del mundo.

El objetivo principal trazado para este proyecto de investigación es analizar la relación entre la geografía y el cine a partir de la información que puede obtenerse de una película y se buscará alcanzarlo desarrollando cuatro capítulos que aspirarán a cumplir objetivos particulares. El primero de ellos se enfocará en reconocer la relación existente entre la geografía y el cine, describiendo la manera en que pueden interactuar y fortalecerse, haciendo hincapié en todo aquello que vuelve al “séptimo arte” parte inherente de la cultura.

En el segundo apartado, se describirá la manera en que es posible identificar el contenido geográfico de una película, en principio analizando los diferentes métodos de trabajo empleados tanto en la geografía, y sus ramificaciones, como en el cine, para después posar exclusiva atención en las películas que fueron seleccionadas para trabajarse a lo largo de esta investigación, describiendo también la metodología que fue empleada para la realización de este trabajo.

Posteriormente, durante el tercero de los capítulos, se buscará describir la forma de uso de la información geográfica que contiene una película, con la intención de demostrar la manera en que todo lo aprendido de cada uno de los trabajos cinematográficos seleccionados y la información que mediante ellos fue posible obtener, se manejó y clasificó para contar con la posibilidad de analizarle desde una perspectiva geográfica.

Para finalizar, se ha trazado el objetivo de demostrar la cotidianeidad geográfica en el cine. Esto con la intención de puntualizar la gran importancia que la geografía, y todo el conocimiento que de ella se desprende, tiene para la construcción de muchos aspectos de un trabajo cinematográfico, pero también para el desarrollo de las diferentes formas de vida cotidiana que se presentan a lo largo y ancho del mundo.

Capítulo 1, “Relación geografía – cine”

1.1 La Cultura y lo Cultural

➤ 1.1.1 Geografía Cultural

La geografía cultural es una rama de la geografía humana que estudia, como su nombre lo indica, la cultura: todo aquello que la crea, todo aquello en lo que se manifiesta, la forma en que cambia de un lugar a otro, entre muchas otras de sus características. “Lo que la geografía cultural busca lograr [...] es explorar las intersecciones del contexto y de la cultura. Cuestiona el por qué suceden las actividades culturales en maneras particulares y en contextos particulares (Anderson, 2009: 6)¹. Puede decirse que los principales objetos de estudio de la geografía son las actividades y relaciones humanas y el entorno en el que se realizan, por lo que la existencia de una rama enfocada a todo lo que va de la mano con la cultura parece algo lógico.

Resulta complicado concebir cualquier tipo de asentamiento social sin la presencia de un rasgo cultural que le caracterice y que le haga diferenciarse del resto de civilizaciones existentes en el planeta. Es importante recalcar también que estos rasgos surgen de la mano del nacimiento de cualquier actividad humana realizada en grupos, pues la cultura está íntimamente relacionada con el desarrollo y las dinámicas de vida de un grupo de individuos: “Esta escuela del pensamiento (etnociencia) sostiene que la cultura está compuesta de estructuras psicológicas mediante las cuales individuos o grupos de individuos guían su comportamiento. ‘La cultura de una sociedad [...] consiste en todo aquello que uno tiene que saber o creer para operar de manera aceptable para el resto de los miembros’ (Geertz, 1973: §1, párr. 3)²; por lo que es posible argumentar que desde el primer momento

¹ “What cultural geography seeks to do [...] is explore the intersections of context and culture. It asks why cultural activities happen in particular ways in particular contexts” (Anderson, 2009: 6).

² “This school of thought (ethnoscience) holds that culture is composed of psychological structures by means of which individuals or groups of individuals guide their behavior. ‘A society’s culture [...] consists of whatever it is one has to know or believe in order to operate in a manner acceptable to its members’” (Geertz, 1973: §1, párr. 3).

en que algo se llevó a cabo de forma grupal, la cultura de ese mismo grupo estaba generándose, sus rasgos y/o características culturales estaban surgiendo.

La cultura y la geografía van de la mano en este tipo de estudios porque tienen un común denominador que es el lugar, un elemento inherente a las actividades humanas y las relaciones sociales, que muchas veces termina por influenciar de manera vehemente las manifestaciones culturales que existen y que varían en función, precisamente, del lugar en el que se presentan. Anderson (2009) sostiene que las relaciones entre la cultura y el contexto en el que se manifiesta tienen como resultado la creación de los lugares que, a su vez, están constituidos por un conjunto de rastros o marcas que han logrado prevalecer durante toda la vida de la cultura que está manifestándose.

“La geografía cultural interroga estos rastros, sus interacciones y repercusiones. Evalúa críticamente las ideas culturales y las preferencias que las motivan, así como las razones de su significado, popularidad y efecto” (Anderson, 2009: 6)³. De esta manera puede entonces argumentarse que un lugar se genera gracias a la cultura que ahí ha comenzado a desarrollarse como consecuencia de las actividades humanas que tienen lugar. La generación o el nacimiento de un lugar es entonces un proceso inseparable de la cultura y de los rasgos que derivan de cualquier actividad humana ahí llevada a cabo.

La geografía cultural se enfoca en estos rasgos, en estas características que surgieron desde los primeros momentos de una sociedad que ha ido evolucionado hasta convertirse en lo que es hoy en día y que son la razón por la que hacen las cosas de la manera en que las hacen y que, si bien han sufrido cambios y transformaciones a lo largo del tiempo, es posible que se remonten al surgimiento de la misma sociedad, a la primera actividad que su gente, en este caso sus ancestros, realizaron de manera grupal.

³ “Cultural geography interrogates these traces, their interactions, and repercussions. It critically appraises the cultural ideas and preferences motivating them, and the reasons for their significance, popularity, and effect” (Anderson, 2009: 6).

Es así entonces, que es posible obtener información de todas aquellas actividades que crean una cultura y que se relacionan de manera directa con la forma de vida de un lugar específico del planeta. Basta con recurrir a las características más reconocidas que existen entre diversos y muy populares territorios del mundo para entender la manera en que afectan su propia cultura y, al mismo tiempo, la diferencian de aquella que se practica en lugares por completo distintos.

Un ejemplo podría ser el sentido por el que se conducen los autos en el Reino Unido comparado al que se emplea en muchos otros países, o la razón por la que el deporte nacional de algunos países es el críquet y de otros es el fútbol; de la misma forma, al tomar en cuenta todas las costumbres y tradiciones que nos resultan tan familiares a los mexicanos y contraponerlas con aquellas que resultan familiares para los japoneses, las diferencias entre una y otra cultura salen a la luz y demuestran de qué tan particular manera influenciaron la forma de vida que se experimenta en ambos países. Todas estas características están relacionadas con la cultura que se ha creado en cada lugar y con el alcance que ha logrado tener, que muchas veces, y dependiendo del caso que se esté analizando, no se reduce solo a las fronteras de un país, pues es capaz de traspasarlas de manera considerable.

La normalidad que reconoce cierto grupo de personas con respecto a alguna actividad es una construcción social derivada de la cultura en la que se desarrolla su vida, por lo que cada una de estas normalidades o convencionalidades puede ser estudiada de manera individual por la geografía cultural: “Existen, por ejemplo, conexiones con estudios culturales a través de intereses en aspectos como la música dance, la televisión y la comida [...], y las preguntas concernientes a la representación de la gente y los lugares que erigen” (Blunt, 2003: 2)⁴.

Por esta razón, no a todas las personas les resulta familiar lo mismo, no todas entienden como “normales” las mismas costumbres o tradiciones, las mismas

⁴ “There are, for example, connections with cultural studies through interests in things such as dance music, television and food [...] There are overlaps with the history of art, and with literary studies and film studies [...], and the questions concerning the representation of people and places that they raise” (Blunt, 2003: 2).

formas de entretenimiento o de llevar la vida. Todas estas diferencias y construcciones de la normalidad adoptadas por las múltiples sociedades conciernen de manera directa a la geografía cultural y definen sus principales áreas de interés y de estudio: “La geografía cultural está interesada en cómo y por qué contribuimos a este mundo cultural en las formas en que lo hacemos. Se interesa en toda la gama de prácticas humanas que se unen para crear el mundo cultural. Al ser la cultura lo que los humanos hacen, la geografía cultural se enfoca en todas las cosas, ideas, prácticas y emociones que constituyen a la cultura” (Anderson, 2009: 279)⁵.

¿Cómo y por qué las cosas se hacen como se hacen en cierta parte del mundo? Esa es la pregunta desde la que todo el conocimiento geográfico cultural pretende surgir, pero responderla de manera definitiva u homogénea es una tarea casi imposible, pues realizar trabajos enfocados en la cultura de un lugar mediante el mismo método resultaría en una odisea de suma complejidad, ya que implicaría encontrar una forma de generalizar y definir todas las diferencias que se presentan entre las culturas del mundo. “No hay una sola geografía cultural; mejor, deberíamos pensar en términos de coexistencias múltiples, versiones superpuestas de tradiciones de la investigación en geografía cultural [...], la geografía cultural ha evolucionado y cambiado a lo largo del tiempo a través de un proceso de crítica y desafío interno. [...] ahora se caracteriza por su notable y abrumador amplísimo campo de conocimiento” (Horton, 2014: 6)⁶.

No hay cómo unificar todo aquello que forma parte de lo concerniente a la geografía cultural, pero tampoco es necesario hacerlo. Basta con entender que, como la misma cultura, la geografía al estudiarla va a mantenerse en un perpetuo estado de evolución y transformación. Con cada día que pasa y con cada actividad realizada

⁵ “Cultural geography is interested in how and why we contribute to this cultural world in the way we do. It is interested in the whole range of human practices that comes together to create the cultural world. As culture is what humans do, cultural geography focuses on all the things, ideas, practices, and emotions that constitute culture” (Anderson, 2009: 279).

⁶ “There is no single cultural geography; rather, we should think in terms of multiple coexisting, overlapping versions of traditions of research in cultural geography. [...], cultural geography has developed and changed over time through a process of internal critique and contestation. [...], is now characterized by its remarkably and dauntingly broad agenda” (Horton, 2014: 6).

en ese día a día, la cultura de un lugar está cambiando y no es igual a aquella que podía presenciarse el día de ayer, hace 50 años o hace 500 años, se encuentra en constante evolución, nunca sin olvidar ni dejar de lado sus raíces, pero sí modificándose en función de la actualidad y de lo que va formando la dinámica diaria en la que se ve reflejada.

Todo este cambio constante de la cultura, cada acción que los seres humanos realizamos y que moldea la forma en la que vivimos, va a ser un punto de atención para la geografía cultural que, de la misma forma, siempre está moldeándose a lo que se presenta en su campo de estudio: “La cultura puede incluir todos los aspectos de la sociedad, de la política y de la economía y puede ser categorizada dentro de un rango de diferentes (y en ocasiones superpuestas) actividades. La cultura puede ser étnica, joven o recta; capitalista, ambientalista o nacional; a través de nuestras propias acciones, la cultura puede también terminar siendo nuevas y emocionantes combinaciones de estas categorías” (Anderson, 2009: 279)⁷.

Un estudio geográfico de la cultura permite entonces diferenciar las características culturales de cada lugar y rastrearlas hasta su origen de manera que logre entenderse qué fue lo que moldeó la forma de vida que ahora ahí está normalizada y cómo es que justamente influyó en la creación, y eventual evolución, del lugar en el que ahora se manifiesta.

De modo que, si la cultura presenta todas estas variaciones y mutaciones, la geografía que la estudie también va a hacerlo y va a enfocarse en contextos sociopolíticos o socioeconómicos, en etnicidades o en prácticas ambientales, por mencionar solo algunos ejemplos, pero todo siempre con el objetivo de entender de mejor manera un lugar, su presente, su pasado y la idea que pueda generarse de su futuro en función de lo que ya conocemos de él.

⁷ “Culture can include all aspects of society, politics, and the economy, and can be categorised by a range of different (and sometimes overlapping) activities. Culture can be ethnic, youth, or straight; capitalist, environmental, or national; through our own actions, culture can also come to be new and exciting combinations of these broad categories” (Anderson, 2009: 279).

Por esta razón resulta tan complejo intentar encasillar a la geografía cultural en una sola definición, o reducirla de manera que llanamente se diga que estudia la cultura; no sería adecuado parar ahí, pues será necesario tener presente que, sin importar las maneras, los lugares o cualquier otra de sus posibles características, cada vez que se manifiesten uno o diversos rasgos culturales, sin excepción alguna habrá una forma de geografía cultural a la que se pueda recurrir.

➤ 1.1.2 El Cine

El cine como hoy lo entendemos y disfrutamos surge a finales del siglo XIX, aunque definir o rastrear su origen específico no es tan sencillo como podría pensarse, por lo que es factible recurrir únicamente a los que podrían entenderse como sus antecedentes. Es posible argumentar que su nacimiento viene de la mano del gusto que los humanos hemos desarrollado por contar historias, por representar lo que vemos y relatarlo de manera que otros, que no estuvieron presentes en el momento en el que ocurrió, tengan la posibilidad de imaginarlo o de crear una idea en su cabeza de los acontecimientos que se les están compartiendo: “Hablar de los orígenes del cine [...] podemos remontarnos a esas sombras que la luz de sus hogueras proyectaba en las paredes de las cavernas de los hombres primitivos” (Memba, 2008: 13).

A fin de cuentas, los elementos más básicos de la cinematografía estaban presentes en estas representaciones: la luz, la sombra y su manipulación de manera que pudieran observarse, imaginarse o recrearse acciones que en realidad no estaban ocurriendo en ese momento o lugar. A pesar de la falta de movimiento, que es la esencia de la cinematografía y su característica más básica, estas formas de representación pueden entenderse como los antecedentes desde los que el cine que conocemos hoy fue evolucionando.

Memba asegura que, además de los juegos de sombras en las cavernas de la prehistoria, las sombras chinescas del siglo XI, los panoramas y dioramas nacidos en el Siglo de las Luces, la “Phantasmagoria” de Etienne Robertson en el París de

1790 y la fotografía en movimiento de Eadweard Muybridge, pueden ser considerados los principales antecedentes de la cinematografía que en la actualidad resulta tan familiar y que, como ya se mencionó, surge a finales del siglo XIX: “La proyección en la gran pantalla, el cine tal y como hoy lo conocemos, nace con dos franceses: los hermanos Auguste y Louis Lumière. Fabricantes de artículos fotográficos en Lyon, ellos habrían de ser los primeros en conseguir un sistema de proyección que patentaron en su país el 13 de febrero de 1895 como cinematógrafo” (Memba, 2008: 20). Esta pareja de hermanos revolucionaría el mundo del entretenimiento con su invento y le darían vida a una de las manifestaciones artísticas más importantes que existen, no sin antes verla evolucionar de forma considerable.

“El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière dieron una de las primeras muestras públicas de imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla en el Grand Cafe de París” (Bordwell, 2008: 457)⁸. El acontecimiento sacudió a quienes tuvieron la oportunidad de presenciarlo y les introdujo a un nuevo mundo, capaz de relatar una historia como nunca antes se había imaginado; resulta ahora difícil de imaginar el impacto que tuvo la primera proyección de una película, pues en la actualidad tenemos la oportunidad de ser testigos de la existencia de tanta y tan variada tecnología que de a poco hemos ido perdiendo la capacidad de sorprendernos, por lo que no queda más que añorar e imaginar la reacción que tuvo la primera audiencia en una sala de cine: “«Se ha capturado la vida –sostiene la prensa–. El mundo se mueve ante una tela blanca»” (Memba, 2008: 22).

Es entonces que puede hablarse del nacimiento del cine que hasta la actualidad se sigue replicando y no necesariamente debido al método de reproducción de la cinta o a los instrumentos empleados en aquella primera función: “Es debido a que fue ese día cuando los espectadores pagaron su entrada por primera vez: un franco para ser exactos. [...] La caja de aquella primera velada sólo ascendió a treinta francos, que fueron abonados por treinta de los treinta y cinco espectadores que

⁸ “On December 28, 1895, the Lumiere brothers held one of the first public showings of motion pictures projected on a screen at the Grand Cafe in Paris” (Bordwell, 2008: 457).

asistieron” (Memba, 2008: 22). Una ganancia de 30 francos que más de 100 años después parece casi insignificante, pues el cine se ha convertido en una industria que genera millones y millones de dólares alrededor de todo el mundo.

El año posterior a la primera proyección, 1896, el invento de los hermanos Lumière se extendería hasta alcanzar las ciudades más importantes del mundo. París desde un principio, Londres, Madrid, las principales urbes eran ahora testigo de la forma en que una pantalla de tela blanca cobraba vida y los espectadores no dudaban en pagar por ser testigos de esta nueva forma de observar el mundo. Definitivamente el cine había nacido, aunque, como ya se ha recalcado “No se puede hablar por lo tanto de un inventor del cine. [...] hay toda una prehistoria del medio que, como vemos, se remonta a la prehistoria misma del hombre. Más propio se antoja hablar de una evolución en la búsqueda de una ilusión que de un hallazgo” (Memba, 2008: 13).

Si bien es posible argumentar que, debido a los inciertos orígenes que probablemente se remontan hasta épocas prehistóricas, no hay manera de definir un inventor del cine definitivo, también es necesario, por otro lado, tomar en cuenta la posibilidad de que sí exista alguien a quien esta invención debiera serle atribuida. Sin embargo, las muchas complicaciones por definir con exactitud el personaje que debería gozar de este privilegio, hacen de la negación de un inventor específico la opción más viable o sencilla respecto al origen de la cinematografía.

Lo que sí es innegable, es lo impresionante que resulta pensar y entender el alcance que una necesidad y un instinto casi tan antiguo como la humanidad misma, el de contar una historia, ha tenido a lo largo de la historia y que haya ido evolucionando de la manera en que lo hizo, llegando al grado de provocar el origen de muchos de los elementos de la vida actual más reconocibles y cotidianos que existen y que se emplean precisamente para retratar la realidad mediante el cine.

Bluestone (1961), citando a Panofsky, argumenta en cuanto al origen del cine que el interés primordial no estaba solo en poder ver en pantalla que específicamente algo o alguien estuviera moviéndose, sino en el simple hecho de poder presenciar movimiento en la pantalla; es decir, no se disfrutaba puntualmente el, por mencionar

un ejemplo, ver a una madre alimentando a sus hijos, pero el simple hecho de que pudiera vérselo haciéndolo, sin tener que estar presentes en el momento, el hecho de que sus movimientos estuvieran apareciendo en pantalla, causaba sensación.

De la misma forma, menciona que, en un principio, las películas tenían un origen meramente folklórico, una simple grabación de las cosas que podían observarse día con día: movimiento, caballos galopando, trenes, las calles, algún evento deportivo, etc. “La elección de los temas de estas primeras animaciones fueron aquellas más atractivas para las audiencias masivas de la época: (1) incidentes melodramáticos [...] (2) incidentes crudamente cómicos [...] (3) escenas representadas en postales casi pornográficas. [...] Panofsky concluye que los caminos legítimos de evolución fueron abiertos no huyendo de las características folklóricas de los filmes primitivos, sino desarrollándolo ‘dentro de los límites de sus propias e inherentes posibilidades’” (Bluestone, 1961: 7)⁹. Esta evolución en las representaciones, que va de la mano con todo aquello que los espectadores les resulta familiar y atractivo, probablemente haya dado pie al surgimiento de los diferentes géneros cinematográficos que se siguen manejando en la actualidad.

Cuando se asiste a una sala de cine o se recurre a algún tipo de plataforma para disfrutar de un trabajo cinematográfico, una manera de elegirlo es recurriendo a los distintos géneros bajo los que se desarrollan. Esta diferenciación no es más que una clasificación de los tipos de películas y de lo que se espera ver en la pantalla: “Los géneros están basados en acuerdo tácito entre los creadores de cine, los críticos y las audiencias. Lo que le da a las películas de cierto tipo una identidad en común son las convenciones que se comparten dentro de cada género y que se replican filme tras filme” (Bordwell, 2008: 320)¹⁰.

⁹ “The choice of subjects for these early animations were those three most appealing to the mass audience of the time: (1) melodramatic incidents [...] (2) crudely comic incidents [...] (3) scenes represented on mildly pornographic postcards. [...] Panofsky concludes, the legitimate paths of evolution were opened up not by running away from the folk-art characteristics of the primitive film, but by developing it ‘within the limits of its own inherent possibilities’.” (Bluestone, 1961: 7).

¹⁰ “Genres are based on a tacit agreement among filmmakers, reviewers, and audiences. What gives films of a type some common identity are shared genre conventions that reappear in film after film” (Bordwell, 2008: 320).

Los géneros bajo los que las películas están clasificadas permiten tener una idea de la trama o de la historia que se presenciara y se forman de todos esos elementos que ciertos filmes tienen en común siempre que retratan acciones de uno u otro tipo: “Al conocer las convenciones, el espectador tiene un camino a seguir dentro del filme. Estos terrenos familiares permiten al género de la película comunicar información de manera rápida y económica” (Bordwell, 2008: 321)¹¹; podría decirse entonces que la clasificación de una película dentro de un género es una manera de compartir una brevísima idea de lo que le espera a la audiencia.

Si bien hay géneros cinematográficos por excelencia, no todos están establecidos y ninguno está exento de sufrir cambios que generalmente vendrán derivados de la evolución de las películas encasilladas dentro de esta clasificación que, a su vez, irán acabando con las convenciones que se tenían sobre lo que debe suceder o la forma en que deben suceder ciertas situaciones dentro de un filme de algún tipo. “Los géneros cambian a través de los años. Sus convenciones se modifican y al mezclar convenciones de diferentes géneros los creadores de cine construyen nuevas posibilidades cada cierto tiempo” (Bordwell, 2008: 321)¹². Comúnmente, el nacimiento de un nuevo género o la evolución de uno ya establecido son provocados por el éxito de una película que se ha salido de lo convencional y que, en búsqueda de este mismo éxito, su fórmula de creación comienza a ser replicada, normalizando así estas nuevas convenciones y provocando un cambio.

Sin embargo, el cambio en los géneros también puede llegar desde un tipo diferente de implicaciones, como las sociales: “Los procesos sociales también pueden llegar a reflejarse en las innovaciones de los géneros. Estas maneras de observar al género suelen ser llamadas reflectoras, porque asumen que los géneros reflejan actitudes sociales, actuando como un espejo” (Bordwell, 2008: 327)¹³.

¹¹ “By knowing conventions, the viewer has a pathway into the film. Such landmarks allow the genre movie to communicate information quickly and economically” (Bordwell, 2008: 321).

¹² “Genres change over history. Their conventions get recast, and by mixing conventions from different genres, filmmakers create new possibilities every now and then” (Bordwell, 2008: 321).

¹³ “Social processes can also be reflected in genre innovations. Such ways of looking at genre are

Si bien estos cambios se reflejan de manera más sólida y reconocible dentro de lo que se observa en pantalla, es importante considerar la evolución que provocan dentro de la clasificación de un género, pues es un indicador de la forma en la que se está empleando el cine, que funge, en este caso, como una herramienta para alzar la voz y manifestar o comunicar protestas o injusticias: “Las historias e iconografías del género retratan esos grupos como amenazantes para con la forma de vida de la mayoría. La acción del filme trabajará entonces para contener y derrotar estos elementos” (Bordwell, 2008: 336)¹⁴.

Estos son cambios que no se apegan únicamente al impacto que pueden tener respecto a las diferentes situaciones o contextos que son reflejados por el cine en la pantalla grande, sino que pueden derivar también en nuevas prácticas o métodos que impacten de forma considerable la manera en la que se trabaja dentro de la industria cinematográfica, obligándola a evolucionar y a transformarse.

Ahora bien, volviendo a los géneros cinematográficos: una forma de entender lo que se tiene enfrente es llevar a cabo una clasificación que permita observar las características de algo de manera más detallada y digerible y esa es justo su función: “Los géneros son una forma de clasificar películas que son altamente compartidas a través de la sociedad, por directores, críticos y espectadores. Los filmes son comúnmente agrupados en géneros debido a similitudes en los patrones de sus tramas, implicaciones temáticas similares también, técnicas filmicas características e iconografías reconocibles” (Bordwell, 2008: 336)¹⁵.

Así, surgidos casi de la mano con la misma cinematografía, la clasificación de los géneros son el ejemplo perfecto de la poderosa presencia del cine en la actualidad, pues habría que realizar un esfuerzo importante para encontrar a alguna persona

usually called reflectionist, because they assume that genres reflect social attitudes, as if in a mirror” (Bordwell, 2008: 327).

¹⁴ “The genre’s stories and iconography portray those groups as threatening the majority’s way of life. The film’s action will then work to contain and defeat these elements” (Bordwell, 2008: 336).

¹⁵ “Genres are ways of classifying films that are largely shared across society, by filmmakers, critics, and viewers. Films are most commonly grouped into genres by virtue of similar plot patterns, similar thematic implications, characteristic filmic techniques, and recognizable iconography” (Bordwell, 2008: 336).

que no sepa de qué se le habla cuando se mencionan las películas de “terror”, de “comedia” o de “romance”.

➤ 1.1.3 El Cine, un elemento cultural

Una vez considerado y revisado el origen de la cinematografía y del cine como hoy lo conocemos, es posible reparar en todo aquello que lo vuelve parte importante de la cultura mundial y que le brinda connotaciones culturales sumamente poderosas, pero que, debido a la normalización de la presencia de esta industria en el mundo globalizado, muchas veces pasan desapercibidas.

Es factible asegurar que el cine denota cultura debido a que es un reflejo de esta, pues a fin de cuentas no es más que una forma de expresión y, si bien ha ido evolucionando hasta, aparentemente, homogeneizarse, nunca debemos dejar de contemplar el hecho de que ninguna película es igual a otra. Probablemente tengan similitudes propias del contexto cinematográfico en el que se hayan publicado o creado, es decir: si el objetivo de su lanzamiento no va más allá del de la generación de la mayor cantidad posible de ganancias o de si el presupuesto pasa a segundo plano, pues simplemente se busca mostrarle al mundo algún suceso social que esté teniendo lugar, pero que no tenga los suficientes reflectores, por mencionar algunos ejemplos.

Sin embargo, y retomando el punto anterior: ninguna película es idéntica a otra, mucho menos si se están considerando películas originarias de distintos lugares. Como se ha mencionado ya, la cultura es un elemento primordial al momento de tomar en cuenta la construcción social de lo que es un “lugar”, por lo que la vida no va a ser vista de la misma manera en espacios que estén en diferentes latitudes y, por lo tanto, tampoco va a ser expresada de la misma forma.

Algeo (2007), citando a Sutton y Aitken, menciona cómo, a pesar de muchas veces no ser filmadas en los lugares reales donde se desarrollan o de retratar personajes ficticios, las películas tienen la habilidad de transmitir la sensación de estar en un

lugar y de percibir la esencia de una cultura, pues “Al ser artefactos culturales, sin embargo, las películas encarnan valores y prácticas culturales.” (Algeo, 2007: 133)¹⁶.

Es posible para una audiencia, solo con observar lo que sucede en pantalla, identificar diferencias o similitudes con la manera en que los personajes se desenvuelven y desarrollan sus modos de vida; si la película transcurre en algún lugar reconocido por el espectador, entonces muchas de las actividades que los personajes realicen y el cómo se relacionen con su entorno serán elementos identificados y entendidos como algo familiar o conocido.

Ahora bien, en el caso contrario, cuando la historia retrate sucesos en latitudes que resultan desconocidas para la audiencia, se entenderá rápidamente que no se reconocen muchas de las acciones que para los personajes resultan comunes, esto simplemente porque en pantalla se muestran una cultura y una forma de vida diferente a la que comparten los espectadores presentes mientras se observa la cinta.

Algeo menciona también que estas películas son representaciones parciales de lugar y cultura, ya que son un reflejo de la visión personal de su director. Sin embargo, el análisis académico de un filme permite aplicar un pensamiento crítico para con las situaciones representadas en pantalla y para todo aquello que construye el significado de algo visto como común dentro de la cultura popular.

No debe obviarse el poder que tiene el arte cuando se habla de transmitir información, principalmente referente a las raíces de alguna cultura y a las tradiciones que practica. El objetivo primordial de una manifestación de índole artística es el de expresar; al no compartir un origen, una historia, creencias, tradiciones o algo por el estilo, dos culturas diferentes no compartirán tampoco una forma idéntica de expresarse, pues no ven la vida de la misma manera, lo cual no les permite representarla de manera similar.

¹⁶ “As cultural artifacts themselves, however, films embody cultural values and practices” (Algeo, 2007: 133).

Tomando como ejemplo la música: “La relación entre música y regiones culturales [...] explora cómo la música puede ser asociada con espacios en particular. Especialmente estilos musicales tradicionales o folklóricos suelen estar conectados con ciudades, regiones o naciones específicas” (Horton, 2014: 142)¹⁷. Es entonces posible reconocer cierto tipo de música y relacionarlo con algún lugar del mundo gracias a ciertos sonidos y/o ritmos característicos, pues el arraigo a las bases de una cultura está presente en cualquier forma de representación artística.

De la misma forma, y manteniendo el enfoque sobre ciertos elementos que resultan comunes dentro de una dinámica social o una forma de vida, como la práctica de algún deporte, es posible también entender mucho sobre una cultura en específico si son analizados desde un enfoque adecuado. Horton (2014) sostiene que los geógrafos culturales se han encargado de cuestionar el rol que el deporte juega en diversos espacios, explorando, entre muchas otras ideas, cómo es que puede mantener unida a una comunidad, pero al mismo tiempo provocar la marginalización de grupos específicos pertenecientes a esas mismas comunidades y, de esta manera, lograr comprender el impacto que alcanzan ciertas actividades deportivas.

Los hallazgos obtenidos siempre serán diferentes porque no en cada región del planeta se practican exactamente las mismas actividades deportivas; y, aunque hay algunas que se han popularizado y han alcanzado territorios muy lejanos a los que les vieron nacer, sigue siendo posible rastrear los orígenes de un deporte gracias a las características de la cultura que, podría decirse, “le inventó”.

Una vez más, puede pasar desapercibida la fuerza y la relevancia que tienen este tipo de actividades que se han arraigado de manera casi inseparable a la forma de vida de las distintas sociedades, precisamente porque han alcanzado un altísimo grado de normalización, por lo que será importante siempre tener presente que ningún individuo nace sabiendo hacer todo lo que hace día con día y que eventualmente le parecerá normal, sino que lo va aprendiendo por el ejemplo que

¹⁷ “The relationship between music and culture regions [...] explores how music may be associated with particular spaces. Specifically, traditional or ‘folk’ musical styles are often connected to particular cities, regions or nations” (Horton, 2014: 142).

le brindan aquellos que le rodean, va actuando en función de la manera en que su entorno actúa.

Lo mismo sucede con un grupo de personas que ahora puede ser considerado como una sociedad: no hacen lo que hacen hoy en día desde el primer momento en el que se juntan, sino que lo van desarrollando de a poco, desde su origen y hasta evolucionar para convertirse en lo que son ahora, por lo que resulta factible rastrear el origen de sus actividades para entender el arraigo que ahora las personas tienen con ellas y que terminan por definir una parte importante de la forma en que entienden su vida.

Es así como se manifiesta la presencia cultural desprendida de actividades artísticas o en aquellas que están sumamente normalizadas dentro de una dinámica social, como el deporte. El cine, al ser un ejemplo infalible de ambos casos, es también un reflejo neto de la cultura que le está forjando y, a pesar de que de las formas artísticas más reconocidas el cine es la más joven, lo que le ha hecho ser conocido como “el séptimo arte”, es también una de las más poderosas al momento de transmitir y proyectar información.

“La televisión y el cine actúan como mapas de las realidades e imaginarios sociales, culturales y geopolíticos del día a día. [...] Los significados sociales y culturales son construidos y desafiados a través del cine y la televisión. Estos significados informan, producen, rectifican y crean mitos sobre clase social, género e identidades raciales, relaciones y diferencias” (Lukinbeal, 2004: 247)¹⁸. El cine refleja y es creado gracias a la cultura, no es posible crear una película sin, intencionalmente o no, verla teñida de ciertas connotaciones culturales brindadas por el entorno desde el que ha sido creada, ya sea cinematográfica o intelectualmente.

El cine, poco a poco y con el paso del tiempo, ha ido convencionalizando algunas de sus técnicas y de sus características principales. Esto probablemente con el objetivo de expandirse y de lograr alcanzar más audiencias y de llegar a grupos de

¹⁸ “Film and television act as maps for the everyday social cultural and geopolitical imaginaries and realities of everyday life. [...] Social and cultural meanings are constructed and contested through film and television. These meanings inform, produce, reify, and mythologize class, gender and racial identities, relations and differences” (Lukinbeal, 2004: 247).

personas más diversos, ya que, en última instancia, su objetivo como industria ha sido y seguirá siendo el de generar ganancias.

Sin embargo, a pesar de todo esto, no deja de jugar un papel importante en nuestra forma de concebir, precisamente, una convencionalidad: “El triunfo de la virtud sobre el vicio; el final feliz; el énfasis en la aventura, suspenso [...] De forma silenciosa o disfrazada, el cine ha endurecido estas convenciones dentro de tradiciones hegemónicas. [...] reconociendo esta continuidad tiene la ventaja de colocar el cine en la perspectiva de las artes masivas tradicionales dentro de nuestra cultura [...] La consciente o inconsciente adherencia a la convención ha tenido una fuerte y consistente influencia en el contenido de las películas” (Bluestone, 1961: 41)¹⁹.

Todas estas temáticas y dinámicas de las tramas de una película se han vuelto convencionales, son reconocibles por toda persona que esté familiarizada con el cine y precisamente esta convencionalidad las ha vuelto parte de nuestra cultura y, a su vez, las ha moldeado de tal forma que ya no solo se reconozcan como elementos que conforman la trama de un filme, sino también como elementos presentes en la vida cotidiana. “Al ser productos culturales, las películas intertextualmente convierten significado e ideología en narrativas visuales que informan y rectifican prácticas sociales. [...] El cine es entonces una construcción cultural que está relacionada intertextualmente con otros sistemas de producción y reproducción cultural” (Lukinbeal, 2004: 249)²⁰.

Surge entonces la cuestión: ¿qué le dio forma a qué?, ¿las dinámicas sociales y de convivencia forjaron las convenciones que ahora están presentes en las tramas de muchas películas o fue lo visto en pantalla lo que modificó y transformó las formas en las que los individuos nos relacionamos? Afortunadamente no es vital obtener

¹⁹ “The triumph of virtue over vice; the happy ending; the emphasis on adventure, suspense, [...] In muted or modified form, the film has hardened these conventions into a governing tradition. [...] recognizing this continuity has the advantage of placing the film in the perspective of traditional mass arts in our culture [...] The unconscious or conscious adherence to convention has an enduring influence on film content” (Bluestone, 1961: 41).

²⁰ “As cultural products, film intertextually weaves meaning and ideology into visual narratives that inform and reify social practices. [...] Film is therefore a cultural construct that is intertextually related to other systems of cultural production and reproduction” (Lukinbeal, 2004: 249).

una respuesta definitiva a esta pregunta para entender la influencia que la cinematografía tiene en la cultura o viceversa, para darnos cuenta de la manera en que el cine la refleja.

1.2 La Geografía y el Cine

➤ 1.2.1 Su relación

Al tener connotaciones culturales muy marcadas, la geografía y el cine interactúan en muchos y muy diversos aspectos, lo que genera una fuerte relación entre ambas que, sin embargo, puede llegar a pasar desapercibida. Más allá de que en un principio el objetivo de una película era únicamente el de entretener a una audiencia, estas primeras obras terminan por ser un reflejo de la cultura que las estaba viendo nacer, por lo que es posible analizarlas geográficamente.

Además, el cine, al convertirse en lo que es hoy en día, con sus diversas clasificaciones y enfoques, abre un panorama geográfico cuyas posibilidades de análisis se amplían de la misma forma, permitiendo fortalecer aún más la relación existente entre ambas. “El cine, como otras manifestaciones artísticas, describe paisajes a partir de los que encuentra en su entorno y los recrea mediante escenarios artificiales” (González, 2008: 88).

El conocimiento geográfico está relacionado de manera directa con el espacio, es capaz de analizarlo y comprenderlo desde muchas y diferentes perspectivas que, a su vez, permiten extender su entendimiento y relacionarlo con otras facetas de distintas líneas de conocimiento. El cine, al representar este espacio, al representar una realidad, también puede ser visto desde un enfoque geográfico y es aquí donde la relación comienza.

El deseo por conocer el entorno que nos rodea es algo que se ha presentado en el interés humano desde tiempos ancestrales. En un principio se recurría, por ejemplo, al relato de historias de viajeros que recorrían el mundo a pie; posteriormente las

expresiones de arte comenzaron a ser consideradas una manera de dar a conocer aquello que se observaba y plasmarlo en una escultura, en una pintura o en alguna otra forma artística: “A finales del siglo XVI [...] el teatro era empleado comúnmente en combinación con los viajes y la geografía” (Lukinbeal, 2005: 3)²¹.

Lukinbeal (2005) también menciona, citando a Jackson, que el teatro era y sigue siendo una analogía funcional para entender el paisaje porque enfatiza visualmente el espectacular aspecto del medio ambiente, pero al mismo tiempo era también un espectáculo en cuanto al sentido del dramatismo de su producción; este enfoque dado a las producciones teatrales no es más que uno derivado del interés por conocer el mundo, apreciarlo e imaginarlo como si se estuviera frente a los rincones más bellos que en él se esconden.

El revuelo que provoca el cine con su llegada es una prueba del poderío que se obtiene de sus representaciones, pero también del alcance que logró tener: “Este nuevo proceso de descripción del espacio geográfico no se dirige a una élite cultivada sino que será objeto de consumo masivo, alcanzando poco a poco a todos los estratos de la población. A su nueva capacidad técnica de crear imágenes el cine añade su amplio poder de difusión y divulgación de estas representaciones” (Gámir, 2007: 160).

El cine fue accesible para cualquier esfera de la sociedad, cualquier persona de cualquier clase social podía encontrar la manera de acercarse a una presentación cinematográfica y empaparse de la fuerza con la que, a través de su lente, representaría el mundo, casi logrando reflejarlo. Gámir (2007: 161) continúa desarrollando esta idea al manifestar que: “Jamás se había transmitido tanta información sobre paisajes, ya sea de una manera intencionada o indirecta, y jamás se ha tenido, como en el presente, la capacidad de transmitir esa información visual a tanta gente”.

Es ese el poderío del que goza el cine y del que se ha valido para manifestar y transmitir información que ha logrado cambiar la forma en que el mundo es

²¹ “In the late 16th century [...] theater was often used in combination with travel and geography” (Lukinbeal, 2005: 3).

concebido. No sorprende entonces, al gozar en sí mismo de una forma de comunicación más poderosa, que el cine pueda satisfacer de gran manera esta hambre por conocer paisajes nunca vistos, pero es justo aquí donde la geografía le brinda las herramientas para lograrlo.

El elemento principal en el cual enfocarse en cuanto a esta relación respecta es el paisaje, la imagen que se está presentando en pantalla y que de manera indispensable estará presentando un espacio: “Paisaje [...] es la metáfora dominante en la geografía del cine porque provee un medio para explorar la intersección entre narración y geografía” (Lukinbeal, 2005: 4)²². Analizarlo, junto con la interacción que desarrolla con el resto de los elementos que forman parte de la historia de un filme, es lo que permitirá entender más allá de la trama que se le está relatando a una audiencia.

“La geografía del cine tiene su punto de partida en la imagen fílmica [...] quien está compuesta por el registro de lugares geográficos y del movimiento siendo este el eje central y fundamental de esta imagen [...] Estos componentes al yuxtaponerse generan una dimensión espacial, una ‘geografía’, quien se va construyendo por la narrativa y lenguaje del cine” (Vergara, 2014: 83). Este paisaje se vuelve central, entonces, cuando se pretende entender la geografía de una película, no solo por el elemento espacial que es inherentemente geográfico, sino también porque el “escenario” de los personajes formará parte importante de sus accionares, sus decisiones y actitudes, se relacionará con ellos y en cierta medida será quien inflencie su comportamiento.

Asimismo, viéndolo desde un punto de vista simplificado, puede asegurarse que la función más notoria que puede encontrarse de la geografía dentro del cine es la de brindar solidez a la historia de una película, pues es necesario que las acciones de los personajes correspondan al lugar en el que se están llevando a cabo: “La suspensión de la incredulidad se destruye cuando no se mantiene el realismo geográfico. En efecto, el espectador detecta que la narrativa está mintiendo, que el

²² “Landscape [...] is the dominant metaphor in film geography because it provides a means to explore the intersection between narration and geography” (Lukinbeal, 2005: 4).

paisaje no es realmente la locación que está siendo representada. Los geógrafos pueden señalar una gran cantidad de estos crímenes contra la geografía” (Lukinbeal, 2005: 17)²³.

No hace falta ser un experto en análisis geográficos para notar este tipo de fallas que las películas pueden llegar y, en muchos casos, llegan a cometer, por lo que, una vez entendido el hecho de que todas estas apreciaciones dependen del “realismo geográfico”, como Lukinbeal lo llama, la forma más básica de la dinámica que cine y geografía sostienen sale a la luz, además de lo importante que resulta.

Pero ahí no se detienen sus aportaciones, pues también se complejizan al grado de permitir reformar el concepto que se tenía de una o varias de las esferas que conforman los constructos sociales dentro de los que se desarrolla el conocimiento que se tiene del mundo. “Conocemos el mundo cercano con nuestros sentidos, y el más lejano, a través de medios de comunicación de masas, como el cine” (González, 2008: 88); conocemos lo que conocemos porque lo hemos vivido, lo hemos experimentado y nos resulta tangible, pero el cine tiene la capacidad de brindarnos esa misma sensación con respecto a lugares que, de manera literal, nunca hemos visitado, pero que creemos conocer porque los hemos “visto”, probablemente solo a través de una pantalla o de algún tipo de manifestación artística, pero no abandonamos la sensación de que los hemos presenciado.

A tal grado puede llegar la capacidad del cine para adentrar a su audiencia a una nueva realidad, sin embargo, no es suficiente para asegurar que, indiscutiblemente, se conoce a la perfección un lugar. La información geográfica que conlleva el desarrollo de una película es la cualidad que brindará esa posibilidad, pues al entender geográficamente la realidad del filme, puede saberse mucho de la, valga la redundancia, realidad que está siendo representada.

²³ “Suspension of disbelief is destroyed when geographic realism is not maintained. In effect, the viewer figures out that the narrative is lying, that the landscape is not really the location being depicted. Geographers can cite a multitude of these crimes against geography” (Lukinbeal, 2005: 17).

La atención hacia los medios de comunicación y las expresiones de cultura que manifiestan ha aumentado luego de que se comenzaran a entenderse como fuentes de información vastas que permiten comprender y generar una idea de la forma de vida de los lugares desde los que se producen, provocando un giro en todos los estudios concernientes: “Con el ‘giro espacial’ en los estudios culturales, el enfoque en los medios visuales y la cultura visual ha sido modificada para incorporar el rol del espacio y del lugar en la teoría representacional” (Lukinbeal, 2004: 248)²⁴.

Las formas más sólidas de estas representaciones pueden encontrarse en el cine que, independientemente de la trama o de las situaciones que atraviesen los personajes dentro de una película, estará presentando un paisaje, ya sea socialmente construido, un paisaje espacial o de cualquier otro tipo, y que, para lograrlo, deberá sostenerse de manera vehemente del conocimiento geográfico con el que se cuente del lugar que se representará.

“El nexo entre los medios visuales, la cultura y reproducción de cultura y la creación de significados ocupa un lugar prominente en la geografía, estudios en cine y en estudios culturales y sociales” (Lukinbeal, 2004: 248)²⁵. Es pertinente preguntarse entonces si realmente puede haber cine sin geografía, pues ambos, en sus elementos más indispensables, encuentran una relación que resulta indisoluble y que denota todo tipo de saberes que van mucho más allá de simplemente entretener, basta solo con encontrar el enfoque preciso y adecuado para explotarlos a fondo. Se fortalecen la una a la otra y, al hacerlo, le permiten a una audiencia desarrollar conocimientos más precisos y puntuales de una realidad cuya representación están presenciando.

²⁴ “With the ‘spatial turn’ in cultural studies the focus on visual media and visual culture has been modified to incorporate the role of space and place in representational theory” (Lukinbeal, 2004: 248).

²⁵ “The link between visual media, culture production and reproduction, and meaning creation occupies a prominent place in geography, film studies, cultural and social studies” (Lukinbeal, 2004: 248).

➤ 1.2.2 Herramientas la una de la otra

A pesar de lo clara que puede estar la relación que geografía y cine con frecuencia sostienen, no es algo que resulte tangible en primera instancia, sin embargo, es importante tener claro que hay una gran cantidad de escenarios en los que ambas pueden fortalecerse, más allá de que, sin tomarlo en cuenta desde un principio, en una película ya en estado final muy probablemente esto haya sucedido de una u otra forma: “La fuerza de las imágenes cinematográficas (o televisivas) implica una notable capacidad de generar imaginarios concernientes a cuestiones históricas, sociales, antropológicas; y también geográficas” (Gámir, 2007: 164).

Este contenido informativo que está presente en todo lo que como sociedad consumimos gracias a la influencia de los medios de comunicación, tiene un papel importantísimo al momento de construir el conocimiento que tenemos, o creemos tener, sobre el mundo, sobre lugares que, sin haber visitado, creemos conocer porque alguna vez escuchamos o vimos algo sobre ellos en algún medio de comunicación. “La importancia de los medios de comunicación en la vida cotidiana da lugar, sin embargo, a la preocupación sobre el agregado – el nivel social – y a las ideologías detrás de las representaciones de los medios de comunicación” (Kennedy, 1997: 36)²⁶; son estas ideologías las que pueden descubrirse a partir de un enfoque geográfico y lo que permitirá que los medios de comunicación, en este caso el cine, fortalezcan la manera en que transmiten información empleando a la geografía como una herramienta para lograrlo.

González (2008) habla de la fuerte relación entre el cine y la geografía al mencionar la manera en que el primero, al ser un medio de representación, cuenta con la capacidad y la fuerza necesaria para mostrar acciones y situaciones, así como de su capacidad para reflejar y representar rasgos importantes de diferentes tipos de paisajes y sus características, además de elementos como la población, las comunicaciones que se establecen y las actividades económicas, industria o comercio que se practican, cuyo estudio es inherentemente geográfico

²⁶ “The importance of the media in our everyday lives gives rise, however, to concern over the aggregate - the social level - and to ideologies behind the media presentations” (Kennedy, 1997: 36).

Es posible inferir entonces que, si la realidad en la que vivimos puede ser vista geográficamente, también es posible hacerlo para una realidad representada. Además, como se ha mencionado ya, sin el “realismo geográfico” de Lukinbeal, una película pierde coherencia en muchos y muy importantes aspectos, pues una audiencia es capaz de identificar discontinuidades, tanto temporales como espaciales, que privarán de solidez a la historia que se le esté contando; sería desafortunado asumir que, por el simple hecho de aparecer en pantalla, lo que se esté proyectando no será cuestionado y se aceptará como sea que se presente.

Las incoherencias fílmicas que puedan cometerse son algo que inconscientemente será reconocido por todo aquel espectador que tenga cierta noción de lo que un lugar o una situación como la que está presenciando realmente debe ser y, debido a que es virtualmente imposible que una película no presente ni un solo elemento reconocible para al menos un ser humano, el que estas incoherencias logren ser obviadas resulta muy poco factible: “Por medio de esta experiencia espacial se va generando la interpretación espacial de las reproducciones fílmicas, el cual al observarse las imágenes repercuten en el espectador, quien va creando un espacio, una contigüidad espacial, desde las imágenes observadas con las que se observan” (Vergara, 2014: 84).

Es entonces indispensable una coherencia geográfica dentro de una película y esta no se reduce simplemente a la espacialidad o temporalidad que se representará, sino también a las formas de vida de los personajes y su inserción y participación dentro de lo que se interpretará como la cultura a la que pertenecen, que estará formada y construida por imágenes y símbolos provenientes de su contraparte real.

Este apego a lo real, que provendrá del empleo de simbolismos, es el lazo necesario que tiene una película con la expresión que esté manifestando y con la representación y/o interpretación de una realidad construida y será clave al momento de intentar comunicar el mensaje que se busque transmitir con la realización de esa misma película. “Al reconocerse el espacio fílmico como objeto de estudio es necesario comprender cómo es el contexto en el que se inscribe el mismo, es decir, la imagen y sus símbolos. [...] el símbolo es un objeto, el cual

también puede catalogarse como una imagen, que representa valores profundos contenidos en ella” (Vergara, 2014: 85).

Sería imposible pretender que una película retrate inequívocamente una realidad, pues estará sujeta a una innumerable cantidad de subjetividades, por lo que es importante tener en cuenta que la presencia de estos símbolos no solo es una casualidad, es una manifestación de, justamente, alguna subjetividad que debe ser añadida al resto de la interpretación llevada a cabo de lo presentado en pantalla.

Las opiniones, experiencias o formas de pensar de todos aquellos involucrados en el proceso creativo de una película pueden terminar por influir en su resultado final y en la forma en que se moldeará la realidad en la que los personajes van a desenvolverse: “Las reproducciones fílmicas al crear sus imágenes y sus representaciones no significan que estas sean en sí mismo la realidad, ya que conllevan posiciones de selección que están afectados por una serie de factores [...] es necesario entenderla (a una película) como una lectura en los símbolos que se representan en el espacio registrado” (Vergara, 2014: 83).

De cualquier manera, una vez interpretados y considerados, la presencia de estos símbolos puede ir más allá de la expresión de alguna idea o pensamiento simple, pues es posible que sean también una forma de protesta silenciosa y sutil que arremeta, por mencionar algún ejemplo, contra las inclemencias de un gobierno que está oprimiendo a alguna sociedad o alguna situación de índole similar.

Lo anterior puede ocurrir cuando un régimen autoritario alcanza tales niveles que la censura a la libertad de expresión, en cualquiera de sus formas, es algo con lo que se lidia día con día y aquellos encargados de, en este caso la producción de películas, se valen de elementos que podrían parecer inofensivos o sin importancia, pero que en realidad son un grito silencioso que busca exponerle al mundo la realidad en la que algunas personas están obligadas a vivir.

Vergara (2014), valiéndose de lo manifestado también por Gámir Orueta y Harvey, menciona la forma en que el arte, principalmente en su manifestación fílmica, resulta un método de aprendizaje para obtener actitudes relacionadas con un espacio, pues

capta su movimiento y señala sus experiencias locales. Por esta razón, el valor de entender el cine como una forma de obtener conocimiento no debe descartarse, aun cuando no se pueda considerar como una ventana que muestra una realidad sin algún tipo de filtro.

Una vez que se domina la interpretación de los símbolos que se observan a lo largo de la historia de una película, puede obtenerse información más puntual y específica respecto al espacio que se está representando: “Esto no significa que una persona tuvo que visitar la locación para entender estos íconos. El uso repetitivo por parte del cine y la televisión de íconos de lugares o edificios en particular puede crear un legado figurativo que funciona para construir y establecer un mapa cognitivo, una sensación del lugar” (Lukinbeal, 2005: 8)²⁷.

Un “sentido del lugar” que, relacionado con todo aquello que enfrentan las personas que están siendo representadas por los personajes en ese filme y que juegan el papel más importante al momento de crear y mostrar esta realidad interpretada, permitirá forjar una idea de lo que es la forma de vida en el que sea el lugar donde se está desarrollando la historia estudiada: “La sociedad y el individuo son los agentes que actúan inherentemente en la construcción progresiva de su espacio, quien viene dado por las representaciones que tienen ellos del mundo y que practican según sus criterios, por lo tanto, el espacio se convierte en una manifestación de la sociedad constructora” (Vergara, 2014: 85). Más allá de simbolismos o interpretaciones, serán los personajes los que se encarguen de solidificar el entorno en el que se desenvuelven al lidiar con él, desarrollar su cotidianeidad también en él y al, simplemente, “vivirlo”.

De esta forma, y gracias en gran medida a la influencia geográfica, el aprendizaje que brinda una película en cuanto a lo que en ella se está representando queda de manifiesto y permite que sea principalmente la geografía la que funja como la

²⁷ “This does not mean that a person needed to visit the location to understand these icons. The repetitious use of icons by film and television of particular places and buildings can create a representational legacy that works to construct and establish a cognitive map, a sense of place” (Lukinbeal, 2005: 8).

herramienta que se encargará de guiar el camino cuando se tenga como objetivo la obtención de la mayor cantidad posible de información de este tipo.

Vergara (2014), citando a De Almeida Moreira, ratifica la importancia y relevancia geográfica en el cine al mencionar que gran parte de los fenómenos que conciernen directamente a la geografía son registrados en trabajos cinematográficos debido a que la dimensión espacial que brindan es un elemento fundamental para las reproducciones fílmicas. Resulta entonces complicado seguir entendiendo al cine, en general, pero principalmente a las películas que reflejan eventualidades reales o factibles, como algo ajeno al conocimiento geográfico y que no necesita recaer en él como una herramienta que le permita fortalecerse y consolidarse dentro del entendimiento de la audiencia que lo presencie.

➤ 1.2.3 Perspectiva geográfica en el cine

El conocimiento geográfico es muy extenso, le conciernen la gran mayoría de los aspectos de la vida cotidiana y del desarrollo humano, lo que se demuestra al momento de relacionarlo con la manera en que es capaz de analizar un trabajo cinematográfico, pues las perspectivas que desarrolla en este sentido abarcan muchos de los aspectos que forman cualquier tipo de película.

Kennedy (1997), con ayuda de aportaciones de autores como Aitken, Lukinbeal y Jenkins, entre otros, menciona que la escala de la investigación geográfica en el cine explora muchos niveles, que pueden ir desde las tomas individuales y los sucesos dentro de una trama o de lo que una película busca representar de manera puntual, hasta la forma en la que se va construyendo su significado, la representación de un lugar y las características que le dan forma; en esencia, dentro de un filme: “Lo que el espectador ve es, en mayor o menor medida, un espacio geográfico alterado pero que, en su falsedad, contiene un alto grado de impacto” (Gámir, 2007: 164).

Cada uno de estos enfoques funciona en diversos tipos de significado, espacio, tiempo y geografía, además de que permiten concebir su impacto y desarrollarlo en función de lo que se tenga trazado como objetivo a averiguar con respecto al trasfondo que acompaña a una producción cinematográfica y considerarla como algo más que un simple elemento de entretenimiento.

Además de asegurar acertadamente que “El cine es un testimonio de la actividad humana”, Gámir (2007: 170) habla de cómo los elementos que forman parte fundamental de una realidad proporcionarán las claves para, al momento de interpretar el paisaje observado en una pantalla, lograr comprenderlo más allá de una simple expresión o un simple intento de representación.

Contextos históricos o sociales, por ejemplo, y el impacto que tienen sobre los individuos participantes de la representación geográfica “creada”, irán de a poco mediatizando y valorizando estos mismos elementos de una realidad hasta alcanzar un punto en que su presencia tenga una carga informativa poderosa, que estará presente a lo largo de toda la película y que irá moldeando y modificando las interpretaciones que cada audiencia que presencie el filme vaya teniendo del entorno de los personajes.

Si bien es cierto que resulta virtualmente imposible lograr que la información que proporciona un medio masivo de comunicación obtenga una misma e inequívoca interpretación, aquellos encargados de transmitir el mensaje que se busque comunicar mediante, en este caso, algún trabajo cinematográfico, se valdrán de esta misma valorización de uno u otro de los aspectos presentes a lo largo de una película con el único objetivo de, en la medida de lo posible, homogeneizar el impacto logrado sobre sus distintos espectadores

La forma en que una película refleja elementos de la realidad debe transcurrir dentro de lo que resulta conocido para la audiencia si es que quiere lograr con ella un lazo de entendimiento e identificación: “En el estudio del cine como en el estudio de paisajes específicos, entender los valores culturales es central. Los valores culturales enseñan a la gente cómo ver y experimentar el paisaje. [...] Los valores culturales y humanos se relacionan directamente a cuestiones alrededor de la

construcción de significado y a la respuesta hacia representaciones cinematográficas” (Kennedy, 1997: 36)²⁸.

Los valores se crean en función de lo que las personas consideran y entienden como parte de su cultura, como algo que conocen, reconocen y de lo que comprenden su significado y son capaces de interpretar. Por esta razón, lugares como algunas ciudades o territorios específicos que, en esencia, son bien reconocidos por la mayoría de las personas, son un escenario en el que comúnmente transcurre un filme.

Sin embargo, estas “ciudades” dentro de una película no son más que un reflejo de lo que convencionalmente se entiende como urbanidad: “Imágenes de ciudades, como constructos sociales, reflejan el medio social en el que la película fue creada” (Kennedy, 1997: 44)²⁹. Se replica y se sigue construyendo el significado de lo que es una ciudad, que puede estar muy lejos del lugar en el que se está proyectando esa película; lo que en primera instancia resulta normal o conocido para una audiencia, no es más que lo que está acostumbrada a ver, no es más que un reflejo de lo que suele entenderse o imaginarse cuando se piensa o idealiza la vida en otras latitudes, cayendo en una reproducción de estereotipos que puede terminar por provocar divisiones o generalizaciones incorrectas que tomen poder al momento de interactuar con individuos “diferentes” y no permitan verles simplemente como una persona más que normal.

El problema con estas reproducciones es que forman ideas erróneas de lugares que no han tenido el poder mediático para darse a conocer como en realidad son y no pueden evitar ser pintados como espacios que, por mencionar un ejemplo, podrían carecer de lo entendido como desarrollo, cuando lo cierto es todo lo contrario, pues existen ciudades en el mundo que probablemente no gocen de edificios, carreteras

²⁸ “In studying film as in studying specific landscapes, understanding cultural values is central. Cultural values teach people how to view and experience landscape. [...] Cultural values and human values relate directly to issues surrounding construction of meaning and response to cinematic representations” (Kennedy, 1997: 36).

²⁹ “Images of cities, as social constructs, reflect the social milieu in which the film was created” (Kennedy, 1997: 44)

o alguno de los signos reconocibles de urbanización, pero no dejan de ser también lugares “desarrollados” y que deben ser tomados en cuenta como tal.

Lo mismo sucede al momento de interactuar con elementos naturales, cuya representación fílmica suele ser, en algunas ocasiones, el principal problema de discordancia geográfica presentado en una película, pues antes de pensar en retratar la vegetación y fauna correspondientes al ecosistema en el que se llevan a cabo las acciones de un filme, se presentan convencionalidades con respecto a lo que es entendido por naturaleza: “Si bien puede ser visto más fácilmente que las ciudades y las imágenes urbanas son construcciones sociales, la naturaleza en sí misma también lo es. A través del análisis fílmico, los geógrafos están comenzando tanto a revelar como a cuestionar la apropiación del significado de la naturaleza y de los entornos urbanos. [...] Imágenes de la naturaleza son constructos sociales que están cargados ideológicamente de eso que nosotros, como sociedad, entendemos como natural.” (Kennedy, 1997: 42)³⁰.

Es por ello que en alguna escena en exteriores, donde, por ejemplo, se busca interpretar una actividad al aire libre, basta con presentar una zona con alta presencia de árboles o arbustos, donde abunde el color verde y no haya edificios a la vista, pues es esa la construcción social de lo que se entiende por naturaleza. Aun cuando el tipo de vegetación correspondiente a la región debiera ser completamente diferente, al representarla de esta manera se logra generar la sensación de que los personajes están actuando de manera lógica.

“La ciencia del paisaje, estudiada por la geografía moderna, ofrece conceptos y métodos que ayudan a entender la importancia cultural de la descripción de los paisajes por diferentes medios, literarios, pictóricos, fotográficos y cinematográficos” (González, 2008: 87). El cine forma una parte importante de estos constructos sociales, puede llegar a alimentarlos de forma abundante al replicar discordancias

³⁰ “While it may be more easily seen that city and urban images are social constructs, nature itself is also a social construct. Through film analysis, geographers are beginning both to reveal and question the appropriation of meaning to nature and to urban environments. [...] Images of nature are ideologically charged social constructs of what we, as a society, consider to be natural”. (Kennedy, 1997: 42).

o caer en estas “técnicas” donde se recurre a lo más convencional, sin detenerse mucho a pensar si se está mostrando un paisaje adecuado para la zona geográfica donde se estén desarrollando los sucesos de un filme.

Aunque también puede tener una labor que contrarreste la reproducción de estereotipos o convenciones sociales, pues al retratar de manera más objetiva creencias ya establecidas, puede encargarse de desmitificarlas y de otorgarles nuevos significados o, en su defecto, poner en tela de juicio los que se tenían anteriormente. Si bien es cierto que es muy complicado destruir un estereotipo, sobre todo si es uno que ha logrado sobrevivir y perdurar durante mucho tiempo, el cine cuenta con el poder para hacerlo y, de ser bien empleado y de trazárselo como objetivo desde un principio, sin duda alguna puede lograrlo.

Más allá de cuestionar o criticar este tipo de fallas dentro de un filme, observarlas desde una perspectiva geográfica permitirá cuestionar el origen de los constructos sociales que las provocan y también qué es lo que denotan, las razones que las vuelve tan poderosas y qué permite su presencia dentro de la perspectiva que las personas tienen del mundo y de su concepción de lugares que nunca han visitado, pero que “conocen” gracias a uno u otro trabajo cinematográfico: “El análisis geográfico del cine desafía significados y supuestos en el reino de las relaciones culturales y geopolíticas. [...] El reto para los geógrafos es el de conectar las múltiples capas de significado, materialidad, lugar, espacio y escala en nuevas maneras que nos permitan entender de mejor manera la dramaturgia que construimos” (Kennedy, 1997: 45)³¹.

Cada simbolismo y representación de un espacio o contexto que construye el entorno de los personajes es una ventana a una realidad que está siendo expresada e interpretada simultáneamente y es una perspectiva desprendida de la geografía la que permitirá entenderlo de esa manera. “La relación cine-espacio geográfico no se centra tanto en el individuo como en la consideración del cine como vector de

³¹ “Geographical analysis of film challenges meanings and assumptions in the realm of cultural and geopolitical relations. [...] The challenge for geographers is to link the multilayers of meaning, materiality, place, space and scale in new ways that allow us to understand better the dramaturgy that we construct” (Kennedy, 1997: 45).

expresión de las relaciones hegemónicas de la sociedad” (Gámir, 2007: 167). Las dinámicas de la vida, las diferentes formas de vivirla alrededor del mundo son análisis directamente concernientes al conocimiento geográfico y el cine se vale de ellos para descifrar las realidades que busca representar.

Es así, entonces, como una perspectiva geográfica dentro de una película, además de siempre estar presente en mayor o menor medida, va a ser la herramienta que permita visitar un lugar en cuestión de un par de horas, entenderlo y reconocerlo, adentrarse en su cultura y en sus dinámicas tanto sociales, como políticas, económicas o de cualquier tipo, pues a pesar de que se trata de una representación y no más, la carga de realidad que dicho filme contenga, ha quedado claro, es suficiente para que la interpretación que una audiencia logre de lo que le presente en pantalla le permita “vivir” ese lugar y ese tiempo sin salir de la sala de cine.

1.3 Tiempo y Espacio

➤ 1.3.1 Una breve conceptualización

Si bien la física ha manifestado que muchos de los secretos del universo están escondidos tras todo lo que engloba al tiempo y al espacio, su entendimiento no necesariamente debe ser así de complejo o estar reducido a un puñado de expertos que dedican la vida a lograr visualizar cada aspecto de la relación entre ambos y de las implicaciones que tienen para la vida como la conocemos.

Son elementos que todos comprendemos a nuestra manera, lidiamos con ellos y los empleamos para regir nuestras dinámicas a nivel individual, pero lo mismo sucede en el resto de las escalas que son más amplias, pues están presentes, sin excepción alguna, en cada una de las esferas y de los aspectos que implican el desarrollo de una forma de vida, de una cotidianidad.

Cada aspecto de nuestro día ocurre en una temporalidad y en una espacialidad que pueden variar en función de lo que implique la escala que contenga la actividad que se está desarrollando; por ejemplo, a nivel planetario, el espacio en el que la

humanidad se desenvuelve es el planeta Tierra, mientras que a nivel individual una persona puede recorrer distintas espacialidades en un solo día que correspondan a su lugar de vivienda y de estudio o trabajo o muchos otros posibles casos.

Lo mismo sucede en cuanto a la temporalidad, ya que puede involucrar eventos que tomen un milisegundo o considerar todo el tiempo que la especie humana ha existido. Cada uno de estos eventos que es posible tomar en cuenta, así como su duración, en cuestión de tiempo, afectarán de una u otra forma la dinámica de un individuo, lo que a su vez podría afectar alguna otra dinámica, pero a mayor escala.

Gámir (2010) menciona el conocimiento que la humanidad tiene respecto al espacio y posa su atención sobre una división que existe al momento de que un individuo se topa de frente con las espacialidades que conoce o cree conocer; en primer lugar surge la cuestión de que todos aquellos lugares que conocemos y reconocemos, son aquellos con los que hemos interactuado de una u otra forma, ya sea debido a que se tratan de un lugar de trabajo, de residencia o uno que se transita de manera común por diversas razones y, además, aclara que al compararse con el resto de las espacialidades que es posible encontrar en el planeta, las que conocemos son, en efecto, un espacio sumamente reducido.

Posteriormente, habla de un espacio que puede denominarse como “mediatizado”, pues el conocimiento e información que hemos obtenido sobre él surge única y exclusivamente como consecuencia de interactuar con algún medio de comunicación; debe tenerse en cuenta que es un mundo seleccionado, que lo que se nos ha dicho respecto a todo lo que engloba ha sido previamente seleccionado y meditado, razón por la cual siempre presenta espacios iluminados que, en esencia, funcionan como publicidad al enterrar y descartar otros de sus factores que, si bien son más que reales, no resultan tan llamativos.

Es un espacio que se ve y se escucha, pero que no es posible percibir con los demás sentidos, por lo que siempre habrá una gran cantidad de sesgos con los que se tendrá que lidiar y que siempre habrá que tomar en cuenta cuando se hable de un caso como este. Sin embargo, es tanta la información que podemos recibir de

lugares de este tipo que es muy fácil arraigarse a la idea de que se conocen considerablemente.

Es importante mencionar que ambos espacios, si bien no tienen el mismo origen en nuestro entendimiento, no son por completo ajenos el uno del otro. Muchas veces es posible que se complementen, que características o peculiaridades que hemos recopilado en un espacio vivido, gracias a experiencias, y de uno mediatizado, al presenciarlo en un medio de comunicación, se unan en nuestra mente complementando nuestro entendimiento de ese lugar: “Ambos espacios, el vivido y el mediatizado, no constituyen ámbitos separados si bien raramente son simultáneos en el tiempo. [...] La información procedente tanto del espacio vivido como del mediatizado se mezcla en nuestra mente con factores psicológicos, prejuicios, o con nuestra propia memoria, y como resultado formamos un nuevo espacio parcialmente vivido, parcialmente transmitido” (Gámir, 2010: párr. 13).

Es de esta manera como en algunas ocasiones un individuo puede tener la idea de que conoce cierto lugar a pesar de nunca haberlo visitado, los espacios que ha vivido, que ha experimentado en carne propia y de los que tiene recuerdos específicos y palpables, se mezclan con aquellos que ha observado en el cine o en la televisión, provocando que todas aquellas características que se asemejen a las de lugares que realmente conoce, le permitan crear relaciones entre cosas que ha visto en persona y cosas que se le han mostrado a través de una pantalla, generando así una sensación de familiaridad, una sensación de conocer un espacio sin siquiera haberlo visitado.

En cuanto al tiempo, su clasificación resulta más compleja, pero también se lidia con ella casi a cada momento, pues es posible afirmar que una persona está realizando actividades en su día a día que están directamente relacionadas con eventos de su pasado o con algo que sucederá en su futuro. Es imposible escapar de la relación que se tiene con la temporalidad, nuestro presente está construido por decisiones tomadas en un pasado que, a su vez, influenciará nuestro futuro; por lo que no resulta entonces tan sorprendente, ya que se ha logrado percibir el tiempo de esta manera, que en él se encuentren muchas de las respuestas del universo.

Lo que es indiscutible, más allá de la esfera temporal con la que se esté tratando, sea la de eventos históricos, la de eventos futuros o la de decisiones personales de índole similar, es que una misma temporalidad nos rige a todos por igual. Tal vez pueda presentarse en los medios de comunicación de diversas maneras que logren controlar la percepción que las masas tienen respecto a algún escenario que los involucre y pueda moldearse de formas específicas para que logren crear sensaciones de urgencia o de que algo sucederá pronto y por eso hay que actuar de manera inmediata y muchas otras manipulaciones que pueden lograrse si el discurso temporal es bien manejado, pero nada ni nadie estará exento de las inclemencias que el tiempo tiene y tendrá sobre cada persona en el mundo.

El cine, al ser una representación de la realidad, necesita de manera indispensable contar con una espacialidad y una temporalidad, que serán los principales escenarios dentro de los que sus personajes se desenvolverán. Exactamente de la misma forma en que sucede en la vida de cada uno de los individuos que habitan este planeta, y que siempre estarán haciendo algo en algún punto del espacio y del tiempo, sucederá con los personajes de una película: en pantalla habrá un tiempo y un espacio que contextualizarán, influenciarán y, en muchos casos, determinarán las actividades que los participantes de un filme lleven a cabo.

Esta relación espacio-temporal será, de tratarse y analizarse de manera conveniente, una de las principales fuentes de información que permitan alcanzar un alto entendimiento de la realidad que está siendo representada en una película, pues todos los acontecimientos y situaciones que formen parte de la trama no sucederán en donde suceden por mera coincidencia o sin razón alguna.

Ha quedado claro ya que la carga informativa que forjará la interpretación que se haga de los símbolos que se vayan presentando en pantalla será clave para aprender sobre el trasfondo de una película y, al relacionarlos con el espacio y el tiempo que se está manejando, el aprendizaje que se tenga de ese filme puede aumentar de manera dramática. La presencia de ambos elementos en la vida de todas las personas es tan grande que absorbe y envuelve cada una de las actividades que se llevan a cabo en todas las latitudes del mundo, por lo que

entenderlos aisladamente se llega a pensar imposible, cuando, en realidad, no lo es.

Suelen ser las cosas en las que se está más inmerso aquellas que resulta más complicado entender individualmente, pero esto cambia cuando se trata de la espacialidad y de la temporalidad en el cine, pues los lugares y las épocas son tangibles, se busca hacer, en ciertos casos, alusión a costumbres o modas pasadas, tanto en el vestuario como en el diseño de los paisajes, y siempre se busca la manera de que la audiencia entienda en qué lugar la historia se está desarrollando: “Conceptos tradicionales como espacio, tiempo, distancia y escala adquieren nuevos significados cuando nos envolvemos con el cine y la televisión” (Lukinbeal, 2004: 249)³².

La importancia que espacio y tiempo tienen para una película no resulta difícil de visualizar y se comprende de manera inconsciente desde el momento en el que está por asistirse a una sala de cine. Afortunadamente, una vez lograda una intelección de las relaciones espacio-temporales en el cine, es posible ligarlas a la realidad para seguir aumentando nuestro entendimiento de ambas esferas, aunque esta vez el enfoque se posará sobre cómo engloban y afectan el entorno en el que viven y se desenvuelven todos aquellos que forman parte de la realidad que será representada en una película.

➤ 1.3.2 Enfoque geográfico

La geografía sostiene una relación con la espacio-temporalidad muy fuerte, pues si bien no los estudia ni analiza de manera directa, todo lo concerniente al conocimiento geográfico obtendrá sus características, habrá sido creado y se habrá visto influenciado por el tiempo y el espacio en el que ocurrió, sin excepción alguna. Es importante tener presente que cualquier evento cumple también esta regla, la de haber ocurrido dentro de una espacialidad y temporalidad específicas, pero es

³² “Traditional concepts like space, place, distance and scale take on new meanings when we engage film and television” (Lukinbeal, 2004: 249).

también muy importante recordar que, gracias a ellas, ese mismo evento obtendrá ciertas características únicas que lo moldearán en función de las circunstancias y contextos dentro de los que se haya presentado.

Podría parecer muy complicado entenderlo de esta manera, pero puede simplificarse pensando que un evento histórico que tuvo lugar en el siglo VI no será igual a uno que ocurrió en el siglo XIX, por muchas similitudes que puedan compartir; lo mismo sucede con dos eventos cualesquiera que tengan lugar en diferentes espacios, el continente americano y el europeo, por mencionar un ejemplo, y que, a pesar de tratarse tal vez de situaciones similares, la diferencia en su espacialidad provocará que ambos denoten connotaciones totalmente distintas y que creen significados o interpretaciones también muy lejos de ser iguales.

Una vez esto aterrizado y apreciado, cabe destacar que un propio evento nunca compartirá la misma temporalidad ni la misma espacialidad con otro, Sin importar la cercanía que ambos puedan tener, siempre habrá una diferencia muy marcada en esos elementos por lo que, geográficamente, será posible analizarlos, entenderlos y aprenderlos de maneras aisladas. Así, de cada caso se obtendrán resultados diferentes que estarán influenciados por las características que brinden una espacialidad y temporalidad específicas, definidas, a su vez, por las diferencias en cuanto a los contextos y entornos en los que cada uno de los eventos haya tenido lugar.

Con la posibilidad de retroceder hasta el mismísimo origen de nuestro universo, pasar por toda la evolución de la humanidad y entender de la misma forma lo que día a día forja nuestra actualidad, una perspectiva geográfica es inherente a todo tipo de análisis de cualquier temporalidad que se tenga bajo estudio, además de todas las escalas que a ella pertenezcan y que también estén definidas por el tiempo.

Asimismo, el conocimiento que incumbe a la geografía y en el que suele posar su interés, siempre estará influenciado, y hasta en algunos aspectos definido, por la época en la que haya ocurrido lo que se quiera analizar, principalmente si se trata

de la evolución de las sociedades y de los asentamientos humanos o de sus actividades económicas y sus relaciones políticas; en pocas palabras: su cultura.

Aunque también los elementos físicos y su evolución pueden verse influenciados por el paso del tiempo y por las distintas épocas donde se presente un acontecimiento, características que resultan también de un alto interés geográfico. Algo similar sucede con las espacialidades, que son un tema asociado con mayor facilidad y rapidez a la geografía, situación que se da con justa razón, pues durante muchos años los estudios geográficos han tenido un gran y sólido enfoque en los análisis espaciales y todas las derivaciones que de ellos se obtienen.

Todo espacio en el que ocurre una actividad, en el que una sociedad se desarrolla, en el que un fenómeno natural toma lugar, así como todos aquellos que han sido testigos de la evolución de cada uno de los aspectos de la vida, pueden ser considerados espacios geográficos: "...el espacio [...] es el centro de las prácticas humanas y, por lo tanto, de la geografía, tanto la del pasado como la de hoy en día. La geografía se interesa por los aspectos espaciales de la vida de las sociedades; se dedica al conocimiento del espacio y de las prácticas espaciales. El concepto de espacio es, pues, el hecho central de la geografía: es el fundamento de la geografía" (Bailly, 1992: §4).

Desde las construcciones sociales de un espacio o sus apropiaciones forzadas, los cambios en el uso del suelo de una región específica del planeta o el aumento en la urbanización de un territorio que se forzó a evolucionar hasta ser considerado como una ciudad, todo cambio y variación que se presente en una espacialidad, podrá ser objeto de una investigación o estudio de índole meramente geográfica.

Aterrizando ya en las implicaciones de espacialidades y temporalidades aplicadas a la relación entre cine y geografía, es necesario mencionar que, debido a que siempre es más sencillo identificar la temporalidad con la que se juega en una película, el principal elemento que deberá ser tomado en cuenta, en cuanto a la espacialidad dentro de la misma película, será el paisaje: "El paisaje le da significado a eventos cinematográficos y posiciona narrativas dentro de una escala particular y un contexto histórico. Donde lugar y paisaje permiten acciones y la

construcción de significado, el espacio provee el escenario para que la historia se desarrolle. Paisaje y cine son ambos constructos sociales que recaen primordialmente en la visión y la percepción para su propia definición” (Lukinbeal, 2005: 3)³³.

Los paisajes en una película están cargados de información referente a la contextualización histórica y social que envuelve a la realidad que se está representando, pero funcionan precisamente como eso, como una realidad, para los personajes que se están presentando en el filme y que se fortalece mediante el contexto creado. De ahí que un filme pueda ser analizado geográficamente, pues en esencia se trata de una realidad que, si bien es fabricada, cuenta con los mismos elementos que una, valga la expresión, realidad real.

Estos elementos, indispensables para la fabricación de la realidad dentro de la narrativa de una película, son los que facilitan a los espectadores la creación de un lazo con lo que se está viendo en pantalla debido a que es probable que se les estén mostrando elementos de su propia cultura y/o cotidianeidad, lo que les permite ir desarrollando una comprensión de las situaciones que atraviesan los personajes conforme avanza la historia y lograr identificarse con algunas de las experiencias que están observando: “Nuestros lazos hacia un entendimiento de los paisajes están mediados necesariamente por cultura, actitud y experiencia. [...] Como espacio, el paisaje provee un área en la que el drama de la película se puede desarrollar. Como tal, el paisaje es constantemente convertido en un espacio de acción. [...] El paisaje como lugar está asociado de forma cercana con la expresión geográfica “sensación del lugar” y se refiere a la localización (real o imaginaria) donde la narrativa está supuestamente ubicada” (Lukinbeal, 2005: 3)³⁴.

³³ “Landscape gives meaning to cinematic events and positions narratives within a particular scale and historical context. Where place and landscape ground action and the construction of meaning, space provides the stage for the story to unfold. Landscape and film are both social constructions that rely primarily on vision and perception for their very definition” (Lukinbeal, 2005: 3).

³⁴ “Our attachments to an understanding of landscapes are necessarily mediated by culture, attitude and experience. [...] As space, landscape provides an area in which the drama of the film can unfold. As such, landscape is constantly turned into a space of action. [...] Landscape as place is closely associated with the geographic expression “sense of place” and refers to the location where the narrative is supposedly set (whether real or imagined)” (Lukinbeal, 2005: 3).

El paisaje deja entonces de ser un simple elemento más de la película para convertirse en un lugar que tendrá un trasfondo mayor y un significado que se habrá creado gracias a los simbolismos presentados en él y, además, dependiendo de las circunstancias, podrá ser también el espacio en el que los acontecimientos de ese filme ocurran y permitirá crear una idea de lo que es la vida en ese lugar y, por ende, luego de un análisis más profundo, podría permitir también determinar qué es lo que esta interpretación que se hace de lo presentado en pantalla puede decir de la forma de vida real del lugar que se está representando.

Una vez entendido el papel del paisaje para una película, la temporalidad y su influencia resultan más claras, ya que las características que denotan son más tangibles y es posible observarlas con mayor facilidad que aquellas que están siendo creadas simplemente por los simbolismos o significados forjados dentro o como consecuencia de una espacialidad fílmica y que están siempre sujetas a una interpretación muy variable.

Ahora bien, la época en la que la historia de una película se esté desarrollando no es un tema menor, pues puede indicar mucho y ser una ventana importante a lo que era la vida en puntos importantes de la historia de la humanidad. Cuando, por ejemplo, la ambientación está hecha durante la Segunda Guerra Mundial y los personajes demuestran el día a día de las personas en ese tiempo, transmiten esa información a la audiencia y, sin importar que se trate de una representación, es, posiblemente, lo más cercano que se puede llegar a vivir tal época en carne propia.

Ocurre lo mismo cuando se trata con épocas diferentes, tanto pasadas como futuras o del presente, pues la manera en la que se representen será un elemento más que, aunado al resto de la interpretación que se hace de los simbolismos inmersos en la trama de un filme, facilitará aprender sobre la forma en que todos aquellos involucrados en la creación de la película estudiada entienden lo que le depara, lo que se vivió o lo que se vive en una realidad representada.

Es posible entonces concretar el entendimiento de que: “La geografía del cine [...] nos permite comprender la realidad del mundo aludida o encontrada en los films” (Vergara, 2014: 83); eso ha quedado claro y permite reforzar la premisa que indica

la manera en que, al ser el cine una representación de una realidad, puede ser empleado para aprender más de lo que está representando, no solo considerando lo observado en pantalla, sino también lo que provocó que precisamente ese algo aparezca en pantalla.

La geografía se encarga, a grandes rasgos, de entender nuestra realidad y el cine se encarga de interpretarla y, a pesar de que en apariencia no es posible conocer realidades diferentes a aquella en la que nos desenvolvemos, esto es algo que puede lograrse cuando una película es analizada geográficamente, solo basta con encontrar la manera de emplear ambas formas de conocimiento y de interpretación simultáneamente.

➤ 1.3.3 Importancia para el cine

Un elemento primordial para cualquier tipo de película son el tiempo y el lugar en el que su historia va a desarrollarse. Más allá de la presencia de uno o varios personajes o de los instrumentos que se empleen para darle solidez al escenario en el que cada acontecimiento ocurrirá, una espacio-temporalidad que se presente en pantalla será indispensable y no hay manera de que no tenga lugar dentro de cualquier tipo de trabajo cinematográfico. Definirán en gran medida el desarrollo del filme e influenciarán la manera en la que se trabajará respecto a él, pues puede tratarse de una representación de eventos históricos ocurridos en diferentes latitudes del planeta o también puede estar presentándose una idea de lo que será la sociedad humana en un futuro, además de fungir como el reflejo de la forma de vida actual en algún lugar del mundo.

Gámir (2007), citando a Harvey, habla de cómo el cine puede ser considerado una forma de arte del movimiento, a diferencia de la escultura o la pintura, razón por la que se trata de la forma artística que posee la mayor capacidad para representar los cruces entre el espacio y el tiempo, lo que implica que en la realización de una película siempre, de forma obligada, es necesario que la historia se enmarque en una matriz espacio-temporal, pues de no existir sería imposible plasmar los hechos

que formen el desarrollo de una historia fílmica. “Espacio y tiempo son elementos imprescindibles de toda narración y premisas ineludibles del relato [...] Aunque muchas de las características del espacio y del tiempo son, en efecto, comunes a todos los soportes narrativos, el cine presenta algunas peculiaridades” (Martínez, 2006: 181).

Las características de la forma de representación con las que cuenta el cine serán, en muchos casos, más digeribles que las presentadas en otras formas de representar la realidad; mientras en la pintura o en la fotografía solo es posible interpretar lo que se observa, capacidad difícil de aprehender o desenvolver, el cine, además de mostrar a simple vista el desarrollo de una realidad, va dejando claro conforme su narrativa avanza la importancia de cada elemento y encuentra la manera de que la audiencia pose su atención en los elementos que serán empleados para ir más allá de una simple explicación y que lograrán que el entendimiento y/o interpretación que se logren respecto a una película siempre estén cargados de información.

El tiempo en el cine fungirá de muchas maneras, pero principalmente se encargará de otorgarle sentido a todos los acontecimientos que se estén presentando en pantalla y a todas las situaciones con las que los personajes se topan y de las que deban ser parte: “En todos los discursos narrativos, el tiempo constituye no sólo el soporte cronológico en el que se hilvana el conjunto de acciones de la historia, sino, también, una fuente de sentido que impregna lo contado en muy diversos modos” (Martínez, 2006: 193).

Muchas películas y sus creadores gustan de jugar con la cronología de los eventos para otorgar énfasis a alguno en específico o para demostrar la importancia que ese mismo pudo llegar a tener para con la vida de los personajes, sus motivaciones y, en esencia, el reto que deberán atravesar a lo largo de un filme: “En ciertos casos, la relación temporal entre los distintos acontecimientos del discurso se deja ambigua o sin explicación, produciendo un efecto de acronía o falta de temporalización; más frecuentemente, sin embargo, los acontecimientos de la historia son presentados

con claros indicios temporales, pero en un orden diferente a aquel en que tuvieron lugar” (Martínez, 2006: 195).

Se busca jugar con la percepción y las interpretaciones de la audiencia para generar altas expectativas o para, cerca del final de la película, dejar en claro cuál fue el acontecimiento que detonó toda la historia y crear así una importante sensación de incredulidad o asombro, aunque también, cuando todos los sucesos se muestran en orden cronológico, el principal objetivo es hacer que la audiencia reaccione, pues, en esencia, el cine sigue siendo una forma de entretenimiento.

En cuanto al espacio, es necesario mencionar que siempre podrá entenderse como la ciudad, el país, la región, etcétera, en la que una trama fílmica se desarrolle y de las que los personajes provengan o en la que lleven a cabo su vida por una u otra razón. Sin embargo, no se reducirá solo a eso y tampoco fungirá simplemente como un escenario, sus implicaciones irán más allá de las acciones de los personajes e influenciarán de manera directa el desarrollo de la historia: “El espacio en el cine se construye, como es lógico, primordialmente a través de la imagen; pero todos los demás elementos del texto fílmico (ruidos, música, personajes, temporalidad) contribuyen a su creación y concreción” (Martínez, 2006: 182). Siempre será necesario tener en cuenta la posibilidad de que lo que se observa en pantalla no es lo único que debe ser tomado en cuenta, pues el espacio y su significado se irán presentando y construyendo a raíz de la forma en que los personajes interactúen con él.

Sin embargo, es importante mencionar también que los espacios de un filme no necesariamente se reducirán a aquellos que se muestren en pantalla, ya que bastará con una mención o una referencia de la importancia que un lugar tiene para algún personaje para saberlo parte de la historia, aun cuando no será visitado o presentado en la pantalla: “Normalmente, el lugar de la acción de la historia es también el de la trama, pero en algunas ocasiones la trama nos lleva a inferir otros lugares como parte de la historia” (Bordwell, 2008: 82)³⁵.

³⁵ “Normally, the place of the story action is also that of the plot, but sometimes the plot leads us to infer other locales as part of the story” (Bordwell, 2008: 82).

Gracias a la forma en que un personaje se desenvuelva ahí o de las actividades que desarrollen en cada uno, podremos ir entendiendo si un lugar representa un espacio seguro para un personaje o si sucede todo lo contrario y representa peligro o si forma parte de un pasado que se trata de evitar recordar o, caso contrario, si se está tratando de recuperarlo; la espacialidad siempre será una herramienta crucial para ir más allá al momento de comprender y descifrar una película.

Una base espacio-temporal siempre permitirá que los personajes jueguen con la realidad de maneras que no parecen posibles al brindar, por ejemplo, la oportunidad de observar de manera tangible etapas pasadas o futuras del tiempo o jugar con acontecimientos de manera simultánea: “El cine es capaz de expresar las relaciones de simultaneidad entre dos o más acciones gracias a la dimensión espacial del plano” (Martínez, 2006: 194); mientras que el espacio permitirá entender escenarios llenos de ficción como parte de una realidad más compleja, ya que: “El cine posee una gran capacidad y flexibilidad para jugar con el espacio y para organizar los espacios de la ficción” (Martínez, 2006: 183).

Ambos elementos llevan al límite lo que entendemos como “real” al presentarnos su capacidad de crear imaginarios que, a pesar de que podrían pensarse como imposibles de presenciar dentro de lo que es entendido como “normalidad”, sí serán capaces de influenciar las decisiones que tomen los personajes respecto a la dinámica de su vida.

Es aquí donde podría encontrarse el límite de lo que puede ser útil al momento de buscar aprender sobre una realidad interpretada, pues se trata de situaciones ficticias que, al menos en la actualidad, no sería posible replicar fuera de una sala de cine. Sin embargo, sería también equivocado asegurar que todo el cine debe ser visto de la misma manera, ya que siempre que haya lugar para una fuerte presencia de ficción en la trama, los elementos presentes en un filme serán analizados y comparados con todo aquello en lo que se basó su creación.

La relación entre ambos, tiempo y espacio, será lo que logre brindarle solidez al desarrollo de la historia de una película, lo que, a su vez, permitirá crear lazos de entendimiento con la audiencia y transmitir un mensaje poderoso, a pesar de que lo

que se vea en pantalla pueda pensarse muy alejado de algo que realmente podría suceder. Vergara (2014), empleando palabras de Hauser, asegura que: “El cine no solo está conferido al espacio, sino más bien este (el espacio) tiene una relación inalienable con el tiempo, ya que este (el tiempo) en las reproducciones fílmicas empieza a actuar como espacio mientras que el espacio actúa como el tiempo”.

Continúa, además, afirmando lo siguiente: “El espacio pierde su calidad estática y adquiere una calidad fluida, adquiere movimiento. Mientras que el tiempo pierde su calidad irreversible, pudiendo desplazarse hacia al pasado y al futuro sin el menor desgaste, como también acelerar o ralentizar el tiempo generando gran cantidad de significados” (Vergara, 2014: 83); de esta manera, una película puede trasladarse al futuro y volver en el tiempo, mientras se está desarrollando en el presente y aun así parecer coherente para los espectadores.

Recordando que el cine es una representación, por lo que nada de lo que presente puede catalogarse como indiscutible o totalmente cierto, es también el camino más cercano que tenemos para adentrarnos a temporalidades que no conocemos porque no vivimos ni viviremos en ellas. Lo mismo sucede con espacios que tampoco nos son familiares porque no son cercanos al lugar donde vivimos o nuestro ritmo de vida no nos permite visitarlos con facilidad.

Es de esta forma que el cine y el conocimiento geográfico se conjugan y se complementan para que dichas representaciones sean algo más que un imaginario y se conviertan en una forma de conocer el mundo en cualquiera de sus versiones temporales y espaciales, convirtiéndose también en lo que permita tomar un trabajo cinematográfico cualquiera y convertirlo en una importante fuente de información geográfica.

Capítulo 2, “¿Puede aprenderse Geografía de una película?”

2.1 El Método de trabajo en Geografía y Cine

➤ 2.1.1 La Metodología en Geografía Humana y Cultural

La geografía recurre a diferentes métodos de trabajo que variarán en función de los objetivos que una investigación tenga trazados y del campo en el que radique el problema que se analizará. En el caso de la perspectiva geográfica humana, su campo de estudio es muy extenso debido a que analiza aspectos sociales que se presentan en infinidad de contextos, situaciones, escalas y todo aquello que implique el funcionamiento de la dinámica social de uno o varios grupos de personas: “Geógrafos humanos contemporáneos estudian lugares, personas, cuerpos, discursos, voces silenciadas y paisajes fragmentados. Las preguntas de investigación de la geografía humana actual requiere múltiples enfoques conceptuales y métodos de consulta” (Hay, 2005: 31)³⁶.

Cada enfoque que se tenga, cada problema que se investigue y del que se quiera aprender o entender más a fondo, necesitará valerse de y contar con un desarrollo investigativo distinto que cumpla necesidades específicas y, al mismo tiempo, irá entrelazándose con todos aquellos aspectos que también se vean envueltos o tengan una implicación importante en la forma de vida de una sociedad.

Haciendo referencia específicamente al modo de trabajo de la geografía humana, es necesario recalcar que, al estar evidentemente ligada a las problemáticas sociales, es decir, a aquellas que se presentan en el terreno de la cotidianeidad y que pueden no ser comprendidas o concebidas de la misma forma por distintos individuos, resultará difícil aislar de manera total un solo problema de todos los que se hallan cuando se trata con el dinamismo de la vida contemporánea. Por esta razón, será necesario considerar siempre todos los factores que pueden intervenir

³⁶ “Contemporary human geographers study places, people, bodies, discourses, silenced voices, and fragmented landscapes. The research questions of today's human geographers require a multiplicity of conceptual approaches and methods of enquiry” (Hay, 2005: 31).

en la problemática a analizar para, de esta manera, contar con muchas y distintas variables a estudiar.

Esta flexibilidad que permite hacer crecer el campo de estudio o adaptar un problema investigativo según los hallazgos que se vayan teniendo, es una de las principales virtudes de la investigación en las ciencias sociales: “El reto para el investigador es el de adoptar una actitud crítica para con el diseño de su investigación y la clave para esto yace en la formulación inicial del problema de investigación. Un buen proyecto de investigación requiere un problema de investigación bien formulado” (Flowerdew, 2005: 31)³⁷; la principal fortaleza de una investigación, en geografía humana y en muchas otras disciplinas, se encuentra en el diseño que se le dará al método de trabajo que, a su vez, mejorará conforme se tenga un mejor y mayor entendimiento del problema a tratar, pues de esta manera existirá la posibilidad de ajustar y/o modificar la planeación a seguir para que se adapte de la mejor y más eficiente manera posible a aquello que va a analizarse.

Es por esta razón que en la geografía humana, la principal metodología a emplear será de tipo cualitativa, pues así la información puede ser manejada de modo que haya lugar para su interpretación y para ciertas subjetividades que se relacionarán con los puntos de vista de los investigadores: “Los geógrafos que emplean métodos cualitativos suelen salir de su propia subjetividad y posibles fuentes de sesgo al resumir sus propios antecedentes como investigadores y su relación con la investigación y su público objetivo” (Hay, 2005: 39)³⁸.

Sin embargo, esta virtud también puede llegar a ser uno de los obstáculos que deban sortearse si es que los ajustes o adaptaciones necesarios no se logran de la mejor manera y, más allá de fortalecer lo argumentado, terminan por restarle seriedad o veracidad a los resultados que se presenten, por lo que resulta de suma

³⁷ “The challenge for the researcher is to adopt a critical attitude to research design and the key to this lies in the initial formulation of the research problem. A good research project requires a well-formulated research problem” (Flowerdew, 2005: 31).

³⁸ “Geographers using qualitative methods often outline their personal subjectivity and possible sources of bias by summarizing their own background as researchers and their relationship to the research and to its intended audience” (Hay, 2005: 39).

importancia un buen manejo de todos los aspectos y hallazgos que se presenten durante el proyecto para brindarle la solidez necesaria.

En lo que a la rama cultural del conocimiento geográfico respecta, puede observarse que muchos geógrafos culturales no señalan con claridad los pasos metodológicos a seguir en sus investigaciones cuando publican sus artículos: “Si bien hay muchos indicadores de un aumento en la conciencia metodológica y la articulación entre los geógrafos culturales, cuando miramos específicamente ciertos artículos, resulta que los geógrafos culturales todavía omiten discusiones explícitas en escritos de investigación sobre cómo se ha realizado esa investigación y por qué hemos decidido emplear particularmente algunos métodos y metodologías” (DeLyser, 2010: 187)³⁹.

Esta situación puede deberse a la importancia que tienen las interpretaciones cuando se está analizando a la cultura y a sus componentes que, como se ha descrito anteriormente, varían dependiendo del lugar en el que se tenga puesta la atención y las variables que deben ser estudiadas y observadas para alcanzar un entendimiento funcional de una cultura, rayan en lo infinito. A pesar de esto, al no describir de manera clara su metodología, sus investigaciones no pueden ser replicadas paso a paso o adaptadas para enfocar un método empleado en otros objetivos, lo cual resulta poco afortunado.

Dentro de las principales problemáticas que derivan de una baja claridad respecto a una metodología dentro de los estudios de la geografía cultural, Pickering (2008) menciona la casi completa falta de atención hacia análisis estadísticos significativos a los cuales pudiera hacerse referencia dentro del proyecto, además de la también completa falta de experimentos basados en evidencias obtenidas, lo cual permitiría hallar patrones al analizar elementos sociales y culturales.

³⁹ “While there are many indicators of a rise in methodological awareness and articulation among cultural geographers, when we looked specifically at journal articles it turned out that cultural geographers still often omit explicit discussions in our research writings about how we have conducted our research and why we have decided to engage particular methods and methodologies” (DeLyser, 2010: 187).

Si bien es cierto que resolver las situaciones anteriores brindaría una clara solidez a todo aquello observado durante una investigación enfocada en una problemática sociocultural, es importante mencionar lo complejo que resulta lograr encasillar todo lo que será observado dentro de variables numéricas y estadísticas, ya que, al ser una derivación del conocimiento geográfico humano, la geografía cultural tiene también su principal enfoque colocado sobre problemáticas sociales que estarán sujetas a interpretaciones y subjetividades que, de la misma forma, permitirán lograr su mejor y más completo análisis.

De ser indispensable, sí podría recurrirse a la experimentación y al análisis estadístico para sustentar un argumento en este contexto, más no es lo único que permitiría desarrollar una investigación cultural de la manera más eficiente posible, por lo que, una vez más, resulta adecuado mantener un enfoque de tipo cualitativo que brinde la oportunidad de que esas mismas interpretaciones que se tengan de la realidad observada y analizada, permitan conducir y moldear los objetivos que vayan a trazarse.

A pesar de esta aparente, aunque debatible, falta de una metodología clara, los estudios culturales han ido evolucionando de manera que muchos nuevos elementos propios de la modernidad y de la vida cotidiana en la actualidad han fungido como guías de interpretación y desciframiento de la cultura, expandiendo así su ya inmenso campo de trabajo y permitiéndole valerse de la creación de significados y de las construcciones sociales observadas en la realidad y replicadas en los medios de comunicación, como señala Horton: “Investigar las prácticas y técnicas a través de las que los significados son creados. [...] escolares de los estudios culturales desarrollaron nuevos métodos de investigación para explorar el contenido, forma y significados de todo tipo de textos culturales y medios de comunicación, y las prácticas a través de las que estos comunican esos significados” (Horton, 2014: 30)⁴⁰.

⁴⁰ “Investigating the practices and techniques through which meanings are actually made. [...] cultural studies scholars developed new research methods to explore the content, form and meanings of all manner of cultural texts and media, and the practices through which meanings are communicated therein” (Horton, 2014: 30).

Es así como puede comprenderse que, más allá de trazar un solo camino que defina cada estudio o análisis, cuando se trata de cultura, el enfoque se ha puesto en entender las muchas maneras en que se transmite y los contextos en que esto sucede, tomando muy en cuenta también un análisis respecto a qué la crea y cómo es que lo logra y también de todos los escenarios en donde se replica y reproduce.

Una de las maneras en que lo anterior se concreta y que devela muy bien la forma en que la fuerza que tienen los medios de comunicación para transmitir y replicar ideas puede emplearse, es el uso del cine para hablar y referirse al análisis cultural: “Las películas son necesariamente parciales en lugar de retratos completos de lugar y cultura [...] a través de su representación de gente y lugares, son una de las maneras en que los estudiantes pueden llegar a conocer el mundo, el análisis en un salón de clases de películas populares alienta a los estudiantes a [...] sensibilizarse con la construcción de significado en la cultura popular” (Algeo, 2007: 133)⁴¹.

El cine es un instrumento de transmisión de información muy poderoso y la mayoría de las personas lo conoce. Por consiguiente, al emplearlo en un salón de clases para analizar una película que refleje una cultura diferente a la propia, es muy posible que la audiencia logre entender mejor las características cotidianas de esa cultura y hacer las comparaciones necesarias.

Gracias a las muchas interpretaciones que puede darle a diversos elementos característicos de las diferentes regiones del mundo, la geografía se vuelve una herramienta de gran utilidad para llevar a cabo un análisis que tenga como objetivo volver más tangible el entendimiento de todo aquello que es cultural. Sin embargo, es importante mencionar que este no es el único camino que puede recorrerse para lograrlo, pues el conocimiento derivado del manejo estadístico siempre podrá ser revelador y podrá emplearse para aclarar de muchas maneras el panorama de lo

⁴¹ “Movies are necessarily partial rather than complete portrayals of place and culture [...] through their portrayal of peoples and places, are one of the ways that students come to know the world, classroom analysis of popular film encourages students to [...] be sensitive to the construction of meaning in popular culture (Algeo, 2007: 133).

que quiera aprenderse, por lo que será importante encontrar un equilibrio entre ambos métodos investigativos.

➤ 2.1.2 Panorama general de la investigación en el cine

El análisis de trabajos cinematográficos ha tomado fuerza junto con el aumento en el estudio de los elementos culturales y de todo aquello que forma parte de la creación de significados, conocimiento y constructos sociales que moldean lo que hoy en día entendemos como normal o cotidiano. Por lo que el método de trabajo que se sigue para lograrlo también ha ido creciendo y ha adquirido con el tiempo la solidez necesaria para ser replicado y aplicado, de manera que permita cumplir con diversos tipos de objetivos y así convertir al cine en una herramienta útil al momento de obtener aprendizaje y de conocer más sobre el mundo que está reflejando.

Para lograr sostener una investigación que tenga como objeto de estudio la cinematografía, es necesario manejar la información de manera que sea posible interpretar las imágenes que se están observando en la pantalla grande y todo aquello que está detrás de ellas: “El primer paso es desarrollar un acercamiento riguroso a la fuente del material. Una familiaridad con la ‘fuente’ o los ‘datos’ [...] vuelve mucho más importante que se tome distancia de su aparente naturaleza ‘transparente’ con el fin de captar su estructura y sus complejidades” (Blunt, 2003: 193)⁴²; nunca debe dejar de tomarse en cuenta el hecho de que una película, por más veraz u objetiva que parezca, siempre estará sujeta a subjetividades brindadas por todos aquellos involucrados en su creación, por todos aquellos que funjan como audiencia al verla y por cualquier persona que tenga un acercamiento cualquiera a un trabajo de este tipo: “El hecho de que vivamos en una cultura saturada de

⁴² “The first step is to develop a rigorous approach to the source material. Familiarity with the ‘source’ or the ‘data’ [...] makes it, if anything, all the more important that you step back from its apparently ‘transparent’ nature in order to grasp its structure and complexities” (Blunt, 2003: 193).

películas no significa que entendemos todas las formas en que estas imágenes funcionan” (Blunt, 2003: 193)⁴³.

Una vez considerado lo anterior, será posible determinar el área cinematográfica en la que se trabajará y, con ella, los materiales y recursos que serán empleados: “Una vez que se ha elegido un amplia área de investigación – el tema y la o las películas – es inteligente situarla(s) dentro de un cuerpo más amplio de trabajo cinematográfico. Este proceso podría significar empezar por ver tantos filmes dirigidos por el mismo director o que pertenezcan al mismo género como sea posible” (Blunt, 2003: 193)⁴⁴.

Es indispensable comprender la manera en que todo lo que se observe en pantalla se relacionará con el resto de los elementos que conformen una película, es decir, no basta solo con ver las imágenes, será necesario entenderlas, desmenuzarlas detalle a detalle para, posteriormente, relacionar las actividades de los personajes, sus actitudes y relaciones tanto con otros personajes, como con las espacialidades y las temporalidades que construyan su entorno, con todo aquello que se está observando en cada escena, además de con elementos pertenecientes al desarrollo del filme, como el director, la estructura de la película, la fotografía, el sonido, la intertextualidad, la audiencia y las locaciones.

Si bien no todos estos elementos tendrán el mismo impacto al momento de encontrar la información requerida para cumplir los objetivos de alguna investigación, no deben dejar de analizarse y considerarse con mucho cuidado y atención. Siguiendo lo descrito por Da Costa en Blunt (2014) respecto a la metodología a seguir cuando se trata de investigación cinematográfica, puede argumentarse que conocer los antecedentes de su director, los contextos de los que proviene y aquellos que le resultan normales, permitirá entender de mejor manera

⁴³ “The fact that we live in a movie-saturated culture does not mean that we understand all the ways in which these images work” (Blunt, 2003: 193).

⁴⁴ “Once you have chosen your broad area of investigation – the theme and the film(s) – it is wise to situate the film or films you have selected within a wider body of cinematic work. This process might mean starting by watching as many films as possible directed by the same filmmaker or within the same film genre” (Blunt, 2003: 193).

los simbolismos y representaciones que plasme en las escenas que se observarán en pantalla una vez que su trabajo esté listo.

Este no es un tema menor, ya que, al entender una película como la representación de una realidad, la visión del director de esta misma realidad estará oculta en los detalles y elementos que crearán el contexto en el que se desenvuelvan sus personajes, será su manera de comunicar a la audiencia el mensaje que quiere transmitir mediante el trabajo cinematográfico que está construyendo.

Posteriormente, según Da Costa, deben también considerarse tres de los elementos técnicos que le dan forma y sentido al trabajo cinematográfico. El primero es la estructura del filme, es decir, su diseño y su manera de contar la historia, pues estas características serán las herramientas que jueguen un papel clave al momento de realizar una interpretación de lo que se está observando.

La atención debe centrarse en si la historia está corriendo de forma lineal o si se están presentando flashbacks y/o interpretaciones del futuro; la manera en que los personajes, las locaciones y las situaciones son presentadas; además de observar las secuencias iniciales y finales. Cada uno de estos aspectos brindan elementos informativos diferentes y muy ricos, que habrá que tomar en cuenta una vez que se decida analizar una película e interpretarla.

La fotografía o las técnicas de filmación que se tengan de principio a fin también representarán una parte importante de la manera en la que se buscará lograr la transmisión de información. Reforzarán aquello que esté representándose con la estructura y el desarrollo de la historia y de las escenas que la conformen; lo que pase en pantalla, hablando puntualmente de la acción de los personajes, tendrá un molde que será reconocible por la manera en que se filmó específicamente esa escena, lo cual, a su vez, será importante estudiar y comprender al momento de dar pie a una interpretación del significado y utilidad que esa secuencia tenga.

El tercero de estos elementos es el sonido, que se extiende desde los diálogos hasta la música empleada para ambientar cada escena y que muchas veces, debido a lo común que resulta este tipo de audio dentro de una película, son rasgos que pasan

desapercibidos y no se cae en cuenta de la enorme importancia que tienen para guiar a la audiencia mientras se desarrollan los diferentes momentos que irán forjando la trama del filme; la atención debe estar puesta sobre la razón por la que se eligió esa música, ese diálogo o ese sonido ambiente para aparecer justo en determinado momento y así entender qué significado debe dársele a lo observado.

Los tres elementos se conjugan de forma que puedan casi ser vistos como una sola influencia sobre la película y como uno solo de sus elementos, sin embargo, al ser analizados minuciosamente y por separado, la información que presentan y facilitan permitirá realizar una mejor y más profunda interpretación de la realidad que están representando, lo que es el principal objetivo.

La intertextualidad y la audiencia son aspectos que, a pesar de ser sumamente subjetivos, pueden también modificar la interpretación que se logre de las imágenes presentadas en un filme. La relación que exista entre lo que se esté viendo y las ideas que esto genere estarán directamente influenciadas por los entornos y contextos en los que se desenvuelvan aquellos que presencien ese trabajo cinematográfico, incluyendo los conocimientos que tengan sobre las temáticas presentadas durante el desarrollo de la historia, además de todo aquello que hayan leído o visto en algún otro filme o programa de televisión, por lo que esta posible influencia no debe ignorarse al momento de analizar lo que se está aprendiendo luego de una visita al cine.

Finalmente, se hace referencia a las locaciones, en este contexto el elemento más importante, ya que puede ser estudiado mediante una perspectiva fundamentalmente geográfica que permita explorar y entender la relación que existe entre una película y la realidad que busca reflejar, sus simbolismos y todo aquello que funja como una guía al momento de interpretar lo que el resto de los aspectos mencionados otorgan al desarrollo del filme, pero también la importancia y la influencia que ejercen los lugares que se eligieron para filmar cada escena. Es importante identificar lo que ocurre en el lugar que ocurre y describir los lugares en función de todas las secuencias que en ellos se desarrollen para lograr entender su importancia para la trama y los personajes.

De la misma forma, resulta fundamental el determinar la razón de la importancia de estos espacios para un filme y de las situaciones específicas que ocurren en ellos. Esto debido a que el análisis que se realice de las locaciones y de su importancia para el desarrollo de una trama fílmica será el puente más importante al momento de unir realidades representadas con aquellas que son verdaderas.

Según Da Costa, son estos los elementos que deben ser analizados, tanto de manera individual como conjunta, para realizar una interpretación completa de la información que se obtiene al observar una película. Su recurrencia a lo largo de la trama y la importancia que tengan o vayan generando conforme el filme avanza, serán la clave para descifrar aquello que sus creadores buscaron comunicar a la audiencia mediante su trabajo y serán también la principal guía que haya que seguir al momento de desarrollar una investigación de índole cinematográfica.

“La representación por medio de la reproducción fílmica [...] se constituye por la experiencia expresada por los directores de cine, como la de los espectadores, la cual se va retroalimentando constantemente” (Vergara, 2014: 95). El análisis geográfico sostendrá una relación inalienable con las subjetividades y las interpretaciones inherentes a una metodología cualitativa, por lo que encontrar la manera de conjugar una investigación relevante para las ciencias sociales con una que tenga como principal objeto de estudio una película, resulta sumamente factible. Será importante tener claro aquello que se pretende comprobar y/o analizar, así como los medios que permitirán hacerlo y, una vez que se hayan tomado en cuenta los elementos descritos, será posible emplear el cine como una ventana a la realidad de la que se busque aprender.

➤ 2.1.3 Propuesta metodológica del presente trabajo

La investigación científica se ha practica desde muchas generaciones atrás, siempre buscando la respuesta a todo tipo de preguntas que pretenden develar los secretos que el mundo parece ocultarnos y que nos mantienen alejados de entenderle y descifrarle cada vez un poco más y de mejor manera. Históricamente hay dos métodos que están presentes cuando de algún tipo de investigación

científica se trata: los cuantitativos y los cualitativos. Ambos, si bien comparten el objetivo primordial de conducir la investigación que se esté llevando a cabo por el mejor camino, difieren de manera considerable en sus metodologías y dictan distintos ritmos a los pasos necesarios para alcanzar los objetivos trazados en un principio.

Esta diferenciación ha llegado a un grado tal que se argumenta que no es posible combinar ambos métodos, que es necesario elegir uno y respetar esa decisión durante todo el tiempo que tome una investigación. No obstante, el argumento de que los dos métodos pueden fortalecerse el uno al otro, siempre con la meta clara de facilitar la obtención de conocimiento, también ha ido en aumento, creando así un debate más, que pone en tela de juicio si realmente deben clasificarse las investigaciones en función de los métodos que se emplean para su realización.

Lo que es indiscutible y queda muy claro, es que la información es manejada de maneras distintas en ambos y que las técnicas que moldean las metodologías también varían en función de lo que se está buscando averiguar, por lo que es importante entender claramente los manejos que se tendrían al elegir tanto un enfoque cuantitativo como uno cualitativo, para así emplear el que mejor se adapte a los objetivos que un proyecto investigativo tenga trazados.

A continuación se presentan las principales características de ambos métodos.

➤ **Método cuantitativo:**

El método cuantitativo tiene un enfoque primordial sobre la obtención y análisis de información que será convertida en diversos factores numéricos mediante los que se llegará a una conclusión. Empleando palabras de Sampieri (2014), puede decirse que utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías. Al emplearlo, se realizan cálculos exactos y específicos que permiten que exista una comprobación de los resultados que se obtengan, por lo

que, para desacreditar una investigación de tipo cuantitativa, es necesario llevar a cabo otra del mismo tipo que arroje resultados diferentes.

Esta metodología de la investigación presenta un proceso que debe poder ser replicado por algún otro investigador inequívocamente, por lo que es indispensable seguir una serie de instrucciones y pasos que sean completamente claros y deben ser desarrollados en riguroso orden para obtener los resultados esperados: “Los métodos cuantitativos involucran el proceso de recolectar, analizar interpretar y escribir los resultados de un estudio” (Creswell, 2018: 33)⁴⁵.

Todo siempre se realiza con apoyo de métodos y análisis matemáticos que sintetizarán la información y permitirán entenderla de manera inequívoca al ordenarla en forma de variables que irán dando forma a la investigación: “La investigación cuantitativa es un enfoque para probar teorías objetivas al examinar la relación entre variables. Estas variables, por el contrario, pueden ser medidas, usualmente con instrumentos, para que datos numéricos puedan ser analizados empleando procedimientos estadísticos” (Creswell, 2018: 41)⁴⁶. En función de las variables obtenidas, se generarán hipótesis que deberán ser comprobadas mediante experimentos específicamente diseñados para lograrlo, solo así podrá aceptarse la hipótesis propuesta.

La principal fortaleza de un enfoque cuantitativo recae en la solidez y veracidad que las comprobaciones matemáticas y el manejo de elementos numéricos le otorgan, pues algo que ha sido probado mediante todo tipo de cálculos y mediante experimentaciones diseñadas específicamente para obtener cierto resultado, siempre será difícil de contradecir.

Sin embargo, su aparente eficiencia no termina por exentar a esta visión de errores o de obstáculos que pudieran presentarse al momento de emplearla: “La desventaja

⁴⁵ “Quantitative methods involve the processes of collecting, analyzing, interpreting, and writing the results of a study” (Creswell, 2018: 33).

⁴⁶ “Quantitative research is an approach for testing objective theories by examining the relationship among variables. These variables, in turn, can be measured, typically on instruments, so that numbered data can be analyzed using statistical procedures” (Creswell, 2018: 41)

de un enfoque cuantitativo es que [...] las respuestas que los participantes de la investigación pueden dar no tienen mucha profundidad. Deben ser superficiales, de no ser así, los investigadores se verían sobrepasados por información que no podrían analizar adecuadamente” (VanderStoep, 2009: 8)⁴⁷.

Al siempre buscar la manera de clasificar la información que se maneja en variables y de convertirla en estadísticas, la categorización que debe llevarse a cabo puede sesgar los resultados que se obtengan y, de la misma forma, al tener una base meramente numérica, otros elementos presentes en una contextualización social, política, cultural o de algún tipo similar, podrían terminar por obviarse y dejar de considerar su importancia y/o influencia para con el estudio investigativo que se esté desarrollando.

➤ **Método cualitativo:**

Al recurrir a un enfoque cualitativo, se manejará la información de manera que permita ir adaptándose a lo que una investigación vaya develando, es decir, será importante tener una pregunta desde la cual partir, pero todo podrá ir evolucionando según los hallazgos que se tengan. De nueva cuenta según lo descrito por Sampieri (2014), es posible afirmar que este método utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. A diferencia del método cualitativo, en este caso los números, las variables o los métodos matemáticos no gozan de suma importancia, pues la principal atención estará puesta sobre las hipótesis que se irán generando a partir de los resultados que se vayan obteniendo.

Al enfocarse primordialmente en información que puede originarse desde ciertas subjetividades provocadas tanto por las experiencias personales de los investigadores, como de los participantes involucrados en cierto estudio, una investigación cuantitativa estará completamente fundamentada en una serie de

⁴⁷ “The disadvantage of the quantitative approach is that [...] the answers research participants are able to give do not have much depth. They have to be superficial, or else the researchers would be overwhelmed by information that cannot adequately be analyzed.” (VanderStoep, 2009: 8).

interpretaciones que la guiarán y, a su vez, moldearán el reporte final que se obtenga una vez concluido el proyecto.

Así entonces, lo anterior puede entenderse de esta manera: “La investigación cualitativa es un enfoque para explorar y entender los significados que individuos o grupos atribuyen a un problema social o humano. El proceso de investigación envuelve preguntas y procedimientos emergentes, datos usualmente recolectados en el asentamiento del participante, el análisis de la información construyéndose desde temas particulares hasta generales y al investigador interpretando significados de la información” (Creswell, 2018: 41)⁴⁸.

Es importante tomar en cuenta y hacer énfasis en el hecho de que factores como los antecedentes tanto de investigadores, como de participantes en la investigación y de aquellos involucrados en los problemas a tratar, serán clave al momento de presentar resultados y de encontrarle una utilidad a la información que saldrá a la luz, tanto durante como al finalizar el trabajo investigativo.

A pesar de lo útil que puede resultar interpretar los resultados en función de aquello que se esté investigando, es una cualidad que, bajo ciertas circunstancias, puede también convertirse en una desventaja: “La principal desventaja de la investigación cualitativa es que los tamaños de las muestras trabajadas suelen ser pequeñas y no aleatorias, por lo que los descubrimientos logrados pueden no generalizar al resto de la población de la que se obtuvo la muestra” (VanderStoep, 2009: 8)⁴⁹. Es decir, los resultados de una investigación no pueden aplicarse a toda la población como si fuera un resultado estadístico. No obstante, este método sigue siendo la mejor opción al momento de tratar con problemas que involucran directamente a ciertas esferas de la sociedad y su desarrollo o dinámica de vida.

⁴⁸ “Qualitative research is an approach for exploring and understanding the meaning individuals or groups ascribe to a social or human problem. The process of research involves emerging questions and procedures, data typically collected in the participant’s setting, data analysis inductively building from particulars to general themes, and the researcher making interpretations of the meaning of the data” (Creswell, 2018: 41).

⁴⁹ “The main disadvantage of qualitative research is that sample sizes are usually small and non-random, and therefore the findings may not generalize to the larger population from which the sample was drawn” (VanderStoep, 2009: 8)

Debido a esto, para el presente trabajo se empleará un método justo de este tipo, cualitativo, ya que resulta sumamente complejo proyectar a datos medibles de manera exacta la información que debe desarrollarse y que será obtenida de las películas con las que se trabajará para así cumplir los objetivos trazados en un principio. Será necesario manejar todos los hallazgos de una manera que permita adaptar las hipótesis y preguntas de investigación en función de ellos, para así contar con la posibilidad de ligar diversos trabajos investigativos desarrollados desde áreas distintas de conocimiento y hallar una relación entre geografía y cine que fortalezca los resultados que irá arrojando el proyecto y que desarrollen una base sobre la que todo lo argumentado pueda sostenerse.

Una vez logrado lo anterior, y gracias al análisis realizado de aquellos trabajos que resulten útiles, será posible identificar el contenido geográfico de una película mediante ciertos elementos presentes tanto en su trama, como en sus técnicas de filmación y en los componentes del mismo filme y, al describirlo y clasificarlo, posteriormente se contará con la oportunidad de determinar la manera en que esta información puede ser empleada para aprender de una realidad que está siendo representada en pantalla y para determinar también la cotidianeidad geográfica que existe en el cine, todo siempre mediante interpretaciones inherentes al método cualitativo que se empleará a lo largo de toda esta investigación.

➤ **Metodología a emplear para el presente trabajo:**

El primer paso a llevar a cabo, deberá ser la selección de las películas que se trabajarán para estudiar la forma en que una realidad está siendo representada y para analizarlas desde una perspectiva geográfica. La intención respecto a esta selección es la de trabajar con filmes que representen distintos tipos de realidades, tanto espaciales como temporales, para que funjan como una herramienta que permita demostrar los diferentes alcances que el conocimiento geográfico puede tener cuando se relaciona con productos cinematográficos.

De esta manera, y debido a que cumplen con los parámetros requeridos para cumplir con los objetivos de esta investigación, los trabajos cinematográficos electos son: *Amores Perros* (2000), *Match Point* (2005), *The Revenant* (2015) y *Cold War* (2018). Cada uno enfocado en representar realidades que pueden resultar en extremo familiares, como el entorno nacional en *Amores Perros*, pero también algunos por completo desconocidos, como las dinámicas de vida de los tramperos norteamericanos en las primeras décadas del siglo XIX. Pasando también por la época de la postguerra en Europa y el inicio del nuevo milenio en la capital inglesa, escenarios óptimos y benéficos para llevar a cabo todo tipo de análisis geográficos.

Una vez elegidos los filmes a trabajar, serán proyectados con el objetivo de obtener información específica referente a la espacialidad y temporalidad de cada película, así como de los elementos físicos que contengan, que se analizarán mediante un enfoque proveniente de la geografía física, además de los elementos sociales que también presenten, a estudiarse mediante la geografía humana.

La información que se obtenga será ordenada y categorizada en una matriz por película, definida y elaborada según la perspectiva geográfica desde la que deba ser estudiada. Estas matrices serán una herramienta clave para desarrollar y describir de manera específica todos los contextos en los que se esté desarrollando la trama de cada uno de los filmes seleccionados.

Luego de esto, se proyectarán las películas una vez más, en esta ocasión con el objetivo de seleccionar aquellos fragmentos y/o escenas que permitan observar los elementos característicos de cada uno de los contextos, identificados y clasificados ya luego de la primera proyección, y que construyen la realidad de también cada uno de los trabajos cinematográficos seleccionados.

Ya identificados los contextos en los que se desarrolla la realidad de los filmes, además de haber seleccionado los fragmentos de sus escenas que resulten útiles, podrá realizarse una comparación entre los lugares reales, que han servido como base e inspiración para el filme y la manera en que están siendo representados, con el objetivo de demostrar de qué manera, mediante la geografía, es posible aprender del mundo real gracias a la información que se obtiene al observar una película.

2.2 Espacialidad y temporalidad de cada película

➤ 2.2.1 Amores Perros

Película producida en México en el año 2000, dirigida por Alejandro González Iñárritu con guion de Guillermo Arriaga y con Emilio Echevarría, Gael García Bernal y Álvaro Guerrero como principales actores. En ella, se relata la historia de personajes pertenecientes a los diferentes estratos sociales que pueden encontrarse en la Ciudad de México.

Los primeros en darse a conocer a la audiencia son quienes se desenvuelven en la clase media baja: una madre con dos hijos adultos, Octavio y Ramiro, quienes, a falta de una figura paterna, son los encargados de proveer para el resto de sus familiares y en el caso Ramiro, el mayor de ellos, también para su esposa, con quien desde hace poco tiempo tiene un bebé.

Esta pareja de hermanos, con el pretexto de buscar mayores ingresos y mejor calidad de vida, protagonizan una serie de actividades ilegales, que van desde el asalto a mano armada hasta la participación en peleas de perros, tema central del filme, y que no hacen más que poner en riesgo la integridad de todos quienes dependen de ellos para subsistir, pero también de sí mismos.

Por otra parte, se presenta la historia de Valeria y Daniel. Ella, una modelo que parece haber alcanzado el epítome de su carrera al aparecer en portadas de revistas, espectaculares y programas de televisión; y él, editor de una revista y un padre de familia que parece haberse hartado de sus responsabilidades familiares y ve en Valeria, su amante, una válvula de escape de su burdo y monótono día a día.

Por último, pero en absoluto menos importante, la historia del “Chivo” aparece en pantalla. Un exguerrillero que abandonó a su familia para defender causas sociales y que, como consecuencia, se vio encarcelado por muchos años, ha recuperado su libertad y ahora subsiste como asesino a sueldo. A pesar de contar con grandes posibilidades monetarias, elige vivir de la calle, rodeado de una jauría de perros que

le acompañan a cada paso que da y escondiéndose detrás de una apariencia que no permite que se le piense como algo más que un vagabundo.

Todas estas historias, en apariencia sin relación alguna a primera instancia, terminan por entrelazarse cuando en un brutal accidente automovilístico, atestiguado de primera mano por el “Chivo”, se ven involucrados los ya mencionados Octavio y Valeria, cuyas vidas cambiarían por completo, tornándose oscuras y llenándose de tragedia y abandono.

Cada relato muestra las distintas caras de la Ciudad de México y de cómo es la vida dentro de ella cuando la necesidad de proveer es el motor de cualquier actividad económica que fácilmente puede verse inmersa en la ilegalidad, pero se demuestra también que puede bastar un instante para darle vuelta a la realidad de una persona, sin importar estatus o privilegios, pues el destino trata a todos por igual.

Espacialidad:

Esta película se desarrolla en su totalidad en la Ciudad de México, recorriendo muchas de sus calles y colonias, además de ciertos lugares característicos y espacios como la colonia Condesa o la calle Montes Urales, donde se encuentran las oficinas de los empresarios que gozan de la posibilidad de, por ejemplo, comer en lugares como el restaurante Mikado, que se encuentra sobre la Avenida Reforma, en las inmediaciones de estas oficinas empresariales.

Lo mismo sucede con lugares como las instalaciones de MVS Radio o la colonia Bosques de las Lomas, que son escenario de las secuencias en que participan los personajes que se encuentran establecidos en las mejores posiciones sociales. Asimismo, es posible reconocer lugares como la central de autobuses del norte o un recorrido extenso sobre la Avenida Central cuando toman participación los personajes que se encuentran en el punto contrario del estrato social.

Las casas pequeñas y amontonadas, las calles estrechas y azotadas por las inclemencias del paso del tiempo, además de las colonias donde suceden todo tipo de actividades ilícitas en las que los participantes son principalmente quienes viven cerca de esas zonas, son el escenario primordial en el que se desenvuelven estos

personajes. Es importante mencionar también la intersección entre las calles Atlixco y Juan Escutia, en la colonia Condesa, que es probablemente el lugar más emblemático de toda la película, ya que justo ahí se da el choque que entrelaza las tres historias que se están relatando.

Este es un filme que permite entender mucho de lo que es la vida en la Ciudad de México, ya que durante toda la trama es posible observar los grandes contrastes que existen en la capital, pues diversas escenas se desarrollan en espacios que se relacionan directamente con el lugar de residencia de las clases altas y otros con los de las clases bajas, permitiendo visibilizar las muy marcadas diferencias entre las dinámicas sociales y las formas de vida de muchos de los habitantes de una de las urbes más grandes e imponentes del mundo.

Figura 1: Ubicación de la Ciudad de México en la República Mexicana.

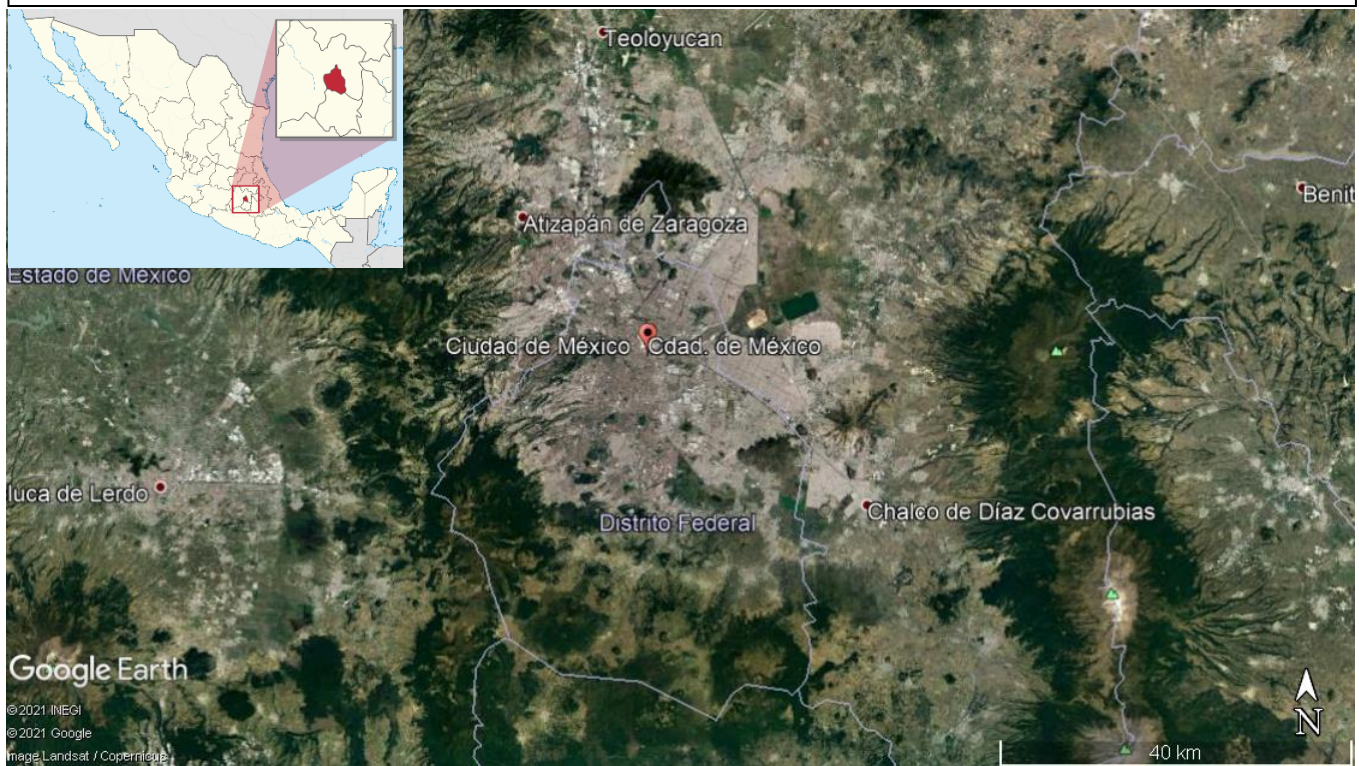


Figura 2: Imagen de la locación donde se filmó la escena del accidente en Amores Perros.



Intersección calles Atlixco y Juan Escutia, Colonia Condesa, CDMX.

Temporalidad:

El nuevo milenio comenzaba a ver la luz cuando esta película nacía y se iba desarrollando. México se veía justo en la brecha de un cambio presidencial a pocos años de haber atravesado una fuerte crisis económica luego de, probablemente, el episodio electoral más oscuro de su historia en la forma de un infame fraude. La incertidumbre en la población, como cada 6 años, estaba a flor de piel y la perpetua

urgencia por un cambio verdadero y radical se respiraba en las calles y se platicaba entre las personas.

Justo es en este contexto en el que la trama del filme se desenvuelve y a pesar de que nunca se menciona el tema y de que en ningún momento se habla concretamente al respecto, una vez entendido el panorama del país, no es difícil comprender muchas de las maneras en que todos los personajes representan a la perfección los estratos de la sociedad mexicana que le corresponden a la época.

Existen, además, rasgos que es posible identificar de manera más sencilla, como la presencia de elementos tecnológicos que en la actualidad se consideran obsoletos, ya sean los teléfonos celulares, el tipo de computadoras o televisores que son empleados durante diversas escenas. Además, las características de la moda con la que visten los personajes o de los autos que aparecen en pantalla, así como muchas de las actividades que llevan a cabo como mera distracción, pueden también ser analizadas para entender de mejor manera la temporalidad en la que se establece la trama de este trabajo cinematográfico.

Sin embargo, más allá de las características tecnológicas o de las diferencias que pudieran encontrarse con respecto a las formas de vida de la modernidad y a los muchos aspectos que han logrado evolucionar, es el escenario social, específicamente el sociopolítico, el que denota de mejor y más completa manera lo que la vida en la Ciudad de México era durante la transición del año 1999 al año 2000.

Las características de este periodo de nuestra historia empapan completamente las relaciones que se generan entre los personajes a lo largo de todo el filme y las formas y dinámicas de vida que refleja. Desafortunadamente, 20 años después de esta película, algunas de estas condiciones de la vida diaria aún resultan familiares, algo que no es ideal, pero que facilita de forma importante la posibilidad de ponerse en los zapatos de muchos de los personajes y entender el camino que intentan recorrer para lograr subsistir, que no es más que su objetivo primordial.

➤ 2.2.2 Match Point

Esta película del Reino Unido fue estrenada en el año 2006, ve en Woody Allen a su director y guionista, además de a Scarlett Johansson, Jonathan Rhys Meyers y Emily Mortimer como sus principales protagonistas. Mientras nos llevan a un recorrido por la ciudad de Londres, los personajes también nos muestran las dinámicas sociales de la clase alta británica y de la migración que realizan muchas personas hacia la capital inglesa en busca de mejores oportunidades de trabajo y de calidad de vida.

Chris Wilton es un exjugador profesional de tenis irlandés que ha llegado a la capital inglesa en busca de diferente y mejor forma de vida. Casi de manera inmediata, se topa con Tom, lo que inicia la travesía que compartiría por completo con los Hewett, una familia en extremo adinerada y privilegiada, cuyo estilo de vida contrasta por completo con todo aquello que para Wilton resultaba familiar o normal.

Poco tiempo después, conoce a Chloe y a Nola, un par de chicas que definirían el destino de Chris y muchas de las decisiones que tomaría en el futuro. La primera de ellas, Chloe Hewett, se enamora casi de inmediato de Wilton y de a poco va introduciéndolo y persuadiéndolo de participar del mundo que su familia domina por completo: el de los negocios, el dinero y los privilegios.

A pesar de que todo aparenta ir en orden en la relación de Chris y Chloe, la realidad es todo lo contrario. Mientras ella es consumida y agobiada por la presión social que le indica que debe convertirse en madre lo más pronto posible, él ha depositado su atención en Nola, chica de la que se ha enamorado y que parece estar al tope de sus prioridades y con quien no tarda en iniciar una aventura amorosa con ella.

A pesar de ser un hombre casado que, en apariencia, busca lograr un embarazo con su esposa Chloe, Chris se encuentra enfocado únicamente en Nola, quien eventual, e irónicamente, es quien logra embarazarse con él, situación que acorrala por completo a Wilton y que lo hace sentirse obligado a tomar una decisión respecto a junto a quién continuar compartiendo su vida y que lo lleva hasta el borde de la locura y a poner en riesgo todo lo que se encuentra a su alrededor.

Espacialidad

La ciudad de Londres es el escenario de esta película, sus calles y avenidas forman parte primordial de muchas de las escenas que se observan y tienen una total influencia sobre las actividades de los personajes y la forma en que se desenvuelven. Se presenta a la audiencia la dinámica de vida de las clases británicas más altas, por lo que algunos de los lugares que se vistan durante el desarrollo de este filme son clubes exclusivos, en este caso de tenis, uno de los barrios más finos y elegantes, como lo es el de Kensington y Chelsea, toda clase de galerías de arte, museos, cines de lujo y un muy completo recorrido por los principales teatros que pueden encontrarse en esta ciudad.

Cabe destacar también la casa de campo que pertenece a la familia de los personajes principales, un rasgo más que denota ciertas características de la clase alta británica que, si bien no es posible asegurar que sea inequívoca o indispensable para cada estrato de esta esfera social, sí cumple con muchos de los estereotipos que se tienen de ella. Este lugar de descanso está ubicado en Headley, Surrey, al sur de la capital, y es un espacio completamente inmerso en la ruralidad, con grandes y extensos campos y praderas donde se practica equitación o tiro y donde los personajes gozan también de almuerzos y reuniones familiares cada vez que surge la oportunidad.

Retratar cada resquicio de una urbe tan icónica y mundialmente conocida en un par de horas durante un filme es una misión muy complicada, pero en este caso se logra de gran manera, ya que es posible conocer y observar muchos de los lugares más emblemáticos y reconocibles, aquellos frecuentados principalmente por turistas y que son parte de la cotidianeidad de la ciudad.

Además, sucede lo mismo en cuanto a otros espacios que no resultan tan familiares, principalmente aquellos que se relacionan con muchas de las actividades que las esferas más altas de la sociedad londinense gustan de realizar como mera distracción o que son parte de lo que puede entenderse como su normalidad, tal es el caso del mundo de los negocios y sus ramificaciones o lo que para ellos resulta

meramente recreativo y que para muchas otras personas podría parecer totalmente extravagante.

Figura 3: Ubicación de la Ciudad de Londres en Reino Unido.

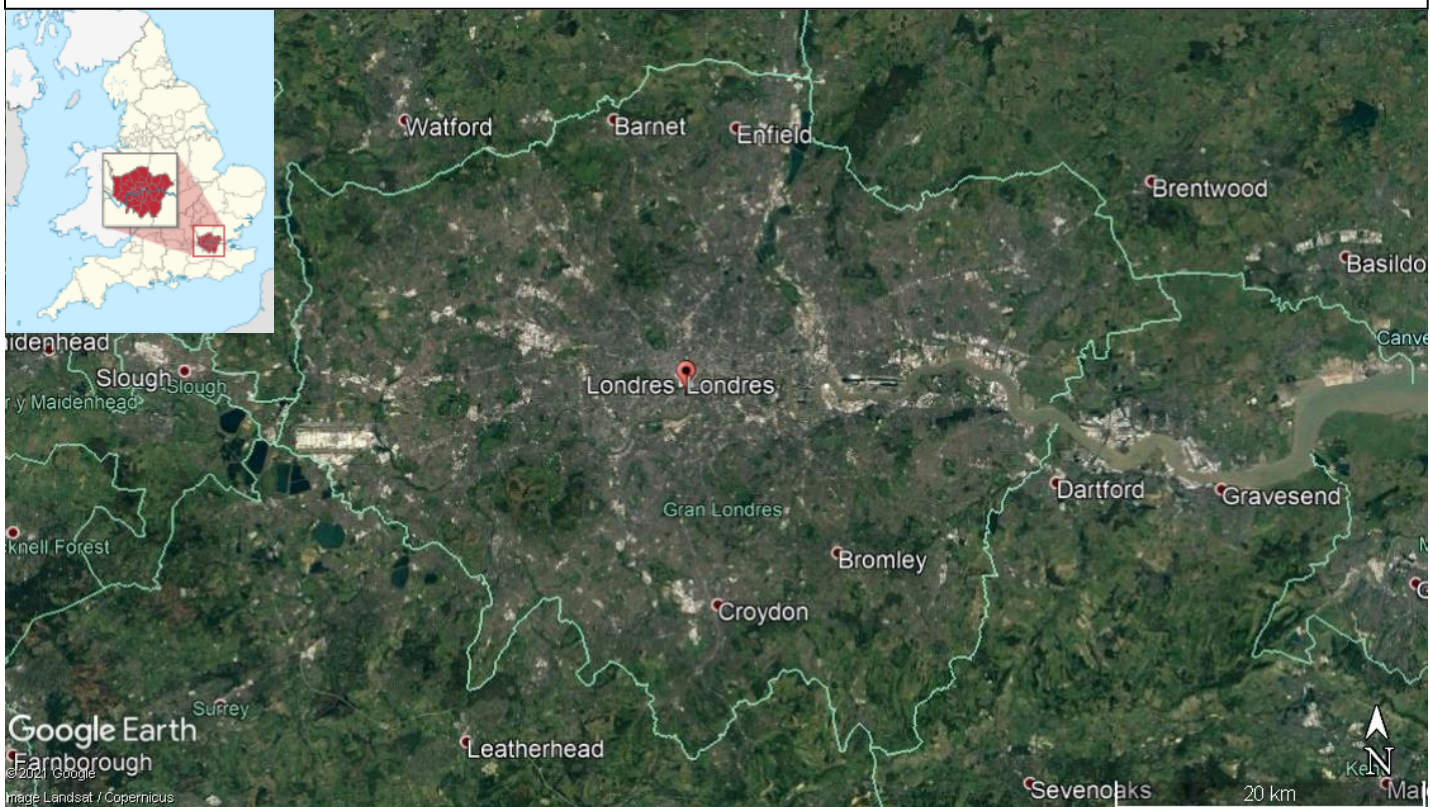


Figura 4: El Big Ben y el río Támesis en la ciudad de Londres.



Temporalidad:

La película fue filmada a lo largo del año 2005, siendo estrenada en algunos países ya durante el 2006, y durante su trama no hay elementos o escenas que otorguen razones para pensar que no esté fungiendo como un reflejo de esa misma época, por lo que permite atestiguar de primera mano lo que era la vida a mediados de la primera década del nuevo milenio que, si bien hoy en día probablemente puede sentirse no tan lejana, sí resulta extremadamente diferente a la actualidad.

Lo primero que sale a relucir es la tecnología que emplean los personajes, quienes ya gozan de los beneficios de contar con un teléfono celular y que se valen de computadoras para desempeñarse en sus actividades laborales, principalmente aquellas relacionadas a los negocios. Las bondades tecnológicas de esta época moldean de forma considerable la dinámica de vida de los personajes y generan lo

que para ellos es una normalidad en cuanto a la manera de comunicarse o de hallar formas de entretenimiento.

Un ejemplo de lo anterior puede ser la inaccesibilidad a un teléfono celular que obligaba a mantener el uso de los teléfonos fijos que, dado que solo podían emplearse desde casas u oficinas, no permitían establecer comunicación con una persona a todo momento. Situación que contrasta de manera importante con lo sencillo que resulta actualmente emplear un servicio de mensajería instantánea para comunicarse, tanto en un teléfono celular inteligente o en una computadora.

Otro ejemplo es el de recurrir a una tienda de música que cuente con una sección enfocada a uno u otro género para poder escuchar a los artistas predilectos de los personajes ya que, a diferencia de hoy, no se encontraba al alcance de un solo clic todo tipo de música u otras formas de entretenimiento. Estas situaciones han cambiado de forma considerable con el paso del tiempo y resultan características de la temporalidad en la que se desenvuelven los participantes del filme.

Los modelos de estos aparatos tecnológicos, teléfonos y computadoras, son claramente muy atrasados respecto a lo que hoy en día conocemos. Los teléfonos que aún se valían de antenas para recibir señal y las computadoras cuadradas y anchas en la parte de atrás con una pantalla relativamente pequeña son cosas que resultan conocidas, pero que hace muchos años que no se utilizan o se observan en funcionamiento.

A pesar de que las diferencias en el ámbito tecnológico pueden ser las más marcadas, definitivamente no son las únicas; la ropa, el modelo de los autos, muchas de las dinámicas sociales como el uso del transporte público o la elección de cómo pasar una noche libre en la que se busque entretenimiento, pueden ser entendidas también como características inequívocas a los años 2000. Resulta ventajoso el que estos años no se consideren tan ajenos ni desconocidos, pues al ser así, mucho de lo que está relacionado con la temporalidad y su influencia sobre la forma de vida de los personajes, se vuelve más reconocible y puede analizarse de una manera más clara.

➤ 2.2.3 The Revenant

Este filme de los Estados Unidos fue dirigido por el mexicano Alejandro González Iñárritu, que también fungió como guionista, junto a Mark L. Smith y Michael Punke. Es protagonizado por Leonardo DiCaprio, Tom Hardy y Domhnall Gleeson y relata la travesía de Hugh Glass y un grupo de cazadores y tramperos norteamericanos del siglo XIX que buscan llegar al Fuerte Kiowa ubicado en Dakota del Sur.

Glass es el encargado de guiar a los tramperos y comerciantes en su ruta de vuelta al Fuerte Kiowa, centro de operaciones de la compañía para la que trabajan todos a su cargo durante la travesía. Debido al conflicto territorial que sostienen en contra de la tribu Arikara, nativos de la región a quienes les han arrebatado gran parte de sus bienes con el único objetivo de explotar los recursos naturales que pueden hallarse en ese territorio, el principal obstáculo a sortear durante el camino de regreso de los cazadores son los ataques y emboscadas de esta tribu.

No obstante, para Hugh Glass todo se torna mucho más complicado, pues es atacado por un oso y casi abandonado a su suerte debido a que las heridas que sufre son consideradas irreparables. Su hijo mestizo, Hawk, se rehúsa a abandonarlo y junto a Bridger y Fitzgerald, pertenecientes al grupo de comerciantes, se encargan de encontrar la manera de llevar de regreso al convaleciente guía a cambio de una compensación económica.

No pasa mucho tiempo antes de que Fitzgerald, motivado por la codicia, traicione a Glass y asesine a su hijo Hawk para quedarse con su parte de la recompensa por llevarlo de vuelta al Fuerte Kiowa. Ocultándole lo que hizo a Bridger y manipulándolo para convencerlo de que Hugh ha muerto y Hawk ha huido, busca seguir su camino y, de manera definitiva, abandonar a Glass y así dejar morir al único testigo de la atrocidad que cometió.

Al borde de la muerte, pero motivado por una insaciable sed de venganza, Hugh Glass deberá encontrar el camino de regreso al Fuerte mientras lucha por su vida a cada momento y se vale de todo tipo de recursos que su entorno, que domina y

conoce a la perfección, le brinda para lograr sobrevivir y así hallar a Fitzgerald para encargarse de que pague por su crimen con creces y lograr su venganza.

Espacialidad:

En esta película, más allá de todos los personajes que cumplen un papel importante respecto a la historia que se está contando, puede destacarse un protagonista alrededor del que toda la trama se desarrolla y que influye de manera poderosa y directa en las acciones que van dándole forma a toda la trama. Se trata del río Missouri, el personaje que, a pesar de no tener un solo diálogo, le da vida a todo lo que se nos está contando, pues resulta vital para el desarrollo de lo que todos los participantes del filme conocen como una dinámica de vida normal se lleve a cabo, lo que refleja a la perfección la importancia que este río tan icónico ha tenido, y sigue teniendo, en la forma de vida de todos aquellos que viven y han vivido en sus inmediaciones.

El río se desplaza a lo largo de muchos estados de los Estados Unidos de América, iniciando su recorrido en Montana, uniéndose con el río Mississippi luego de su paso por el estado de Missouri, atravesando también en su camino los estados de Kansas, Iowa, Nebraska, y Dakota tanto del Sur como del Norte, en algunos casos fungiendo como una frontera natural que divide estos territorios.

El otro punto importante durante toda la película es el Fuerte Kiowa, que es la base de la compañía para la que los comerciantes y cazadores norteamericanos trabajan y donde se reúnen y descansan luego de concluir sus largos viajes en busca de pieles. El Fuerte se ubica en Dakota del Sur y desde un inicio, el objetivo de los personajes de la película es el de lograr llegar a este lugar a salvo y de la manera más eficiente y rápida posible.

Para lograrlo, deben atravesar todo tipo de ecosistemas de montañas y bosques y seguir el rumbo del río Missouri, por lo que, a pesar de que durante la película no se aclara ni se indica en ningún momento, deben recorrer muchos de los estados

que son parte del recorrido del río, principalmente Nebraska, Iowa y Missouri, aunque muy probablemente también algunos más.

En ciertos momentos de la película, son mencionados lugares como Arrow Peak y Yellowstone que, si bien no son parte del recorrido de los comerciantes, permiten contextualizar su forma de vida y entender todo aquello que les resulta cotidiano o que consideran como lugares emblemáticos y de alta importancia. El primero de los mencionados, Arrow Peak, es una montaña que se ubica en el estado de Colorado, al suroeste del Fuerte Kiowa, y es parte de la cordillera de los Granaderos en las montañas de San Juan, altamente reconocido por su relación con las famosas Montañas Rocosas ubicadas también en el oeste de este país.

Por su parte, el ahora parque nacional Yellowstone, ubicado en el estado de Wyoming, abarcando fragmentos también de Idaho y Montana, fue hogar de muchas tribus nativas y ha visto actividad humana desde muchos siglos atrás, por lo que no sorprende que sea considerado ya como un lugar emblemático por los cazadores de la época en la que se desarrolla la película.

Figura 5: Mapa que muestra el recorrido del río Missouri.



Figura 6: Imagen del río Missouri en Dakota del Sur.



Temporalidad:

La película está ambientada en las primeras décadas del siglo XIX, principalmente la correspondiente al año 1820, cuando el río Missouri fue el principal camino que se recorrió con el objetivo de encontrar la manera más eficiente de cruzar los Estados Unidos de costa a costa, lo que se logró de la mano del comercio de pieles y del trueque de bienes, como sucede también en el filme.

Muchas compañías desarrollaban esta actividad económica y no eran únicamente norteamericanas, pues en la película también tienen participación comerciantes franceses que se encontraban en el mismo territorio y que buscaban relacionarse económicamente con los estadounidenses para lograr intercambiar sus productos,

por lo que entonces puede inferirse, gracias a lo observado durante la película, que los alrededores del río Missouri eran una meca de este tipo de actividad comercial.

Además de esta actividad económica que se demuestra como la principal, otro elemento que se observa en pantalla y que data de la misma época son los constantes enfrentamientos entre las tribus nativas de la región y los comerciantes, “hombres blancos”, que, mediante un armamento más tecnológico y desarrollado, habían logrado despojar de sus tierras y de sus bienes a muchos de los propietarios originales, provocando así una serie de disputas que generalmente acababan destruyendo tanto los campamentos de los comerciantes, como las aldeas de las tribus, como puede observarse también en diversas secuencias durante el desarrollo de la película.

Si bien las dinámicas de vida y las relaciones tanto económicas como sociales en las que se desenvuelven los personajes pueden resultar completamente ajenas y nada familiares, no resulta complejo contextualizar la temporalidad del trabajo cinematográfico y entenderla como una parte crucial e importante del camino que debió recorrerse para alcanzar la actualidad que hoy en día se conoce en los Estados Unidos y cuyas actividades y modos de vida fueron moldeando y forjando todo aquello que hoy resulta normal en la región.

Se observaban ya los rasgos de las civilizaciones y se entiende la evolución que atravesaban, además de que, en cuanto a la historia de los Estados Unidos, los enfrentamientos entre las tribus nativas y los comerciantes, además de la esclavitud que se practicaba en la época, comenzaban a forjar el camino que eventualmente desembocaría en la Guerra Civil de 1861.

Por otro lado, el comercio en el que ya se explotaban los recursos naturales no resulta para nada desconocido en la actualidad, por lo que no sorprende que haya logrado crecer de la manera en que lo ha hecho hasta hoy en día y lo mismo sucede con muchos otros de los elementos que se observan en pantalla durante el filme y de los que, al analizarse, es posible entender y dimensionar su influencia en muchos de los aspectos de la actualidad.

➤ 2.2.4 Cold War

El año 2018 vio salir a la luz este filme polaco, escrito por Janusz Glowacki, Piotr Borkowski y por su director, Pawel Pawlikowski, con actuaciones de Joanna Kulig, Tomasz Kot y Borys Szyc. Una atormentada historia de amor que tiene como principal obstáculo los rezagos de la Segunda Guerra Mundial, que han hundido a Europa en un mar de incertidumbre y de luchas entre posiciones políticas; una película que refleja la complejidad que significaba vivir en carne propia la reconstrucción de todo un continente.

Este filme permite recorrer la Polonia, la Yugoslavia y la París de los años de la postguerra y observar en pantalla los estragos que el conflicto mundial había traído a muchas ciudades, pero también a la población europea que se había visto sacudida de forma inconmensurable y que buscaba mejorar su realidad de cualquier manera que le fuera posible.

En este caso, el arte era uno de los principales caminos a seguir para cumplir el tan anhelado objetivo y es en la Academia Mazurek de Polonia donde Zula y Wiktor, los protagonistas del filme, se conocen e inician un camino lleno de trabas y trágicas esperas, desatadas cuando, luego de planear juntos un escape hacia París gracias a una presentación de la Academia en Berlín, Zula no llega a la cita acordada con Wiktor y él se ve obligado a cruzar la frontera alemana por su cuenta.

Años después vuelven a encontrarse para descubrir que el amor que sienten el uno por el otro no ha desaparecido, pero las condiciones bajo las que viven no les permitirían permanecer juntos, por lo que deben separarse una vez más, solo para que, de nuevo años después, vuelvan a buscar, y eventualmente a hallar, la manera de reencontrarse y continuar su historia.

Cada uno de estos reencuentros comenzarían a acarrearles consecuencias de a poco más y más graves, que atentarían contra su libertad y que únicamente les permitirían volver a estar juntos 15 años después, de regreso en Polonia, pero ahora con una serie de acusaciones de traición y espionaje encima que los obligarían a huir de su realidad si es que realmente quieren permanecer juntos.

Espacialidad:

La historia comienza en un pequeño pueblo de Polonia, completamente inmerso en una ruralidad que dictaba el ritmo y las forma de vida de todos sus habitantes, quienes puede observarse, según lo mostrado en pantalla, que se dedicaban a la ganadería y a la agricultura, cuidando de la mejor manera posible a sus animales, de quienes obtenían sus principales alimentos, y viviendo en pequeñas chozas de madera que calentaban al calor de fogatas.

A pesar de los grandes y extensos campos, praderas y el lago en el que los personajes principales se desenvuelven en algunas escenas, también se muestran las consecuencias que tuvo la guerra sobre este lugar, pues muchas de las pocas estructuras que ahí se encuentran, principalmente una iglesia, están completamente destrozadas y en muy malas condiciones.

Posteriormente, los personajes se encuentran en la frontera entre Polonia y Alemania, que es cruzada por uno de ellos para lograr desertar de su país natal y refugiarse en Francia, donde se convertiría eventualmente en ciudadano. Son ya un par de años los que han pasado cuando la historia se desarrolla en París, pero el misticismo de esta ciudad es inconfundible sin importar la época en la que se muestre.

Todo tipo de bares y lugares de vida nocturna, además de muchos de los edificios y departamentos de la ciudad, así como el muy característico río Sena son retratados a lo largo de las secuencias ocurridas en territorio parisino; de inmediato se entiende que este espacio está completamente urbanizado y las dinámicas que en él ocurren contrastan de una manera muy importante con las de los lugares mostrados anteriormente.

Territorio perteneciente a la ex Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas también funge como escenario de los personajes cuando visitan Yugoslavia luego de un largo viaje en tren durante el que se observan muchos y muy diversos paisajes y que concluye con el arribo a una de las playas que dan hacia el Mediterráneo, más específicamente hacia el mar Adriático.

La presencia de palmeras y el claro aumento en la temperatura y la humedad en el lugar son característicos del ecosistema de la región, que contrasta de manera considerable con todo lo que se había observado durante la película hasta ese momento. En la actualidad, este territorio es perteneciente a Croacia, país que logró independizarse de Yugoslavia luego de la caída de la URSS.

Cabe destacar también la aparición, aunque breve, durante la película de lugares que pueden considerarse emblemáticos y que se encuentran ubicados en Alemania o en Rusia. Gracias a una presentación, la academia de artes a la que pertenece la protagonista del filme logra visitar el teatro del Kremlin ubicado en la Plaza Roja de Moscú. Además, y de nueva cuenta debido a una presentación artística, la misma academia artística visita Berlín, valiéndose una vez más de un viaje en tren, y se presenta en uno de los teatros de la ciudad; sin mencionar que se hace referencia al “Youth Festival”, celebrado en la plaza Alexanderplatz, ubicada también en la capital del país alemán.

Figura 7: Ubicación de Polonia en Europa.



Figura 8: Lódz, Polonia, locación de filmación de Cold War.



Figura 9: Ubicación de Croacia (Yugoslavia en filme) en Europa.

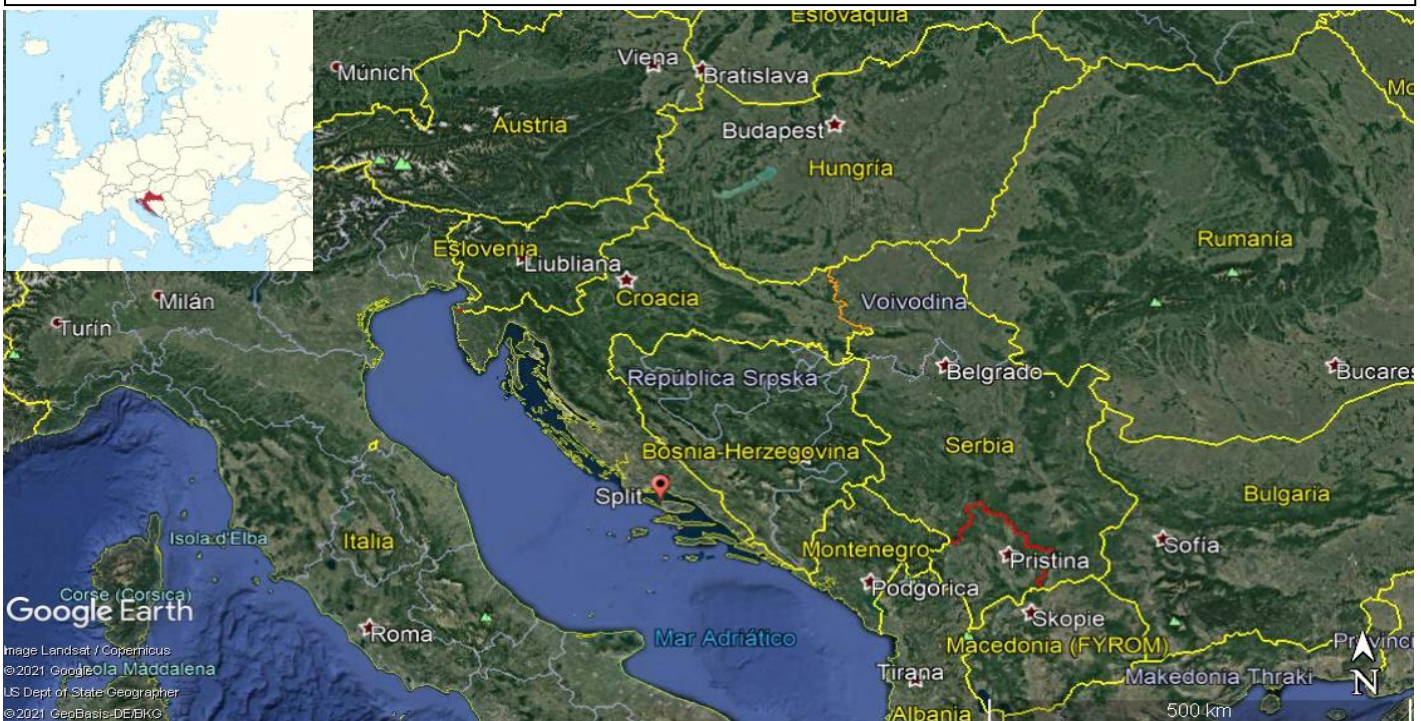


Figura 10: Ciudad de Split, Croacia, lugar de filmación de escenas en Yugoslavia.



Figura 11: Ubicación de París, Francia en Europa.



Figura 12: Place Emilie Goudeau en París, locación de filmación de Cold War.



Temporalidad:

Esta película es un vasto recorrido por la Europa de la postguerra, todos los eventos en la trama ocurren en un lapso de 15 años, iniciando en el año 1949 y concluyendo en 1964. El fin de la Segunda Guerra Mundial se había dado solo unos cuantos años atrás y las enormes consecuencias que había dejado en los territorios involucrados quedan de manifiesto con el pasar de las escenas.

La completa y abrumadora destrucción de todo tipo de edificios y viviendas es más que evidente. Durante muchas secuencias, principalmente aquellas que se enfocan en los personajes que habitan los territorios menos desarrollados, es posible observar escombros en las calles y asentamientos en ruinas que se habían vuelto parte de la vida cotidiana de las personas.

Es también de suma importancia mencionar que estas consecuencias no se reducen únicamente a los daños materiales o estructurales que sufrieron las ciudades participantes de la película, sino que también se manifiestan en todo tipo de cambios sociopolíticos y socioeconómicos que envolvían en una densa

incertidumbre a todos los habitantes del continente y que brindaban a las autoridades que se encontraban en el poder, una oportunidad inigualable de intentar imponer sobre ellos los regímenes de control político de su elección, valiéndose de todo recurso a su alcance para lograrlo, como sucedió con la influencia de uno de los actos que la academia de artes retratada en la película se vio obligada a incluir en sus presentaciones y que veneraba a un líder político.

El enfrentamiento entre comunismo y capitalismo, que provocó muchísimas y muy drásticas divisiones territoriales que lograron convertir a oriente y a occidente en completos enemigos que mantuvieron una larga enemistad; un período de completa reconstrucción en el que se incrementó el atraso de territorios pobres con respecto a aquellos que contaban con la posibilidad de reconstruirse de una mejor y más veloz manera; así como una total incertidumbre en cuanto a políticas migratorias, donde era factible que un ciudadano simplemente desapareciera o que se le solicitara actuar como espía para el beneficio de una nación enemiga a su país natal, es el contexto en el que los personajes de esta película se desenvuelven, refugiándose en las artes como el único recurso de la época que podía cambiar su realidad y chocando contra todos los obstáculos que la guerra había dejado en su camino.

2.3 Los contextos

➤ 2.3.1 Indicadores, ¿cómo reconocerlos?

Al analizar una película con una perspectiva desprendida por completo desde la geografía y su conocimiento, la forma en que la información se obtendrá y se clasificará estará relacionada de manera directa con los métodos inherentes a esta rama del conocimiento. Es, entonces, por esta razón que los indicadores, que serán brindados por características, elementos y/o diversos rasgos observados a lo largo de la trama de un filme, podrán dividirse principalmente en dos tipos: aquellos

pertenecientes al campo de estudio de la geografía física y aquellos al de la geografía humana.

En cuanto a los elementos de geografía física, es necesario recalcar que la espacialidad que funja como escenario de las acciones de una película, aquella en que los personajes se desarrollan y se relacionan entre sí, además de ejercer una fuerte influencia en sus formas de vida, contará con ciertas características físicas, principalmente en cuanto a condiciones climáticas, vegetación y fauna, que podrán ser analizadas geográficamente.

Condiciones climáticas:

Las condiciones climáticas bajo las que los personajes de una película lleven a cabo su cotidianeidad, pueden ser empleadas como un mapa que deleve la localización de un filme. Si bien puede resultar una característica general el determinar si en cierta escena de una película la temperatura es baja o es alta, por ejemplo, una vez relacionando el resto de los elementos y características a analizar que también aparezcan en pantalla, el entendimiento que puede alcanzarse será alto y funcional. En algunos casos podrá obtenerse esta información de manera más sencilla que en otros, puesto que habrá películas que se lleven a cabo en, espacios abiertos como una playa, un bosque o en montañas nevadas, pero no siempre será de esta manera.

Cuando a lo largo de toda la trama no se presenta claramente algún tipo de fenómeno meteorológico o no se observa un espacio que permita conocer las condiciones climáticas de un lugar, habrá que recurrir al conocimiento geográfico. Al considerar todo lo que aparece en pantalla, además de tomar en cuenta si se habla de lluvia, nieve o mucho calor y el que las actividades llevadas a cabo por los personajes correspondan con las condiciones necesarias para su realización, un análisis proveniente desde el enfoque otorgado por la geografía será clave para entender la influencia del clima del lugar y del tiempo meteorológico sobre las formas de vida en una película.

Vegetación:

Durante una película, así como en la vida diaria alrededor de todo el mundo, puede detectarse la presencia de árboles, plantas, flores o cualquier otro tipo de vegetación, que variará según las características del lugar en cuestión. Por esta razón, al analizar este elemento y entender el tipo de vegetación que se tiene en pantalla, será posible aprender sobre el lugar que se está presentando en el filme y, a su vez, conocer un poco más sobre la realidad que busca reflejar y representar.

Lo anterior se logrará una vez que la flora presente en el filme se haya relacionado con un conocimiento geográfico que demuestre la forma en que este elemento varía dependiendo de los tipos de ecosistemas que existen a lo largo del planeta, además de indicar el tipo de vegetación que se presenta bajo las diversas condiciones físicas de los diferentes continentes, países o ciudades representados en pantalla, según sea el caso de la película que se esté trabajando.

Es importante tener en cuenta la importancia de una buena representación fílmica de las condiciones naturales de un espacio, si es que una película no está siendo filmada en los lugares reales y está teniendo que recurrir a la búsqueda de locaciones que deban ambientarse para su representación. De no lograr cumplir de buena manera con la ambientación y, debido a esto, no representar fielmente las características reales de ese lugar, se corre el peligro de que una película pierda veracidad y de que sea difícil para su audiencia realizar una interpretación de lo que busca transmitir.

Fauna:

En un caso similar al de la vegetación, la presencia de animales en cualquier contexto de la vida, sin importar espacialidad o estrato social, es prácticamente inevitable, por lo que en el cine esto estará representado fielmente y de manera casi inequívoca. El que uno u otro tipo de animales, insectos, arácnidos, etc., se presente en pantalla siempre será un camino que pueda recorrerse para contextualizar el

lugar en el que las acciones del filme se están llevando a cabo y determinar si resulta conocido y familiar o si sucede todo lo contrario.

La diferenciación que coloquialmente logra hacerse entre animales “salvajes” y “domésticos” puede servir como herramienta en una película para otorgarle diferentes tipos de connotación a uno u otro lugar. Si en una escena los personajes se están relacionando con un perro o un gato, inmediatamente puede inferirse que se trata de una mascota y que, probablemente, el espacio se encuentre inmerso en un cierto tipo o nivel de urbanidad.

Pero si, en un caso también de presencia de fauna domesticada, lo que se observa son ovejas, cerdos y vacas, la inferencia que casi de manera segura se realizará, será aquella de interpretar dicha escena como una que se está desarrollando en una granja y en la que los personajes se dedican a actividades económicas relacionadas con ese espacio.

Por otro lado, escenas en las que participen animales como leones, serpientes o tiburones, permitirán asumir que no se trata de un espacio que resulte familiar o en el que se desarrollen muchas actividades comunes para la mayoría de las personas. Además, será posible relacionar la fauna observada con lo que se entiende como su hábitat natural y entender que, volviendo a los ejemplos mencionados, en el primero de los casos, la película se esté localizando en la sabana africana, en el segundo se trate de un desierto o selva y finalmente de algún océano.

Una vez más, el conocimiento geográfico permitirá explotar este elemento de manera que salgan a la luz todas aquellas características que denoten el lugar específico en el que un filme se está llevando a cabo y, de esta manera, aprehender todos los detalles que sea posible obtener respecto a la espacialidad en la que se esté desarrollando la película en cuestión y, al mismo tiempo, de la realidad que está representando.

En cuanto a los elementos que la geografía humana se encargará de analizar, serán aquellos que comprendan todo lo relacionado a las dinámicas sociales bajo las que un trabajo cinematográfico se desenvuelve y el escenario que le brindan a sus

personajes para desarrollarse, relacionarse y llevar a cabo sus actividades cotidianas. Un buen y completo entendimiento de estas características resultará de gran importancia al momento de buscar aprender sobre la realidad que está siendo representada en pantalla y para lograr interpretar lo que es la vida en uno u otro lugar del mundo.

Contexto cultural:

Como ya se ha mencionado, la cultura se irá creando y moldeando gracias a todas las actividades que un grupo de personas realice en muchos y diferentes aspectos, que pueden ir desde la forma en que estructuran sus sociedades, pasando por las costumbres y tradiciones que practiquen y que se remonten hasta cientos de años atrás, hasta llegar a lo que ha forjado todo lo que hoy en día se entiende como normal y cotidiano dentro del mismo grupo. Es importante recordar también que la cultura irá cambiando y evolucionando según el lugar que se esté tomando en cuenta, por lo que hallar dos dinámicas de vida idénticas en distintos espacios resultará complicado, pero sí será posible identificar fácilmente la influencia de los diversos dominios culturales que se encuentran en el mundo.

En una película, la cultura estará presente en cada actividad que se plasme en una escena, en cada lugar que se visite y en cada característica que los personajes deban cumplir. Es importante tener lo anterior en cuenta, pues entender todo aquello que en una película es cultural será el principal camino hacia un mayor y mejor aprendizaje y entendimiento de la realidad que está funcionando como base para la realización de ese filme.

Las acciones que denoten cultura a lo largo de un filme estarán influenciadas también por muchos otros elementos que principalmente derivarán del contexto y el entorno en el que sus creadores se desarrollen. Además, muchas de las técnicas fílmicas que puedan emplearse también sufrirán de una influencia de este tipo, así como todo lo que le de forma al escenario en el que los personajes van a desarrollarse, ya sea en una escena en interiores, con el arreglo del cuarto en el

que se encuentren o, en el caso contrario, con la dinámica en que se vean envueltos al desenvolverse en el exterior.

A pesar de que es importante tener en cuenta todas estas influencias culturales que una película puede sufrir, sería erróneo asumir que gracias a una secuencia filmica no es posible obtener todo tipo de elementos también culturales que provengan tanto del mensaje que se busca transmitir a la audiencia mediante un filme, como de lo que es la vida dentro del contexto y de la realidad que está representando.

Contexto socioeconómico:

La dinámica de vida de los personajes será una manera de descifrar este contexto. Las condiciones económicas y sociales que deban enfrentar en el espacio en el que se desenvolverá la historia influirán directamente en el desarrollo de una trama y deberán ser un fiel reflejo de una realidad representada. Una película podrá enfocarse en uno o varios estratos sociales, ya sean bajos, medios o altos, permitiendo a la audiencia adentrarse a lo que es la vida de esas esferas de la sociedad en un lugar en específico.

Un mismo entorno derivará en distintas formas de vida y de desarrollo en los personajes, una situación que no resulta para nada desconocida en el mundo real, debido a que, como es bien sabido, en un mismo país y hasta en una misma ciudad o localidad de cualquier tipo y cualquier región, se desenvuelven al unísono personas pertenecientes a distintas clases o estratos sociales.

Mientras que aquellos cuyo entorno puede considerarse de clase baja deben vivir al día, sobreviviendo a las inclemencias de un mundo en el que hay que encontrar la manera de subsistir valiéndose de los recursos de los que se tengan mano, también podrán verse reflejados aquellos afortunados que parecen tener la vida resuelta desde antes de nacer y sin mover un solo dedo.

Muchas veces una película tendrá como objetivo primordial volver tangibles las diferencias que existen entre las diversas dinámicas sociales y económicas que existen en un solo lugar, además de las también distintas formas de vida que se

desprenden de cada caso y que terminan por marcar divisiones considerables entre sus habitantes. Además, podría buscarse manifestar injusticias, desigualdades o algunos otros casos similares.

Por esta razón, será importante identificar el enfoque que un filme esté teniendo y determinar si pretende reflejar de manera más completa las dinámicas de una u otra clase social, pues al lograr hacerlo el mensaje que esté buscando hacer llegar a su audiencia mediante sus símbolos, representaciones, escenas y secuencias podrá lograr ser interpretado de manera más clara.

Contexto sociopolítico:

Un elemento mediante el que podría existir o generarse un sentimiento de familiaridad entre la audiencia y los personajes de alguna película, serán las dificultades, o facilidades, en algunos casos, que deriven de enfrentar una u otra forma de gobierno. El Estado muchas veces es concebido como uno de los principales enemigos en la vida cotidiana, por lo que, al analizar una película geográficamente, será relevante la participación que este ente de poder tenga en la realidad representada en pantalla.

Relaciones de mercado, políticas migratorias, programas de desarrollo, así como injusticias, corrupción y malos manejos o cualquiera que sea el escenario al que los personajes deban enfrentarse, y del que, probablemente, otros personajes puedan verse beneficiados, podrá analizarse con el objetivo de, una vez identificado el espacio en el que se llevará a cabo la historia, determinar la manera en que afecta la vida de los personajes. Todo siempre tomando en cuenta los distintos tipos de gobierno que envuelven a los diferentes países del mundo, pero entendiéndolos como un elemento que generará una influencia de la que será muy poco probable que algún grupo social se vea absuelto.

Una buena representación del aspecto sociopolítico será indispensable al momento de buscar reflejar de manera correcta una realidad que funja como base para una película. Si bien es cierto que puede no ser el punto focal de los creadores del

trabajo cinematográfico, siempre será requerida una presencia adecuada y correcta de las condiciones que moldearán la manera en que se desenvuelvan todos los personajes, puesto que será gracias a estas acciones que podrá realizarse la interpretación de algún filme.

➤ 2.3.2 Amores Perros

Al desarrollarse en una ciudad tan poblada como la Ciudad de México, esta historia brinda principalmente herramientas de análisis concernientes para la geografía tanto urbana como de la población. Plasmando todo tipo de conflictos y circunstancias de la cotidianidad (al menos de los diversos personajes), el filme permite adentrarse a las dinámicas de vida de diferentes clases sociales y entender cómo se desarrollan en la capital mexicana desde diferentes puntos de vista.

Elementos de Geografía Física:

Las condiciones climáticas que pueden observarse son completamente características de lo que se conoce en la Ciudad de México. Un clima templado con temperaturas que pueden alcanzar altos niveles que provoquen una sensación de calor en las calles durante el día, pero que pueden llegar a bajar en las noches, provocando que sean frescas y húmedas. La influencia que estas condiciones tienen sobre las dinámicas de vida en la ciudad no es muy drástica y no es necesario el uso de vestimenta específica para protegerse de uno u otro alcance de esta temperatura.

Debido a que el escenario de acción de los personajes de este trabajo cinematográfico se trata de un espacio por completo urbano, los elementos geográficos de índole física que pueden observarse en pantalla no aparecen en gran número o cantidad. La presencia de árboles, plantas en macetas o de jardines pequeños se da de una manera que resulta característica para grandes ciudades y espacios en los que la vida cotidiana urbana se desarrolla intensamente.

La gran mayoría de vegetación que puede observarse durante las escenas se observa que se encuentra bajo la influencia de los seres humanos, quienes la han modificado a su conveniencia. Sin embargo, la fauna, que es considerada doméstica en su totalidad, es un elemento indispensable para el desarrollo de esta película y para muchas de las escenas que en ella se presentan.

Los perros cumplen un papel muy importante para cada uno de los personajes participantes de la trama del filme y podrían considerarse hasta cierto punto sus protagonistas; se encuentran en todo momento y fungiendo como mascotas de compañía, muchas veces a grados enfermizos y obsesivos, pero también llegan a desempeñarse como generadores de ganancia para beneficio de sus dueños y hasta reflejo de lo que envuelve psicológicamente a los personajes.

Elementos de Geografía Humana:

Lo que más concierne a esta perspectiva dentro de la película es la gran representación que se realiza de las distintas clases sociales que se encuentran en la Ciudad de México y que son un reflejo de lo que ocurre a nivel nacional. En el primer escenario se describe la forma de vida de una familia de clase media baja que raya en los estereotipos que existen de las familias mexicanas de este tipo: una madre a cargo de las labores domésticas, pero que no es reconocida como una figura de autoridad, a pesar de que se encarga de que la vida de todos los que habitan en su casa funcione.

También se describe el caso de un matrimonio forzado a causa de un embarazo no deseado que obliga al padre, hijo mayor en la familia ya descrita, a proveer para su esposa y, al no haber una figura paterna, también para su madre, mientras que el hijo menor se encuentra a la sombra de su hermano pero es obligado por la madre de ambos a subyugarse ante su mayor, lo cual crea tensión dentro del hogar.

Se genera una lucha de poderes entre ambos hermanos, quienes siempre están buscando la manera de ganarse la vida, pero lo hacen recurriendo a prácticas ilícitas de distintos tipos que los ponen en riesgo, tanto a ellos como a sus seres más

cercanos, pero que les permiten hacerse de bienes considerables al ser, por llamarlo de alguna manera, “el camino fácil”.

Posteriormente se tiene un vistazo a una familia disfuncional de clase alta que se ve atentada por la infidelidad del patriarca que termina por dejar su vida convencional para gozar de aquella llena de los lujos que puede brindarse a sí mismo y a su amante, junto con quien decide vivir en un departamento, pues parece que ambos se desarrollan de la mejor manera en el ambiente del espectáculo, lo que les permite vivir de manera completamente despreocupada, aunque no escapan de ser víctimas de lo caótico que puede resultar vivir en el corazón de la urbanidad.

Para finalizar, se presenta el contraste entre clases más marcado al relatarse una historia que involucra a personajes de clase alta y de clase baja que se desenvuelven al unísono, cada uno buscando hacerse cargo de sus propios problemas. El primero de ellos es aquel que se desarrolla en el mundo de los negocios y que está lleno de trabajos de oficina, autos lujosos y negocios turbios que no hacen más que generar más dinero a costa de la corrupción en la que se ven sumergidos sus participantes.

Del lado contrario se tiene a un personaje que podría decirse que pertenece a la clase baja por elección, pues tiene la posibilidad monetaria de salir de ella, pero decide vivir rodeado de elementos que no brindan una gran calidad de vida. Una vez más, durante este fragmento de la trama del filme, la corrupción de la sociedad y lo “comunes” que resultan las actividades ilegales en una ciudad tan bulliciosa quedan demostrados, dando así la oportunidad de realizar un análisis al respecto.

La película, al relatar las dinámicas de estos tres grupos, permite entender la manera en que todos ellos viven y conviven en la capital mexicana, dentro del caos del día a día y con una familiaridad terriblemente normalizada respecto a la delincuencia y el crimen organizado que, desafortunadamente, forma parte de la vida de todos los habitantes de la ciudad y que reconocemos muchas de sus facetas al ser mostradas en pantalla y al involucrar a los personajes en sus actividades.

En cuanto a lo urbano, al recorrer una distancia considerable dentro de la ciudad, pueden realizarse análisis que permitan demostrar la eficiencia de las vialidades o la presencia de transporte público en la urbe, además de determinar el grado de urbanización que ha alcanzado y comparar el crecimiento y desarrollo de ciertas zonas contra algunas que podrían parecer más marginadas.

Además, el filme podría analizarse de manera que exista la posibilidad de adentrarse al tema de la sobrepoblación y las implicaciones que puede llegar a tener en el día a día de las personas, enfocándose de manera primordial en todo aquello que ejemplifique cómo es que termina por obstaculizar el desarrollo funcional de una cotidianeidad y los obstáculos que termina por provocar.

➤ 2.3.3 Match Point

Las dinámicas de migración y la forma de vida de las clases altas londinenses son los principales enfoques desde los que se puede estudiar esta película geográficamente. La búsqueda de una vida mejor de una persona no nativa de Inglaterra que presenta el filme, situación llena de contrastes y complicaciones, permite desarrollar un análisis entre las formas de vida de los diferentes escalafones sociales que se encuentran en la mítica Londres.

Además, al ser una historia que recorre el corazón londinense, es posible llevar a cabo estudios enfocados única y exclusivamente en la ciudad, observando su desarrollo y evolución o la forma en que funciona su transporte, tanto público como privado, pero también pueden analizarse sus características climáticas y ambientales y todo lo que ellas implican, para así recrear una idea lo más completa posible de lo que es vivir en la capital británica.

Elementos de Geografía Física:

De primera mano, la gran y constante presencia de lluvia durante el desarrollo de la película es una característica física por excelencia y una muestra de las condiciones

climáticas de la región, más allá de que una de las principales características coloquiales de la ciudad es el “clima londinense”, que en este caso puede inferirse que sí se presenta con frecuencia.

Además, resulta relevante hacer hincapié en la nieve que se observa durante una breve secuencia cuando llega el invierno dentro de la historia del filme, otro elemento climático que, en este caso, no suele ser del todo común en la ciudad, pero que se presenta como una herramienta fílmica que permite a la audiencia entender la época del año en la que se encuentra la historia.

En términos generales, son pocos los elementos claramente físicos presentes en la película y pueden reducirse a aquellos que resultan característicos de una gran ciudad, como los parques con jardines o las plantas en macetas que fungen como adorno de las casas de los personajes. No obstante, al observar atentamente, salen a relucir aquellos detalles que, aunque tal vez mínimos, permiten determinar ciertas características físicas de la ciudad.

La presencia del característico río Támesis no deja de destacar, pues se observa a lo largo de varias escenas durante la película y es otro importante elemento físico. Por último, otros aspectos por completo de este tipo en la película son la vegetación y la fauna que se encuentra en los alrededores de la casa de campo de la familia protagonista de la película, ubicada en Headley. Grandes pastizales y praderas, además de caballos domesticados, son el acercamiento más claro que tiene el filme al mundo natural.

Elementos de Geografía Humana:

La dinámica de vida de la esfera más alta de la sociedad londinense se describe a fondo en el transcurso de esta película. Las posibilidades que quienes pertenecen a este sumamente exclusivo y elitista estrato social tienen de asistir a clubes de tenis, restaurantes elegantes y lugares de entretenimiento, como cines de lujo, teatros, museos y galerías de arte, quedan de manifiesto.

Además, la vida de estos personajes se lleva a cabo casi por completo dentro del mundo de los negocios y del refinamiento, donde aparentemente no hay complicaciones y se goza de una infinidad de bondades que han llegado gracias al dinero, pero que sufren debido a las diversas formas de presión social que se ejercen sobre ellas y ellos al verse en la obligación de cumplir con muchos comportamientos tradicionales.

La migración es un tema importante en la trama de la película, pues se dan dos casos: el primero es el de un irlandés que llega a Londres para fascinarse con la sofisticación de la ciudad y padecer sus, probablemente, exagerados costos, pero que eventualmente encuentra las oportunidades de trabajo y de mejora de su calidad de vida que lo habían motivado a llegar a ese lugar desde un principio; esto es un tema migratorio por excelencia que puede servir para analizar la manera en que las oportunidades varían entre territorio irlandés e inglés, pues a pesar de ser tan cercanos, Inglaterra siempre parece más prometedor.

El otro es el caso de una estadounidense que salió de casa para nunca regresar y que pretende volverse parte del mundo del entretenimiento en la capital inglesa; si bien los Estados Unidos pueden considerarse como la meca del entretenimiento en el continente americano, pero en algunos casos también a nivel mundial, es interesante una situación que parece contrastar con lo que resulta más característico, que es ver a personas europeas buscando llegar a Norteamérica para realizar sus sueños en el mundo del espectáculo. Ambos casos son una muestra clara de lo que la migración en busca de mejores oportunidades es y de las razones que motivan a quienes deciden dar este paso y enfrentarse a todo su proceso.

Es importante resaltar un rasgo que podría pensarse como una característica infaltable cuando se trata de la clase alta, y es que puede llegar a ser extremada y abrumadoramente conservadora; se trata de la presión que uno de los personajes femeninos pertenecientes a esa esfera siente por formar una familia y por cumplir el papel, que según lo que la sociedad a la que pertenece dicta, debe tener como mujer de cierto estatus.

Estas presiones son muchas veces ejercidas por su madre, quien no concibe que la vida de su hija pueda ser de otra manera y la obliga pasivamente a valerse de cualquier recurso a su alcance para lograr un embarazo. Este es un tema digno de estudio y que definitivamente le brinda a la película una dosis de realismo que demuestra lo que puede provocar el forzar a una persona a cumplir con reglas que fueron impuestas sin tener en cuenta su mejor interés, sino únicamente la preocupación de aparentar pertenecer o encajar en ciertas esferas de la sociedad.

➤ 2.3.4 The Revenant

Esta película aborda diversos temas geográficos que también pueden dividirse tanto en enfoques físicos como en humanos. El primero se relaciona principalmente con la intensidad del invierno que se vive en las latitudes donde se desarrolla la historia: los alrededores del río Missouri. Al observar las grandes cantidades de nieve que caen en el bosque y las montañas, así como los cuerpos de agua que se encuentran congelados casi en su totalidad, es posible entender cómo las condiciones climáticas de la región influían sobre la forma de vida de las personas en el siglo XIX.

Asimismo, este trabajo cinematográfico, al retratar una época muy distante y, por consiguiente, diferente de la actual, puede fungir como una herramienta para analizar las distintas dinámicas, tanto sociales como económicas y políticas que se sostenían en ese momento de la historia en ese lugar, y al relacionar ambos enfoques y analizarlos como un solo contexto, interpretar de mejor manera la representación que se está realizando de esa realidad.

Elementos de Geografía Física:

El principal elemento, que es también uno de los protagonistas de la película, es el río Missouri, pues toda la película se desarrolla a sus alrededores. En él o en sus afluentes y arroyos, los personajes pescan o recolectan agua, además de

transportarse a través de él en algún bote o recurriendo al nado, siempre buscando mantenerse cerca para usarlo como recurso y referencia.

La película se desarrolla durante el invierno, por lo que hay mucha nieve y hielo en los espacios donde se llevan a cabo las escenas, lo que representa uno de los principales obstáculos a sortear por parte de los personajes. El fuego y la ropa hecha de piel son claves para sobrevivir las temperaturas extremas características de la época del año en esa región.

Cabe mencionar también un elemento curioso que se presenta como parte de la trama de la película, que es la aparente caída de un meteorito cerca de una de las planicies en la que el personaje principal se encuentra. Sin embargo, no queda del todo claro si este fenómeno realmente sucedió o si se trata únicamente de un recuerdo o algún tipo de visión o sueño.

A lo largo del territorio que recorre el río pueden observarse diversos tipos de relieve, como montañas, que en algunos casos son escaladas por los personajes, pero también planicies donde la vegetación principal son los pastizales. Además, durante diferentes secuencias a lo largo del filme, los personajes se encuentran también con rápidos, cascadas y caídas abruptas dentro del río, todos estos cuerpos de agua congelados parcial o totalmente, lo que termina por complicar los trayectos que deben recorrer.

La vegetación que puede observarse a lo largo de las diferentes escenas es muchísima y siempre muy imponente, pero puede relacionarse como característica principalmente de un bosque de pinos, a pesar de que muchos de los árboles se encuentran secos o con ramas que han caído debido a la estación del año. Este bosque es muy cerrado en algunas partes, complicando el acceso y el camino a través de él, pero también aparece en pantalla siendo empleado como refugio y como cubierta gracias a esta misma característica.

Además de los gigantescos árboles en los bosques de coníferas y de vegetación en forma de arbustos, durante diversas secuencias y escenas, los personajes llegan a encontrarse con plantas que probablemente sean características de la zona y

también de la época, pues no son fáciles de reconocer a simple vista; sin mencionar la presencia de algunas flores que sí pueden resultar más familiares y que crecen en ciertos espacios que se recorren a lo largo de la película.

La fauna es diversa y corresponde totalmente con aquella que es característica de la zona norte del continente americano y de los ecosistemas del territorio en el que se desarrolla la película. Principalmente es de destacar la presencia de osos, pues tienen una participación considerable en la trama del filme; además de bisontes y lobos, que también se observan desenvolviéndose en su hábitat natural y valiéndose del río y de los recursos de la zona para sobrevivir.

Es clara la diferenciación que puede hacerse entre animales salvajes y domésticos, pues a diferencia de los ya mencionados, los jabalíes, caballos y perros se encuentran en un entorno por completo controlado por los humanos y cumplen funciones específicas dentro de sus aldeas o como medio de transporte. Por último, es importante mencionar también la presencia de aves como los cuervos y de los peces que son empleados como principal recurso alimenticio por todas las personas que habitan la región.

Elementos de Geografía Humana:

La más importante muestra de las dinámicas y contextos sociales es la forma de vida de todos los personajes, pues a pesar de que pueden presentar diferencias, las condiciones bajo las que se desenvuelven son características de la temporalidad de la película. Las aldeas de los Arikara, Ree y Pawnee, con chozas de madera y los campamentos de los comerciantes son los principales ejemplos; la vestimenta de los cazadores estaba hecha principalmente de pieles animales, de quienes también se valían para obtener alimento, por lo que la caza y la pesca eran de gran importancia para subsistir, así como la presencia y el uso del fuego, que también era una herramienta primordial para su supervivencia.

Una distinción entre hombres blancos (franceses y norteamericanos) y nativos, rasgos de discriminación y racismo del siglo XIX que es resaltado por diálogos como

“dispara civilización a esos salvajes” o “hay hombres blancos en la puerta”, demuestran de primera mano los contextos sociales de la película, que pueden ejemplificarse mediante los enfrentamientos que había entre ambos grupos sociales, provocados por el autoritarismo del que fueron víctima los nativos, a quienes se les despojó de sus tierras (situación mencionada por los personajes durante algunas de las escenas).

Este conflicto entre los cazadores y la tribu de los Arikara, que ha alcanzado una etapa cumbre en la película, es clave para poder retroceder en la historia y determinar sus posibles causas y entender de dónde se deriva todo lo que se observa en pantalla respecto a la situación. En cuanto a esto, destaca la ya mencionada apropiación de tierras y el despojo de los dueños originales de los lugares donde los tramperos se habían establecido debido al alto interés económico que despertaba la explotación de los recursos que podían hallarse en la región.

Al mismo tiempo, durante los enfrentamientos salen a relucir las diferencias entre los armamentos con los que contaban ambas partes: los comerciantes norteamericanos y franceses elegían valerse de armas de pólvora, cuchillos y hachas y los nativos, por su parte, recurrían a arco, flecha y elementos para provocar fuego o trampas con lo que estuviera a su alcance. Estas son características que demuestran muy claramente los diversos niveles de tecnología a los que tenían alcance las esferas participantes del conflicto.

Los campamentos de tipo nómada de los “hombres blancos”, que probablemente trabajaban para la Rocky Mountain Fur Company que se menciona en la película, son elementos que ejemplifican de gran manera la forma en que llevaban a cabo la dinámica económica a la que se dedicaban y que estaba centrada concretamente en la obtención, intercambio y venta de pieles animales.

Este comercio logró generar relaciones económicas internacionales entre norteamericanos y franceses con el objetivo de intercambiar bienes o de obtener alguna ganancia por ellos. Esto, además de ser una muestra de la dinámica económica de la época, que ha ido evolucionando hasta convertirse en lo que es ahora, es también una muestra de la participación de la migración durante la

película. Franceses en el continente americano o el recorrido que algunos personajes pretendían realizar desde su base de operaciones hacia Texas, son situaciones migratorias concernientes absolutamente a la geografía humana.

De la misma forma, muchas referencias religiosas en la película pueden analizarse, tanto al hablar de rituales funerarios, como al entender las motivaciones de muchos personajes y observar espacios como una iglesia en ruinas donde se encontraba una pintura de la crucifixión de Cristo, además de las creencias de los nativos y de sus costumbres, como los rituales de sanación o de convivencia entre ellos.

Otro ejemplo es el claro desacuerdo que existía respecto a que personajes que son norteamericanos se relacionaran directamente con aquellos que son nativos, provocando un mestizaje que conectaría a ambas culturas, tal como sucede con el personaje protagonista, que es un “hombre blanco”, pero que he tenido un hijo con una mujer Arikara y por lo que es criticado por algunos de los comerciantes.

Fuera del fuerte Kiowa, que se encontraba al pie de la montaña, había nativos, aparentemente practicando algún tipo de comercio y valiéndose de “tipis” que usaban como refugio, pero, por el lado contrario, dentro del fuerte las cabañas eran de madera, había oficinas para los altos mandos, llenas de objetos peculiares como mapas de la época o pinturas y retratos, además de ser ahí donde se resguardaban el dinero y los bienes de toda la compañía.

En cuanto a los cuartos de los comerciantes, eran también de madera, con muchas literas que todos compartían, tomaban baños de agua caliente y había también lugares de convivencia donde se reunían para bailar y tocar música, como se observa durante la película al celebrar Año Nuevo, y donde comían y consumían alcohol y tabaco, lo cual aparenta ser ya algo normal para la época.

➤ 2.3.5 Cold War

La película gira alrededor de la evolución del mundo actual luego de los estragos sufridos como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial. Posturas políticas

enemigas le daban forma a una Europa que intentaba reconstruirse y hallar una nueva identidad luego de que había colapsado dentro del conflicto bélico; la búsqueda por parte de las personas, quienes veían su continente completamente dividido, de una nueva forma de vida y de cómo huir de una total devastación, son el principal escenario de los personajes en este filme.

Elementos de Geografía Física:

En este caso, las condiciones climáticas variarán en función del lugar y la época del año en el que se estén llevando a cabo las acciones de la película. En Polonia, lo que se observa son elementos característicos del invierno de la región, una gran cantidad de nieve que cubre las chozas de madera, cuyos habitantes se ven en la necesidad de calentar con fogatas y de vestir abrigados para soportar la bruma y las bajas temperaturas.

Todo contrasta de manera considerable cuando las acciones del filme trasladan a los personajes a la región de Yugoslavia, cuyas escenas se filmaron en la costa de Split, en Croacia, y donde se observa que la temperatura ha aumentado notablemente, además de que los rayos del sol cubren todo el territorio y las personas visten de manera más ligera y fresca para sobrellevar las condiciones atmosféricas más calurosas del día a día.

En el caso de la ciudad de París, la temperatura parece ser agradable y fácil de sobrellevar, las condiciones atmosféricas son templadas, los personajes visten de forma ligera y basta con un abrigo para soportar las noches que, a pesar de ser frescas y húmedas, no resultan tan crudas como a las que deben enfrentarse en otros momentos de la trama de la película.

En cuanto al tipo de vegetación en el filme, un gran ejemplo aparece a los alrededores de la villa polaca donde se encuentra la academia de artes, pues se extiende un gran bosque y cercano a él una pradera donde crecen pastizales a lo largo de toda una planicie que finaliza con el inicio de un lago de gran tamaño. Esta

vegetación y elementos físicos son característicos de las zonas rurales en la llanura del norte de Europa, lo que se representa de buena manera en la película.

Sin embargo, una vez más, un cambio completamente radical puede observarse cuando los personajes llegan a Yugoslavia, donde el ecosistema es completamente el de una playa. En él, puede observarse la presencia de vegetación en la forma de palmeras y puede verse el mar, además de que el sol brilla con mucha más potencia que en otras escenas, por lo que se entiende también que hay un aumento considerable en la temperatura.

El elemento físico que puede observarse con mayor claridad una vez que la historia se traslada a tierras parisinas, es la presencia del característico río Sena, además de algunos jardines y parques donde se encuentran árboles o arbustos que conforman la vegetación que aparece en pantalla junto a un gran nivel de urbanidad y que puede inferirse que se ha visto manipulada e influenciada casi de manera total por el ser humano.

La presencia de animales es baja, pero no inexistente. Las personas que radican en las zonas polacas que aparecen en la película se encuentran rodeadas de todo tipo de fauna domesticada, pues el entorno es característico de una granja, donde puede entenderse que se practica la ganadería, por lo que las cabras, cerdos, caballos y vacas, juegan un papel muy importante para el desarrollo de la vida cotidiana de estos personajes.

Elementos de Geografía Humana:

Uno de los elementos más notorios de este tipo en la película es la cultura de cada uno de los lugares que se presentan, Polonia, París y Yugoslavia, pues se muestran durante la historia las actividades que se desarrollan en cada región. Específicamente haciendo referencia a la situación de Polonia, la compañía de arte participante del filme se funda con el objetivo de dar a conocer la música y los bailes originarios de este territorio, cuyo folklor es lo que permite que la historia se desarrolle y que los personajes comiencen a evolucionar.

En cuanto a París, puede entenderse que es una de las ciudades europeas más desarrolladas de la época, con una vida nocturna muy activa y con una gran urbanización, a diferencia del resto de espacios en la película. Las artes se desarrollan de forma casi inherente a la ciudad y es una meca del entretenimiento, pues, como menciona uno de los personajes, se cuenta con “cines, cafés y tiendas” muy a la mano, una de las principales características parisinas.

Respecto a Yugoslavia, a pesar de ser breve el tiempo que aparece en la historia, se tiene la oportunidad de comprender la manera en que se vive el régimen de la Unión Soviética, pues la manera en que se desenvuelven los personajes y las razones por las que se explica su comportamiento, provocan que se perciba un contexto de hostilidad y de radicalismo en cuanto a las motivaciones de los seguidores comunistas.

Lo que nos lleva al siguiente elemento de gran poder en la película: la situación política que atraviesa toda Europa. El enfrentamiento entre el comunismo y el capitalismo es el escenario en el que se desarrolla esta historia, otorgando así una herramienta útil al momento de analizar las implicaciones que tenía cada uno de estos sistemas políticos para las regiones donde se practicaban, así como las del férreo enfrentamiento entre ambas perspectivas.

A pocos años de la conclusión de la Segunda Guerra Mundial, los regímenes comunista y capitalista están, claramente, en conflicto, provocando así que los personajes protagonistas de la película deban sortear muchos obstáculos al momento de buscar volverse a encontrar. Ambas corrientes están completamente enemistadas, lo que se refleja de gran manera a lo largo de la película cuando algunos de los personajes hablan de la situación y hacen referencia a la manera en que se traiciona a sus países cuando se mira con visto bueno la forma de pensar enemiga.

También resulta muy importante el tema migratorio durante la trama, pues el personaje principal es un exiliado polaco que logró cruzar la frontera que lo separaba de Alemania del este y que encuentra su hogar en Francia, pero que es tratado hostilmente al entrar a territorios ostentados por la URSS y que,

posteriormente, al buscar ingresar de nuevo a su país, es enviado a la cárcel y castigado brutalmente. Estos enfrentamientos con seguridad fronteriza, encargadas de controlar las complejas divisiones territoriales de la época, son más de las características de la realidad fílmica con las que pueden obtenerse muchos aprendizajes al analizar esta película.

En definitiva, las migraciones son un tema recurrente entre los personajes, pues se trasladan de una ciudad a otra, siempre buscando un entorno más amigable y que les permitiera desarrollar sus profesiones tranquilamente, en este caso las artísticas. Por esta razón, las dinámicas migratorias y las visiones políticas de esta índole que sostenían los países participantes de la película son temas que van de la mano y que permiten entender de manera eficiente la dinámica territorial europea en los años de la postguerra.

Dado que la película está ambientada en una época que data de hace más de 50 años, no está de más mencionar que los paisajes que se observan han cambiado considerablemente con lo que puede observarse hoy en día. A pesar de ello, es posible determinar ciertos elementos característicos de cada región para realizar así un análisis de la estructura de las ciudades que aparecen en pantalla respecto a su desarrollo, tanto urbano como social, propiciando así un escenario óptimo para la comparación de épocas y circunstancias que permitirían entender todo aquello que ha logrado forjar lo que conocemos como la Europa actual.

Capítulo 3, “Contextos reales y cinematográficos”

3.1 Matrices de información

➤ 3.1.1 La organización de la información en matrices

Una vez que se han establecido los panoramas generales de cada una de las películas que se analizarán geográficamente, así como sus espacialidades y temporalidades, además de sus características concernientes tanto al enfoque geográfico humano y social como al meramente físico, resulta conveniente organizar toda la información que se ha obtenido de una manera que permita que su manejo sea lo más eficiente posible. Es así como en este trabajo se recurrió al uso de matrices como el recurso que permitiera estructurar y ordenar el conocimiento recopilado una vez que se concluyó el proceso de observación y estudio de cada uno de los trabajos cinematográficos elegidos.

El uso de las matrices como instrumento de organización y clasificación de información se remonta a la década de los años 60: “El primero en conceptualizar el dato científico y la matriz de datos fue el sociólogo y matemático noruego Johan Galtung (1966)” (Lauphan, *s.f.*). Sin embargo, luego de unos años su conceptualización sería modificada y reestructurada: “Con posterioridad, el filósofo y sociólogo argentino Juan Samaja (1996) criticó y reformuló esta definición sosteniendo que en realidad el dato científico tiene cuatro componentes esenciales que lo estructuran en lugar de tres” (Lauphan, *s.f.*). Lauphan, además, asegura que, según Samaja (1996), Galtung sostiene que: “La matriz de datos es una forma de ordenar los datos en una disposición cuadrangular de manera que sea visible su estructura”.

Una matriz de datos también puede definirse como “una forma de sistematizar la información recogida de la realidad para investigar un problema y tratar de obtener conocimiento científico que intente explicar dicho problema a través del método de la investigación científica” (Universidad de Murcia, *s.f.*). Debido a sus características y a la manera en que facilita el manejo de datos, su uso se presenta a lo largo de todo tipo de trabajos de investigación, sin importar si provienen de métodos

cuantitativos o cualitativos. Con un origen en las ciencias matemáticas, que derivó en el álgebra matricial, las matrices sostienen una fuerte relación con disciplinas encargadas del manejo de información numérica y matemática, como pueden serlo los análisis estadísticos o el uso de softwares de programación.

No obstante, no son ajenas a la participación dentro de las ciencias sociales, ya que, como sucede en el caso de este trabajo investigativo, son empleadas como un recurso que permite ordenar, de la manera en que mejor convenga a los objetivos trazados por la investigación en cuestión, los datos que se han recopilado conforme se haya ido avanzando en el análisis del objeto de estudio. “En sí misma es una estructura funcional a muchas etapas de la investigación [...], aprovechando sus capacidades para resumir un esquema complejo de consideración del contexto y los componentes que incidan en nuestro objeto de estudio” (Lauphan, *s.f.*).

Es así como una vez que se ha ordenado la información de alguna manera, su manejo y desarrollo, así como el reconocimiento y ubicación de ciertos datos y/o conceptos se vuelve más sencillo. Además, cabe la posibilidad de que mediante un análisis realizado desde la misma matriz se obtengan nuevas perspectivas y enfoques de análisis de la misma información: “Mediante el análisis de la matriz de datos podemos obtener un conocimiento que describa, explique y prediga [...] el comportamiento de los hechos tal como los observamos y/o experimentamos en la realidad” (Universidad de Murcia, *s.f.*). Las matrices resultan entonces una herramienta importante al momento de llevar a cabo algún tipo de investigación gracias a las diferentes y muy eficientes maneras en que pueden emplearse.

Para este trabajo investigativo, el uso de matrices de información se empleó principalmente para el ordenamiento de los datos obtenidos una vez que las películas seleccionadas se observaron y permitieron, entre mucho más, aprehender los detalles necesarios para entender e interpretar las características de las realidades representadas en pantalla durante cada uno de estos filmes, incluyendo también datos técnicos de las películas, como los que indican a los encargados de su dirección y producción, los actores principales y los países que participan en su elaboración.

Elementos como características filmicas, situaciones reflejadas a lo largo de la trama de la película, actividades de los personajes, entre muchos otros, son los datos que conforman a las matrices creadas y que componen su contenido informativo principal para este proyecto investigativo. La información mencionada se registró de manera específica en estas matrices, generadas exclusivamente para cada uno de los trabajos cinematográficos concernientes a esta investigación y realizando un ordenamiento que permitiera entender de manera puntual la influencia que cada una de las características registradas tiene para con la trama del filme.

De la misma forma, al haber logrado organizar estos datos y elementos de una manera manejable y eficiente, se abrió lugar a la posibilidad de realizar también una clasificación de la información obtenida en la que se diferenciaron tanto los elementos físicos como los sociales que crean la realidad que se está representando a lo largo de cada una de las películas.

En el caso de los elementos sociales, la clasificación concierne a las características sociales, económicas, políticas y culturales de los entornos generados dentro de la historia que la película está retratando. Con detalles enfocados de manera primordial a las formas de vida que lleven a cabo cada uno de los personajes durante las diferentes tramas, una vez registrados en las matrices, se manifestará la influencia que imprimen justamente sobre estas dinámicas y formas de vida.

Por su parte, el entorno físico de cada filme está generado principalmente por los paisajes y los ecosistemas en los que se encuentren las regiones tanto de filmación como de actividad dentro de las películas. La clasificación se desarrolla en cuestiones climáticas, de flora, de fauna y recalcando otros elementos físicos que pudieran ser importantes para los personajes, pues podrán también influir de manera considerable sobre las actividades que lleven a cabo y las medidas que deban tomar según el entorno climático del que se trate o el ecosistema en el que se encuentren, por mencionar algunos ejemplos.

La importancia de una recopilación de este tipo de información es muy grande, pues es fundamental al momento de determinar la manera en que se logran representar las características que construyen el entorno en el que transcurre la trama de una

película. Al organizar de esta manera la información, es posible profundizar en un análisis geográfico que permita entender la relación existente entre lo mostrado en pantalla al proyectar la película, además de todo aquello que se está buscando representar, lo que fungió como influencia para elegir la manera de lograr esa representación o simplemente para ahondar en la descripción de los contextos en los que los diferentes personajes se están desarrollando y lograr una mejor y más completa interpretación de lo que el trabajo cinematográfico en cuestión pretenda comunicarle a su audiencia.

A continuación se presentan las matrices realizadas durante este proyecto de investigación:

AMORES PERROS		
Año y país productor:	2000, México	
Director:	Alejandro G. Iñárritu	
Guionista (s):	Guillermo Arriaga	
Actores principales:	Emilio Echevarría, Gael García Bernal, Álvaro Guerrero	
Productor (es):	Alejandro G. Iñárritu	
¿Cuáles son las condiciones sociales, económicas, políticas y culturales en las que se desarrolla la película?	Sociales	En la película se muestran tres estratos diferentes de la sociedad mexicana: personajes pertenecientes a la clase baja, a la clase media baja y a la clase media alta le dan vida a la trama presentada en el filme. Cada uno de estos casos está lleno de características y estereotipos que reflejan de buena manera las diferentes formas de vida presentes en la capital mexicana.
	Económicas	Los fines de mandato presidencial solían ser un momento inestable en la economía mexicana, pues suelen traer consigo problemas relacionados con la devaluación de la moneda, lo que se esperaba que sucediera una vez más, sobre todo con la llegada de un nuevo milenio que llenaba de incertidumbre a la población, sin embargo, a pesar de lo desalentador que parecía ser el panorama, se consiguió mantener una buena solidez.
	Políticas	Luego de 72 años de un mandato lleno de tintes dictatoriales y de todo tipo de polémicas, escándalos y fraudes, principalmente durante el sexenio que corrió de 1988 a 1994, el PRI pierde las elecciones presidenciales, dando paso a que el PAN, representado por Vicente Fox, tome la presidencia. El cambio en el poder, que llegaba junto al inicio del año 2000, creaba un escenario óptimo para la renovación del país, aunque también generó un ambiente incierto y de expectativa.
	Culturales	La globalización comenzaba a alcanzar territorio mexicano, durante la película puede observarse a los personajes empleando las nuevas tecnologías que traía consigo el nuevo milenio y que buscaban la manera de convivir con las costumbres históricamente tradicionalistas que se tienen en México.
¿Cómo influyen estas condiciones sobre la forma de vida de los personajes?	Las dinámicas sociales que se presentan en la película, al reflejar diferentes estratos de la sociedad, terminan por ser influenciadas por diferentes aspectos. Las clases altas se valen de la solidez económica para mantener sus estilos de vida, mientras que las más bajas buscan ganarse la vida de la mejor manera posible, muchas veces cayendo en la ilegalidad. Todo siempre en el marco del nuevo milenio que traía consigo cada vez formas más “modernas” de vivir.	

<p>¿Qué elementos de Geografía Física hay en la película?</p>	Clima	Las condiciones climáticas de la Ciudad de México crean un clima de tipo Cw, que es templado con lluvias en el verano, por lo que pueden realizarse prácticamente cualquier tipo de actividades a cualquier hora del día o de la noche, justamente como sucede a lo largo de la película.
	Vegetación	Es importante recalcar que, debido a que el ambiente en el que se desarrolla el filme es urbano en su totalidad, se presentan casos de una vegetación inducida, es decir, que no es originaria de la región; un ejemplo de esto son las palmeras que pueden observar sobre Avenida Reforma. Además, diversos tipos de árboles, pequeños jardines, plantas en macetas y arbustos conforman el resto de la vegetación que se ve condicionada por las características urbanas de la región.
	Fauna	Los perros son la principal forma de fauna que se observa durante el filme e influyen de manera indiscutible sobre todas las actividades que realizan los personajes.
	Otros	
<p>¿Cómo influyen estos factores sobre la forma de vida de los personajes?</p>		
	<p>La fauna es el elemento físico con mayor influencia durante la película, pues toda la trama gira alrededor de los perros, quienes condicionan a los personajes para que actúen de una u otra manera, según se den las cosas en la película. Además, las condiciones climáticas son aptas para que muchas actividades se lleven a cabo al aire libre, pues las temperaturas no son extremas y no se tiene una fuerte presencia de lluvia o de algún otro tipo de fenómenos naturales.</p>	

Figuras reflejando el contexto social de Amores Perros:

Figura 13: La familia de Octavio a la hora de la comida, ritual típico de los mexicanos.



Figura 14: Octavio y su madre discutiendo luego de que Ramiro se ha ido de la casa.



Figura 15: Susana y su suegra discutiendo sobre el cuidado de su bebé.



Figura 16: La madre de Octavio argumenta que no es su trabajo criar a sus nietos.



Figura 17: Daniel con sus hijas a la hora de dormir.



Figura 18: Se despiden de ellas sabiendo que está por abandonar a su familia por otra mujer.



Figura 19: La familia de Daniel discute durante un viaje en auto.



Figura 20: La amante de Daniel a punto de comer con él, contrastando con la dinámica de su familia.



Figura 21: El Chivo lleva a cabo uno de los asesinatos para los que es contratado.



Figura 22: El arma con la que Octavio agradece al Jarocho.



Figura 23: El Chivo secuestrando a Luis Miranda Solares.



Figura 24: Lo amenaza de muerte mientras conducen hacia donde lo mantendrá cautivo.



Figura 25: El Chivo advirtiéndole a Gustavo sobre la delincuencia en los alrededores de su hogar.



Figura 26: Octavio y Jorge recibiendo las ganancias que han generado durante las peleas de perros.



Figura 27: Luis Solares mientras se encuentra secuestrado junto a su hermano.



Figura 28: Gustavo Solares mientras se encuentra secuestrado junto a su hermano.



Figuras reflejando el contexto económico de *Amores Perros*:

Figura 29: Ramiro y su cómplice preparándose para asaltar una farmacia.



Figura 30: Se burlan irónicamente de la inseguridad que hay en la ciudad.



Figura 31: Luego de cubrirse el rostro, ambos se dirigen hacia su objetivo.



Figura 32: Valeria durante un programa de entrevistas.



Figura 33: El Chivo buscando entre la basura artefactos para recolectar.



Figura 34: El dueño del negocio de las peleas de perros jactándose de sus beneficios.



Figura 35: Luis mientras es observado por El Chivo, quien ha sido contratado para asesinarlo.



Figura 36: Leonardo convenciendo al Chivo para que se ocupe de Luis Solares.



Figura 37: Los datos de Luis, quien será el próximo objetivo del Chivo.

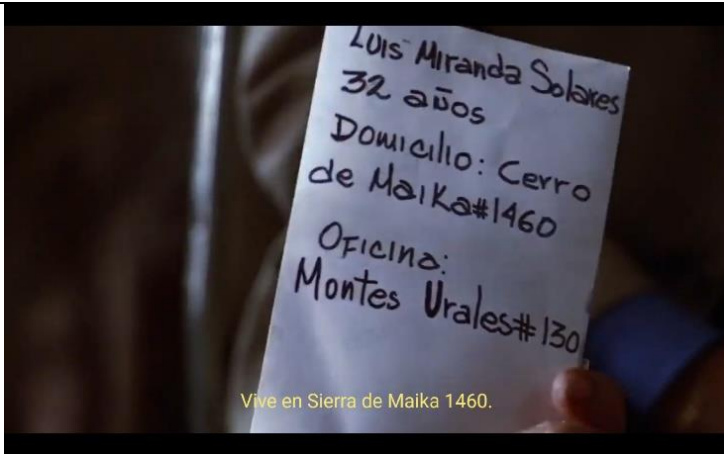


Figura 38: El Chivo burlándose sarcásticamente del poder adquisitivo de su próxima víctima.



Figura 39: Leonardo luego de deshacerse del teléfono celular del adinerado Gustavo.



Figura 40: Leonardo y Gustavo se dirigen a la casa del Chivo.



Figuras reflejando el contexto político de *Amores Perros*:

Figura 41: Leonardo y Gustavo llegando a la casa del Chivo.



Figura 42: Gustavo afuera de la casa del Chivo, donde pueden observarse referencias políticas de la época.



Figuras reflejando el contexto cultural de *Amores Perros*:

Figura 43: Octavio y Jorge durante un evento de los peleas de perros.



Figura 44: Doña Concha durante el funeral de su hijo Ramiro.



Figura 45: Ejemplo del consumo de sustancias que ocurre durante las peleas de perros.



Figura 46: El deshuesadero al que el Chivo lleva los autos de Luis y Gustavo.



Figura 47: Gustavo hablando por teléfono celular mientras se dirige a casa del Chivo.



Figura 48: El Chivo comunicándose también por teléfono celular.



Figuras reflejando la vegetación mostrada en *Amores Perros*:

Figura 49: Un ejemplo de la presencia de árboles en la ciudad.



Figura 50: Vegetación típica de la ciudad de México.



Figura 51: El perro de Valeria mira por la ventana un árbol.



Figura 21: El Chivo lleva a cabo uno de los asesinatos para los que es contratado.



Figuras reflejando la fauna mostrada en *Amores Perros*:

Figura 52: Valeria momentos antes de verse involucrada en el accidente automovilístico.



Figura 53: La jauría que acompaña y que se encuentra al cuidado del Chivo.



Figura 54: Daniel luego de rescatar a la mascota que comparte con Valeria.



Figura 55: El Chivo cura a Cofi luego de que recibiera un balazo.



Figuras reflejando aspectos físicos y climáticos en *Amores Perros*:

Figura 56: Toma directa hacia el sol de la Ciudad de México.



Figura 57: Toma que muestra un ejemplo de la configuración de casas en la zona metropolitana.



Figura 58: Terreno que atraviesa el Chivo al final del filme.



Figura 59: Atardecer en la zona metropolitana.



MATCH POINT		
Año y país productor:	2006, Reino Unido	
Director:	Woody Allen	
Guionista (s):	Woody Allen	
Actores principales:	Scarlett Johansson, Jonathan Rhys Meyers, Emily Mortime	
Productor (es):	Letty Aronson, Lucy Darwin, Gareth Wiley	
¿Cuáles son las condiciones sociales, económicas, políticas y culturales en las que se desarrolla la película?	Sociales	La película presenta la dinámica y forma de vida de la clase alta londinense, con la que uno de los personajes, que no comparte el mismo entorno que el resto, se ha visto envuelto luego de realizar un movimiento migratorio desde Irlanda hacia la capital inglesa. Los contrastes que encuentra entre la vida que conoce y la que está presenciando al llegar a Londres lo harán buscar insertarse en la élite de todas las maneras posibles.
	Económicas	El mundo de las finanzas y de los negocios es representado de manera importante a lo largo del filme, por lo que se entiende que el dinero es un elemento primordial para la mayoría de los participantes del filme. Además, la búsqueda de mejores condiciones y calidad de vida es una meta perseguida por los personajes que no pertenecen originalmente al estrato más alto de la sociedad británica.
	Políticas	El primer ministro era el escocés Tony Blair, que durante el año 2006, en el que se estrenaba la película, se encontraba en su noveno año de mandato, durante el que estableció el "Plan para el Nuevo Milenio"; además de que en 2005 logró acabar con el conflicto armado que se presentaba en Irlanda del Norte debido a temas fronterizos.
	Culturales	El nuevo milenio trajo consigo una evolución muy fuerte en la cotidianidad y las formas de vida en todo el mundo; ya con algunos años transcurridos luego de este gran cambio, la globalización había alcanzado a la ciudad londinense, donde, como puede observarse en la película, el uso de nuevas tecnologías, como teléfonos celulares y computadoras ya se daba, mostrando la manera en que el mundo actual comenzaba a forjarse.
¿Cómo influyen estas condiciones sobre la forma de vida de los personajes?	La principal influencia se da por medio del aspecto económico, que define muchas de las actividades y de los comportamientos que presentan los personajes. Además, se observa un contexto en el que la migración juega un fuerte papel y que muestra cómo se buscaba alcanzar una mejor calidad de vida llegando a la capital británica. Los teléfonos celulares y las computadoras comenzaban a tomar una importancia cada vez mayor y a volverse indispensables para las personas.	

<p>¿Qué elementos de Geografía Física hay en la película?</p>	Clima	La ciudad de Londres cuenta con un clima de tipo Cfb, que es templado con lluvias todo el año y temperaturas medias en verano; por su parte, la región de Headley en Surrey comparte estas características gracias a su proximidad con la capital inglesa. Por esta razón pueden observarse lluvias en varias ocasiones. Sin embargo, cabe destacar que la presencia de nieve, como se presenta en la película durante el invierno, no es una característica común de Londres.
	Vegetación	El tipo de vegetación que se observa en pantalla ha sido influenciado casi en su mayoría por actividad humana, por lo que los jardines que se presentan están muy bien cuidados y preservados, además de que muchas veces se emplean flores en macetas como adornos del hogar. De la misma forma, durante la película se presentan árboles, arbustos, pastizales y más formas de flora natural durante las escenas en la casa de campo.
	Fauna	El principal tipo de fauna que se encuentra en la película son caballos, completamente domesticados y que se emplean para actividades de tipo lúdico. Se encuentran en un establo ubicado en los terrenos de la casa de campo de la familia en Headley.
	Otros	El río Támesis, característico de la ciudad londinense, es otro elemento físico que puede observarse en la película.
<p>¿Cómo influyen estos factores sobre la forma de vida de los personajes?</p>	<p>Más allá de ser parte de la normalidad de la ciudad de Londres, la lluvia no causa muchos estragos a lo largo de la historia, pero sí resulta curioso el momento en que, durante el invierno, se observa que la nieve se hace presente. Además, durante el verano los personajes buscan visitar regiones como Grecia o España para aprovechar las condiciones climáticas de estos lugares durante esa época del año. Es importante recalcar también que, para la práctica del tenis, se tienen las condiciones climáticas adecuadas, bajo las que se desarrolla el torneo Wimbledon, por ejemplo.</p>	

Figuras reflejando el contexto social de *Match Point*:

Figura 60: Chris Wilton incrédulo respecto a la cantidad de renta a pagar en un departamento en Londres.



Figura 61: El arrendador explica que es el precio por vivir en la capital inglesa.



Figura 62: Chris y Nola discutiendo un movimiento migratorio.



Figura 64: Chloe critica la elección de platos de Chris, quien eligió según la accesibilidad de precio.



Figura 63: Ambos se refieren a la clase alta británica como el escenario al que han llegado.



Figura 65: Chloe elige por él disculpándose por la modestia con la que fue criado.



Figura 66: Chloe llama a Chris “un chico pobre de Irlanda que ha llegado a Londres”.



Figura 67: Elementos de la clase alta británica planeando sus próximas vacaciones.



Figura 68: La madre de Chloe ejerciendo presión sobre ella para que se convierta en madre.



Figura 69: Sigue presionando a pesar de la incomodidad que su hija expresa.



Figuras reflejando el contexto económico de *Match Point*:

Figura 70: Chris siendo presentado a socios de la empresa.



Figura 71: Chris durante una clase de negocios a la que asiste antes de incorporarse a la empresa Hewett.

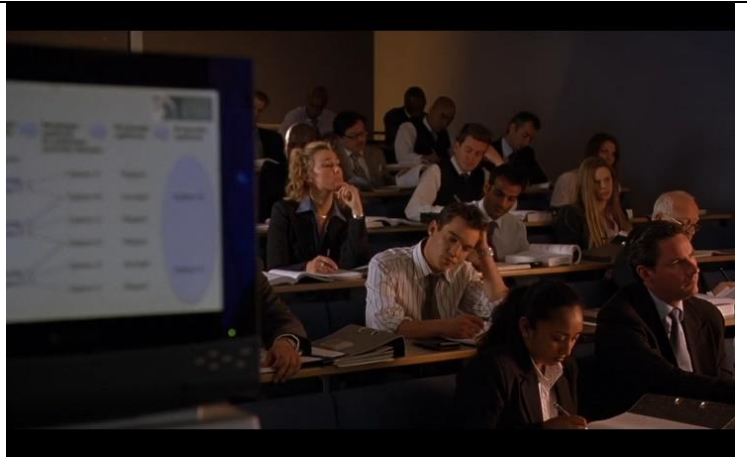


Figura 72: Pueden observarse herramientas tecnológicas de la época.



Figura 73: Se observa la configuración de las oficinas en las que trabajan los Hewett.



Figura 74: Tom refiriéndose a los lujos que puede darse debido a su clase social.



Figura 75: Alec ofreciendo a Chris un nuevo puesto en la empresa.



Figuras reflejando el contexto político de *Match Point*:

Figura 76: Chloe pidiendo a su padre que le ofrezca empleo a Chris en su empresa.



Figuras reflejando el contexto cultural de *Match Point*:

Figura 77: Chris y Tom jugando tenis en un club privado.



Figura 78: Práctica de tiro, una de las actividades lúdicas de los Hewett.



Figura 79: Los Hewett asistiendo a la ópera, otra de sus actividades lúdicas predilectas.



Figura 80: La madre de Chloe presionándola para que se case con Chris.



Figura 81: Chloe y Chris durante su tiempo libre recorriendo el Palacio de Buckingham.



Figura 82: Chloe y Chris frente al parlamento británico.



Figura 83: La pareja en el cine, aún durante su recorrido por la ciudad.



Figura 84: Una muestra del arte que puede encontrarse en las calles de Londres.



Figura 85: El cine al que Chloe, Chris y Tom asisten durante una de las escenas.



Figura 86: La boda religiosa de Chloe y Chris.



Figura 87: Chris utilizando un teléfono celular de la época.



Figura 88: Un ejemplo de las computadoras que se usaban durante la temporalidad del filme.



Figuras reflejando la vegetación mostrada en *Match Point*:

Figura 89: Vegetación de los jardines de la residencia de campo de los Hewett en Headley.



Figura 90: La vegetación de los alrededores de la residencia.



Figura 91: Los jardines que se encuentran dentro de la casa.



Figura 92: El tipo de vegetación que adorna el Palacio de Buckingham.



Figura 93: Vegetación de jardín en la ciudad de Londres.



Figura 94: Vegetación en Headley, Surrey.



Figuras reflejando la fauna mostrada en *Match Point*:

Figura 95: Los caballos que los Hewett mantienen en su casa de campo.



Figura 96: Nola alimentando a uno de los caballos.



Figuras reflejando aspectos físicos y climáticos en *Match Point*:

Figura 97: Ejemplo de las condiciones climáticas durante la película.



Figura 98: Caída de nieve en la ciudad cuando llega el invierno durante el filme.



Figura 99: El río Támesis.



Figura 100: Chloe y Chris en su departamento que cuenta con vista al Támesis.



Figura 101: Se pueden observar algunos ejemplos de las embarcaciones que recorren el río.



THE REVENANT		
Año y país productor:	2015, Estados Unidos	
Director:	Alejandro G. Iñárritu	
Guionista (s):	Mark L. Smith, Alejandro G. Iñárritu, Michael Punke	
Actores principales:	Leonardo DiCaprio, Tom Hardy, Domhnall Gleeson	
Productor (es):	Alejandro G. Iñárritu, Steve Golin, Arnon Milchan, Mary Parent, James W. Skotchdopole	
¿Cuáles son las condiciones sociales, económicas, políticas y culturales en las que se desarrolla la película?	Sociales	Las inmediaciones del río Missouri se veían sometidas a un férreo enfrentamiento entre nativos y “hombres blancos” que eran acusados de apropiarse de tierras que históricamente no les pertenecían y de explotar al máximo los recursos que se encontraban en esos territorios. Además, existía también un fuerte ambiente de esclavitud y discriminación que era provocado por las creencias de estos mismos llamados “hombres blancos” durante la película, que consideraban ser los únicos grupos civilizados en este país.
	Económicas	La principal actividad comercial era la recolección de pieles animales en la que participaban tanto nativos como “hombres blancos”, que trabajaban para la Rocky Mountain Fur Company, cuya base de operaciones era el Fuerte Kiowa, ubicado en Dakota del Sur. Las pieles eran obtenidas por tramperos y se comerciaban con recolectores extranjeros, como los franceses que aparecen en la película, además de ser intercambiadas con los nativos por bienes o como parte de acuerdos.
	Políticas	Regido por la constitución de 1787 y luego de una expansión territorial que promovió la apropiación y explotación de tierras pertenecientes originalmente a los nativos, EUA veía a su presidente en James Monroe. Durante la época en que se desarrolla la película, aproximadamente la década de 1820, se daba el “Compromiso de Missouri”, acuerdo que marcó la división territorial entre esclavistas y abolicionistas, justo en la región en que se desarrolla la película.
	Culturales	Durante el filme se muestran rasgos culturales tanto de los nativos como de los comerciantes “blancos”. De los primeros se presentan rituales de curación y cantos alrededor de fogatas como manera de festejo o agradecimiento; por su parte, en cuanto a la población blanca, se observa la manera en que llevan a cabo sus festividades, como Año Nuevo, donde se reúnen para comer y bailar mientras beben y consumen tabaco.

<p>¿Cómo influyen estas condiciones sobre la forma de vida de los personajes?</p>	<p>El conflicto entre nativos y tramperos, la discriminación y la apropiación de tierras y la lucha por recursos crean el contexto en el que se definen la mayoría de las dinámicas de la película. La principal motivación de los “hombres blancos” es la de conseguir dinero y vivir bajo las mejores condiciones posibles mientras que la venganza a mano propia es el principal recurso de justicia, empleado también por los nativos, dado que no se cuenta con una regulación política clara.</p>	
<p>¿Qué elementos de Geografía Física hay en la película?</p>	<p>Clima</p>	<p>La película se desarrolla en una región que cuenta con un clima tipo Dfa, es decir, frío con lluvias todo el año y con un verano cálido. Al desarrollarse la historia durante el invierno, las condiciones con las que los personajes se enfrentan son una gran cantidad de nieve, lagos congelados y heladas que azotan tanto durante el día como durante la noche. Estas condiciones climáticas influyen de manera importante en las actividades que se realizan durante toda la trama del filme.</p>
	<p>Vegetación</p>	<p>El principal ecosistema que se observa en pantalla es el del bosque de coníferas, por lo que la vegetación que se presenta durante la historia consta de árboles de pino, arbustos, pastizales y diversos tipos de flores.</p>
	<p>Fauna</p>	<p>El animal que más llama la atención durante la película es el oso de tipo grizzli que ataca al personaje protagonista, pero también se observan animales característicos de la región, como bisontes, lobos, jabalíes y cuervos; sin mencionar a la fauna que ya ha sido domesticada y que acompaña a los humanos en sus actividades cotidianas, como caballos, perros y puercos.</p>
	<p>Otros</p>	<p>El río Missouri tiene un gran protagonismo durante la película, aunque, a pesar de ser este el cuerpo de agua que podría tener una mayor cantidad de tiempo en pantalla, es posible que muchos de sus afluentes, además del río Mississippi, también se observen durante algunas secuencias de la película, sin embargo resulta complicado determinar cuál es cuál.</p>
<p>¿Cómo influyen estos factores sobre la forma de vida de los personajes?</p>	<p>Debido a que la película está filmada casi en su totalidad en exteriores, las condiciones climáticas definen casi por completo la manera en que se desarrolla la vida durante su trama; además de que los ríos, Missouri y el resto, fungen como el principal recurso para obtener alimento y se emplean para traslado y otras actividades. Es importante destacar también el hecho de que la recolección y comercio de pieles era una actividad peligrosa, pues generaba conflictos entre los habitantes, además de llevarse a cabo durante las crudas condiciones invernales, pero a pesar de todo debía realizarse, pues las ropas de piel, junto con el fuego, son elementos vitales para la supervivencia de los personajes.</p>	

Figuras reflejando el contexto social de *The Revenant*:

Figura 102: El líder de los Arikara manifestando el despojo del que han sido víctimas.



Figura 103: Refiriéndose al despojo de sus tierras.



Figura 104: Y al despojo de los animales de los que los comerciantes obtienen pieles.



Figura 105: Un ejemplo de discriminación al diferenciar entre el color de piel de las personas.



Figura 106: Los comerciantes son atacados con armas rudimentarias, como el arco y la flecha.



Figura 107: Los Arikara son atacados por los comerciantes con armas de fuego.



Figuras reflejando el contexto económico de *The Revenant*:

Figura 108: Escena que demuestra la manera en que los comerciantes transportan las pieles.



Figura 109: Fitzgerald transportando las pieles que ha recolectado.



Figuras reflejando el contexto político de *The Revenant*:

Figura 110: Una de las oficinas dentro del Fuerte Kiowa.



Figura 111: El capitán Andrew y Fitzgerald discutiendo la espera de refuerzos.



Figura 112: Esperan contar con más hombres para superar a los Arikara.



Figura 113: Ambos con la creencia de ser más civilizados que los nativos.



Figuras reflejando el contexto cultural de *The Revenant*:

Figura 114: Ejemplo del uso y la importancia del fuego durante la temporalidad del filme.



Figura 115: Ritual de curación practicado por uno de los Arikara.



Figura 116: Hawk en medio de las ruinas de una iglesia.



Figura 117: Los comerciantes celebran Año Nuevo con música, comida y bebida en el Fuerte Kiowa.



Figuras reflejando la vegetación mostrada en *The Revenant*:

Figura 118: Un ejemplo del tipo de vegetación de la región donde se desenvuelven los personajes.



Figura 119: Una toma abierta del bosque y del río Missouri.



Figura 120: Una zona del bosque que atraviesan los personajes rumbo al Fuerte Kiowa.



Figuras reflejando la fauna mostrada en *The Revenant*:

Figura 121: Hugh Glass siendo atacado por un oso típico de la región.



Figura 122: Muestra de las condiciones climáticas y del uso de los caballos como medio de transporte.



Figura 123: Hugh Glass preparando una trampa para pescar alimento.



Figura 124: Escena que muestra una estampida de bisontes.



Figuras reflejando aspectos físicos y climáticos en *The Revenant*:

Figura 125: Tipo de relieve que puede observarse a lo largo del filme.



Figura 126: El uso de pieles era esencial para la vestimenta de los personajes.



Figura 127: La intensidad que puede llegar a alcanzar la caída de nieve en la región.



Figura 128: El bosque de la región de los alrededores del río Missouri durante el invierno.



Figura 129: El río corriendo a un costado del límite del bosque.

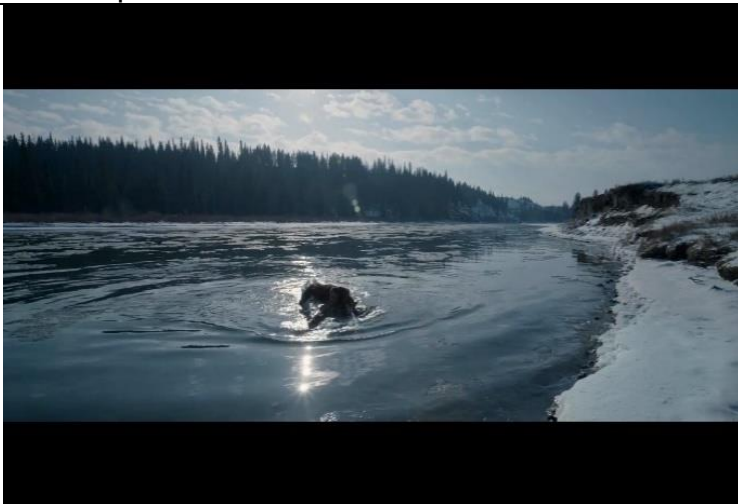


Figura 130: Ejemplo de cómo se transportaban los comerciantes con la ayuda del río.



Figura 131: Toma aérea del relieve que acompaña al río.



Figura 132: Escena durante la que se observa la aparente caída de un meteorito.



COLD WAR		
Año y país productor:	2018, Polonia	
Director:	Pawel Pawlikowski	
Guionista (s):	Pawel Pawlikowski, Janusz Glowacki, Piotr Borkowski	
Actores principales:	Joanna Kulig, Tomasz Kot, Borys Szyc	
Productor (es):	Tomasz Dukszta, Ewa Puszczyńska, Jędrzej Sablinski, Tanya Seghatchian, Justyna Supernak, Michał Turnau	
¿Cuáles son las condiciones sociales, económicas, políticas y culturales en las que se desarrolla la película?	Sociales	La película refleja un periodo de 15 años que inicia en 1949 para finalizar en 1964. Durante este tiempo el Marxismo es una ideología dominante y los estragos provocados por la Segunda Guerra Mundial condicionaban la forma de vida de los habitantes del continente europeo. Se buscaba prevalecer de la mejor manera posible, de la mano de las artes en algunos casos, y las personas buscaban encontrar una identidad, proveniente del nacionalismo y de la manera en que sus países se reconstruían.
	Económicas	La guerra deja a Europa con un territorio y una economía destruidos. Para restablecerse y reconstruir lo necesario, se vale de préstamos provenientes en algunos casos de los Estados Unidos mediante el Plan Marshall, pero también del Consejo de Ayuda Mutua Económica (CAME), en el que participó Polonia, junto a otros países comunistas y que terminaron por generarle fuertes deudas al continente.
	Políticas	En Polonia se buscaba instaurar una república, mientras que París y el territorio francés se desarrollaban en un entorno capitalista y Yugoslavia aún pertenecía a la URSS. El marco del enfrentamiento entre comunismo y capitalismo es el contexto en el que los personajes se ven obligados a desenvolverse, representando de gran manera las condiciones de vida que los habitantes europeos de la época se vieron obligados a enfrentar.
	Culturales	Durante la película se presentan muchas muestras de cultura y folklor que varían en función de los lugares donde se encuentran los personajes, siendo Polonia y Francia los países de donde se ejemplifican más casos. La cultura polaca se ve manifestada en las presentaciones artísticas de la academia Mazurek y la vida nocturna de la ciudad de París queda también manifestada a lo largo del filme.
¿Cómo influyen estas condiciones sobre la forma de vida de los personajes?	La influencia más fuerte proviene desde el contexto político, el enfrentamiento entre comunismo y capitalismo define de manera importante la forma en que viven los personajes. Situaciones de migración, desertión, dinámicas fronterizas y hasta el desarrollo de la academia de artes son situaciones que en la película son drásticamente influenciados por la situación política europea. La cultura y el folklor, principalmente el polaco, son elementos que también representan una fuerte influencia para el desarrollo de la trama del filme.	

<p>¿Qué elementos de Geografía Física hay en la película?</p>	Clima	Las condiciones climáticas que pueden observarse en pantalla varían en función del lugar del que se trate: en Polonia se tiene un clima de tipo Dfb, que es un clima frío con lluvias todo el año; al desarrollarse la historia en invierno en este lugar, podemos ver justamente estas características en la forma de nieve y bajas temperaturas. Por su parte, en la desaparecida parte de Yugoslavia que se presenta en la película, ahora Croacia, el clima es de tipo Dfb, igual que Polonia, pero al tratarse de una zona costera (Split es el lugar de filmación de las escenas ocurridas en Yugoslavia) el clima cambia a uno de tipo Csa, que es templado con lluvias en invierno y altas temperaturas en verano, como puede observarse en pantalla. Finalmente, en el caso de París, se tiene un clima de tipo Cw, templado con lluvias en verano, que permite observar noches frescas y días templados durante el filme.
	Vegetación	Una vez más, este elemento se ve influenciado por el lugar en el que se desarrolla la película. La flora que se encuentra en Polonia es principalmente de un bosque de coníferas y algunos pastizales, mientras que en Yugoslavia, donde se trata de un ecosistema costero, pueden observarse muchas palmeras. Por su parte, la vegetación en París se ve influenciada por la urbanidad y la actividad humana, por lo que aparecen muchos jardines con árboles y pequeños arbustos.
	Fauna	Una fauna de granja, cabras, cerdos, caballos y vacas puede observarse en pantalla durante la película, principalmente en territorio polaco, por lo que puede entenderse que en esa región la ganadería es una actividad económica importante.
	Otros	El característico río Sena en la ciudad de París y una playa del mar adriático cuando los personajes visitan Yugoslavia son elementos físicos notables que pueden presenciarse en pantalla a lo largo de la película.
<p>¿Cómo influyen estos factores sobre la forma de vida de los personajes?</p>	La principal influencia se encuentra en la manera de vestir de las personas según el lugar en el que radiquen: en Polonia, debido al invierno, las vestimentas son gruesas y abrigadoras; en Yugoslavia sucede algo contrastante debido a las altas temperaturas y en París la vestimenta abrigadora parece emplearse solo en las noches. Además, las diversas actividades que se realizan en cada lugar también dependen de las condiciones climáticas bajo las que estén los personajes.	

Figuras reflejando el contexto social de *Cold War*:

Figura 133: Zula durante uno de sus ensayos en la academia "Mazurek".



Figura 134: Zula explicando cómo es que pudo asistir al cine.



Figura 135: Wiktor cruzando la frontera entre Francia y Alemania.



Figura 136: Wiktor explicando a Zula dónde la esperará para cruzar la frontera hacia Francia juntos.

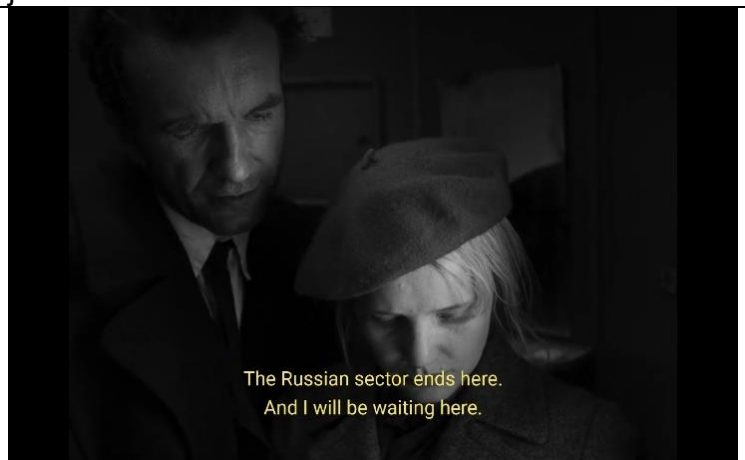


Figura 137: Zula utilizando uno de los medios de transporte típicos de la época y de la región.



Figura 138: Wiktor argumentando que posee una visa para evitar ser deportado.



Figura 139: Explica que luego de su exilio de Polonia se convirtió en ciudadano francés.



Figuras reflejando el contexto político de *Cold War*:

Figura 140: La academia "Mazurek" siendo persuadida para dedicar uno de sus números a Stalin.



Figura 141: Se les ofrecen grandes recompensas a cambio de acceder.

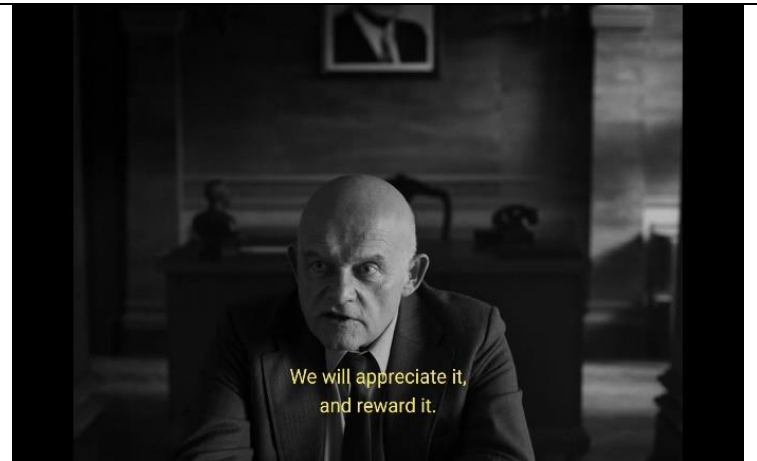


Figura 142: Finalmente, la academia se ve forzada a acceder.



Figura 143: Número artístico dedicado a Stalin.



Figura 144: Wiktor enfrentándose a las autoridades fronterizas polacas.



Figura 145: Se le hace saber que, debido a su exilio, para las autoridades ya no existe.



Figura 146: Wiktor explica a Zula las razones por las que ha sido encarcelado.



Figura 147: Argumentando que cometió espionaje.



Figuras reflejando el contexto cultural de *Cold War*:

Figura 148: Alumnos de la Academia Mazurek ensayando.



Figura 149: Mujer tocando música típica de su región.



Figura 150: La Academia Mazurek presentando uno de sus números artísticos.



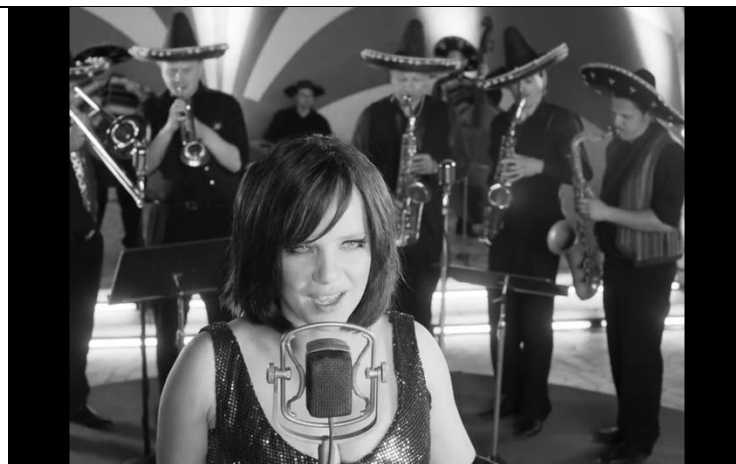
Figura 151: Otro de los números artísticos de la Academia Mazurek.



Figura 152: Muestra de la vida nocturna Parisina en la época del filme.



Figura 153: Zula como cantante luego de volver a Polonia.



Figuras reflejando la vegetación mostrada en *Cold War*:

Figura 154: Vegetación de los alrededores de la villa polaca donde se encuentra la academia.



Figura 155: Los caminos son de tierra y se encuentran justo a mitad del campo.



Figura 156: Vegetación a un costado del lago en la villa.



Figura 157: Pastizal típico de la región polaca.



Figura 158: Vegetación en la región de lo que se presenta como Yugoslavia durante el filme.



Figura 159: Zula y Wiktor caminando en la Place Emile Goudeau en París por la noche.



Figuras reflejando la fauna mostrada en *Cold War*:

Figura 160: Los artistas recién reclutados llegan a la academia "Mazurek".



Figura 161: Habitante de la villa polaca a las afueras de su hogar.



Figuras reflejando aspectos físicos y climáticos en *Cold War*:

Figura 162: Ejemplo de la vestimenta de los polacos durante el invierno.



Figura 163: Zula presentando sus documentos en la frontera polaca.



Figura 164: Muestra de las condiciones climáticas en Polonia durante el invierno.



Figura 165: Escena que muestra las cabañas en las que habitan las personas en la villa polaca.



Figura 166: Zula nadando en un lago cercano a las instalaciones de la academia.



Figura 167: Explanada en territorio Yugoslavo.



Figura 168: Zula y Wiktor recorriendo el río Sena.



➤ 3.1.2 Información por película

Amores Perros:

Tomando en cuenta los aspectos concernientes a la geografía humana que crean esta película, puede observarse que específicamente en el contexto social se presentan ejemplos de la forma de vida de tres estratos diferentes de la sociedad mexicana. En un principio aparecen los personajes de clase media baja, que son lo que podría considerarse una familia de lo más común en nuestro país, donde se reproducen muchos de los estereotipos de este grupo social: la madre lidiando con las labores del hogar mientras que sus dos hijos, a falta de una figura paterna, se ven obligados a proveer; el mayor de ellos que se ve envuelto con su pareja en un embarazo a temprana edad, también debe proveer para su propia familia.

Posteriormente, se representa a la clase alta en un par de ejemplos diferentes, ambos con personajes adentrados en el mundo empresarial y que gozan de bienes relacionados con su nivel de ingreso, como departamentos, autos y un alto poder adquisitivo. Finalmente, es presentado el personaje que se desenvuelve, aparentemente por decisión propia, dentro de la esfera más baja de la sociedad mexicana y que tiene dinámicas cotidianas muy diferentes a las del resto de los personajes y con una menor cantidad de bienes materiales. De esta manera se presenta durante el filme el entorno social en el que los personajes se desarrollan.

Se esperaba que la economía mexicana en el año 2000, año en el que se estrena la película y que funge como temporalidad de esta, sufriera un momento de inestabilidad debido a que se estaba cerca de un fin de mandato presidencial, que históricamente habían traído consigo este tipo de problemas, principalmente referidos a la devaluación de la moneda. Sin embargo, para sorpresa de muchos, se logró mantener una estabilidad que benefició tanto a la población real del país como a la representada en la película.

Políticamente, nuestro país se encontraba a punto de emprender un cambio muy importante, pues luego de 72 años de un mandato lleno de tintes dictatoriales y de la búsqueda de todo tipo de herramientas para evitar que sucediera, el PRI fallaría

en su cometido y perdería las elecciones presidenciales, dando paso a que el PAN, representado por Vicente Fox, se hiciera del poder ejecutivo mexicano.

Si bien este cambio generaba una alta expectativa en cuanto al posible alcance de una considerable mejoría en la calidad de vida de la que gozaban los habitantes de México, también se generó un ambiente de incertidumbre que permeaba todas las esferas de la sociedad, pues era la primera vez en mucho tiempo que se vislumbraba un cambio tan radical en el panorama del país. Este es el contexto político bajo el que los personajes del filme se desarrollan.

Son muchísimos los rasgos culturales que aparecen en pantalla durante esta película: desde la manera en que los personajes hablan entre ellos o las actividades cotidianas que realizan, hasta la aparición de las típicas tiendas de abarrotes de la ciudad o la dinámica que se presenta de cada uno de los hogares y de quienes viven en ellos. Los personajes con cada acción que desarrollan van desenvolviéndose dentro de la cultura del lugar al que pertenecen, en este caso la Ciudad de México.

Cabe mencionar también el uso de las nuevas tecnologías que traía consigo la globalización y la modernidad, pues en diversas escenas los personajes emplean herramientas como televisores, teléfonos celulares o computadoras, que encuentran la manera de convivir con la forma de vida históricamente tradicionalista de la sociedad mexicana. Cada uno de los ejemplos mencionados, además de los muchos otros que también se presentan durante el filme, permiten que se represente de gran manera la realidad que sirvió de base para su realización.

Ahora bien, respecto a los elementos físicos que componen el filme, primero que nada, debe mencionarse que la Ciudad de México presenta un clima de tipo Cw, que es templado con lluvias en verano. Si bien es cierto que las precipitaciones están presentes durante todo el año, no son del tipo que obligue a resguardarse en casa o a dejar de llevar a cabo actividades cotidianas, lo que se demuestra durante el filme, pues los personajes en ningún momento se ven forzados a modificar sus dinámicas debido a las condiciones climáticas de la ciudad.

La vegetación es un tema relevante ya que, debido a que el escenario del filme es por completo un entorno urbano, muchos de los árboles, plantas y arbustos que aparecen en pantalla se han visto influenciados por la mano del hombre. Por esta razón en muchas ocasiones las plantas en macetas adornan las casas o hay jardines en los camellones o pequeños arbustos en las banquetas de las calles, por mencionar algunos ejemplos de flora en esta realidad fílmica.

Además, una vez más debido a esta influencia antrópica y al entorno urbano, existen ejemplos de vegetación inducida a lo largo del filme. Un ejemplo de esta situación son las palmeras que se encuentran sobre Avenida Reforma en algunas de las escenas de la película. Las palmeras no son un elemento vegetal original de la región de la Ciudad de México y si aparecen en pantalla y si se encuentran realmente en la ciudad, es únicamente como consecuencia de su inducción a un ecosistema diferente del que son originarias.

La fauna principal durante la película son indudablemente los perros, cuya presencia influye de manera importante sobre los personajes en aspectos que van desde su forma de vida cotidiana, hasta su desarrollo emocional. Las razas de estos animales que conviven con la trama del filme son diversas y cada una de ellas ha sido domesticada, gracias a lo que pueden vivir dentro de las casas y acompañar a sus dueños en todo momento.

Match Point:

De la misma forma iniciando con los aspectos humanos que conforman esta película, el entorno social está completamente inmerso en las dinámicas de vida de la clase británica más alta, en este caso ubicada en la Londres de los primeros años del nuevo milenio. Todo tipo de lujos, tanto en posesiones materiales como en actividades lúdicas, además de una fuerte participación en el mundo de los negocios y de las dinámicas empresariales es la atmósfera que moldea la vida de los Hewett, la familia protagonista del filme.

El irlandés Chris Wilton, personaje protagónico de la película, migra a la capital inglesa y busca formar parte de la esfera a la que pertenecen los Hewett, pues su forma de vida contrasta de manera considerable con todo aquello que a él le resulta normal o familiar. Es este el contexto en el que se desarrolla este trabajo cinematográfico: la búsqueda de una mejor calidad de vida y el precio que se está dispuesto a pagar para lograr conseguirla.

El aspecto económico que se presenta en pantalla está relacionado inherentemente con el ya mencionado mundo de los negocios del que muchos de los personajes forman parte y que define de manera importante su vida cotidiana. En sus charlas comunes, en las actividades de distracción que llevan a cabo y en muchos otros aspectos de su día a día, puede entenderse la importancia y la fuerte presencia que tiene el dinero.

Además, leves dejos de nepotismo que involucran favorablemente a Chris en actividades empresariales de la familia por encima de otros empleados o ayudas económicas que favorecen su forma de vida a cambio de contraer nupcias con la hija de su jefe, entre otros accionares mostrados en la película, conforman el escenario económico en el que los personajes se desenvuelven.

El contexto político es el mismo bajo el que se desenvolvía el Reino Unido durante el año en el que se estrenaba la película: el 2006. El escocés Tony Blair fungía como primer ministro y corría su noveno año de mandato; el “Plan para el Nuevo Milenio” se había establecido ya y un año antes del estreno del filme el conflicto armado fronterizo en Irlanda del Norte había llegado a su fin.

A pesar de los acontecimientos mencionados, es relevante destacar la poca incidencia política que presenta este trabajo cinematográfico, donde no se realizan referencias de esta índole durante ninguna de sus escenas ni tampoco mediante actividades llevadas a cabo por los personajes. Basta con entender que todos los participantes de la trama de la película entendían como normal la atmósfera política que los regía y no hacían más que actuar como ciudadanos comunes de la capital inglesa.

El rasgo cultural más marcado a lo largo de la película es la manera en que la globalización había ya alcanzado al corazón del Reino Unido. Solo 6 años después del inicio del nuevo milenio, los personajes ya veían modificadas sus dinámicas cotidianas y su forma de vida en el día a día gracias al uso de nuevas tecnologías que impactaban con un gran poderío, principalmente en el ámbito de las comunicaciones.

Los teléfonos celulares y las computadoras se observan en pantalla durante muchas de las escenas del filme, ambos instrumentos con una participación fundamentalmente importante para los negocios, al ser una herramienta de comunicación entre los trabajadores de las empresas y al emplear los equipos para desarrollar sus actividades laborales. Estos son solo ejemplos de cómo nuestra actualidad se fue forjando hasta convertirse en lo que entendemos como parte de nuestra normalidad, cuyos inicios son mostrados a la perfección durante la película.

En cuanto a las cuestiones físicas, debe mencionarse en primer lugar que la ciudad de Londres presenta un clima de tipo Cfb, es decir, templado con lluvias todo el año y temperaturas medias en verano, al igual que Headley, Surrey, lugar donde se ubica la casa de campo de la familia Hewett y que presenta condiciones climáticas similares a la capital inglesa debido a su cercanía, pues se ubica a 38 kilómetros al sur de ella.

El típico y estereotipado “clima londinense” se presenta en pantalla durante ciertas secuencias en las que los personajes se ven obligados a lidiar con la lluvia, aunque en realidad no modifica su forma de vida más allá de que deben recurrir a cargar con instrumentos para evitar mojarse, situación que es bastante común en la realidad de la ciudad. Sin embargo, durante el invierno en la película puede observarse la caída de nieve, situación que, en un caso contrario al de la lluvia, en realidad no resulta del todo común en la ciudad de Londres y podría considerarse como una falla en la manera de representar la realidad de este lugar.

Tomando en cuenta la flora que se muestra durante la película, es necesario destacar que casi en su totalidad se ha visto influenciada por la actividad humana y en muchos casos no resulta originaria de la región, por esta razón principalmente

puede encontrarse tanto en jardines como en macetas dentro de las casas y a manera de adorno.

Esta situación se presenta de manera muy común en las grandes ciudades, donde la urbanidad no permite que se desarrolle la vida floral de manera natural y se modifica en función de lo que se necesite lograr con ella. Un caso contrastante es el de la flora de la región de Headley que se observa cuando los personajes se encuentran en la casa de campo de la familia Hewett, donde los árboles, pastizales y arbustos no se han visto afectados de la misma manera que en la ciudad por la mano del hombre.

La presencia de fauna a lo largo del filme es baja, únicamente pueden observarse los caballos que se encuentran en el establo ubicado una vez más en la casa de campo de la familia protagonista de la película. Estos animales claramente se encuentran domesticados y con su ayuda se practica equitación u otro tipo de actividades lúdicas que no se muestran de manera puntual durante alguna secuencia de actividad de los personajes.

Si bien es cierto que su presencia está más que normalizada dentro de la inmensa urbe que representa la ciudad de Londres, la presencia del río Támesis en el corazón de esta capital reconocida globalmente no deja de llamar la atención. En el caso de los personajes, el río es el principal atractivo una vez que Tom y Chloe Hewett recién casados se mudan a su nuevo departamento y por la ventana puede observársele correr.

The Revenant:

En cuanto a los aspectos humanos de esta película, empezando por el contexto social en el que se desarrolla y dadas las circunstancias de la época durante la que está ambientada, que son las primeras décadas del siglo XIX, es importante destacar el conflicto que se sostenía entre las tribus nativas de la región y los, como se les menciona a lo largo del filme, “hombres blancos”. El principal detonante de este enfrentamiento es el despojo de tierras del que los nativos han sido víctimas y

que los ha obligado a emplear sus bienes como moneda de cambio para poder valerse de los recursos que originalmente les pertenecían.

El filme retrata una sólida presencia de connotaciones racistas y discriminatorias que son reproducidas por los comerciantes “blancos”, tanto los estadounidenses como los franceses que también participan de la trama, y que atentan contra la libertad de los nativos, quienes terminan por verse obligados a cumplir con todo tipo de trabajos forzados y a llevar una vida prácticamente de esclavitud. Estas son las condiciones bajo las que los personajes de la película se desenvuelven y ven influenciadas sus creencias y su forma de actuar, además de sus dinámicas cotidianas de vida.

Respecto a la situación económica de la película, gira entorno al comercio de pieles que es, claramente, la principal actividad de esta índole en la que participan todos los involucrados durante la historia que retrata el filme. La Rocky Mountain Fur Company, cuya base de operaciones es el Fuerte Kiowa en Dakota del Sur y que es un elemento primordial para todos los involucrados en la película, coordina todo lo relacionado al accionar de los comerciantes estadounidenses.

Los tramperos se ven obligados a trabajar durante el invierno, con campamentos a lo largo de las inmediaciones del río Missouri, para hacerse de sus productos y cumplir con las cuotas impuestas por la compañía. Además, los nativos de la región se ven obligados a participar en esta actividad económica luego de que han perdido muchos de sus recursos a manos de los comerciantes no solo norteamericanos, sino también de los extranjeros.

Por su parte, el aspecto político es incierto y débil. En los Estados Unidos, James Monroe cumplía su mandato presidencial de la mano de la constitución de 1787 y se vivía una época de expansión territorial que derivó en la apropiación de tierras a los nativos y en la explotación de recursos, justo como lo retrata la película. Además, “El Compromiso de Missouri” recién se firmaba, dividiendo el territorio de esa nación entre esclavistas y abolicionistas, marcando el punto de cambio entre esta nueva clasificación justo en el territorio en el que los personajes llevan a cabo sus dinámicas de vida.

Más allá de que el país norteamericano, al menos teóricamente, se ve regido por una constitución y de que existe un presidente al cual rendir cuentas, la película demuestra que no se vivía, al menos en la región concerniente a su trama, un entorno en el que se pudiera contar con la presencia de autoridades capaces de mantener la paz y el orden en el día a día.

Muchos crímenes son cometidos a lo largo del filme y la búsqueda de justicia a mano propia por parte de las víctimas es más que evidente, por lo que puede entenderse claramente que, una vez más, si bien existía un poder autoritario, su presencia no era tan poderosa como para evitar que los personajes vieran únicamente por sus propios intereses, sin importar cuántos otros terminaran siendo afectados por sus acciones.

Finalmente, los aspectos culturales mostrados a lo largo de la película son muy marcados y varían en función de los grupos sociales que los estén manifestando. Ejemplos de lo anterior son los rituales llevados a cabo por los nativos norteamericanos, quienes pueden observarse cantando alrededor de una fogata a manera de festejo, pero también en la manera en que tratan y curan a sus enfermos mediante únicamente los recursos que obtienen de sus tierras, lo que demuestra el conocimiento ancestral que tienen de ellas.

Cuando se trata de los comerciantes “blancos”, los rasgos que se observan en pantalla pueden resultar más familiares y conocidos para gran parte de la audiencia que presencie el filme, claro que esto dependerá del lugar del que se trate y de la cultura de la que la misma audiencia provenga, pero en el caso de nuestro país, el festejo del Año Nuevo con comida, bebida, música y baile, como lo llevan a cabo los comerciantes, podría no resultar tan extraño o desconocido.

Sin embargo, a pesar de las diferencias marcadas que existen entre ambas manifestaciones de la cultura, también se presentan situaciones en el filme en las que existe un mestizaje entre nativos y “blancos”. Tal es el caso de Hawk, el hijo de Hugh Glass, el personaje protagonista, quien durante algunos pasajes de la película se muestra que ha encontrado en una mujer nativa a su esposa y que ha decidido participar de su forma de vida y, además, han procreado a Hawk. Es muy destacable

esta situación, dado que es algo que ha ocurrido a lo largo de la historia de la humanidad y que ha unido culturas de todo tipo, tanto en la antigüedad como en lo que entendemos hoy en día como nuestra actualidad.

Ya en cuestión de los aspectos físicos que envuelven este trabajo cinematográfico, el principal de ellos son las condiciones climáticas, pues condicionan la forma de vida de los personajes y la manera en que se desenvuelven. La zona centro de los Estados Unidos, región donde se lleva a cabo la trama del filme, presenta un clima tipo Dfa, que es frío con lluvias durante todo el año y temperaturas altas durante el verano, sin embargo, como ya se ha mencionado, la película se desarrolla de principio a fin durante el invierno, lo que claramente crea un entorno crudo y complejo para soportar el frío.

Grandísimas cantidades de nieve, lagos, arroyos y riachuelos congelados, además de las bajísimas temperaturas del agua en los ríos que corren por donde los personajes pasan, heladas, noches con temperaturas bajo cero y un sol que no logra contrarrestar el poder del frío, son las condiciones que propicia el clima de esta región y que definen de manera considerable la forma de vida de los tramperos y del resto de los personajes que participan de la película.

Otro aspecto físico en la película es la presencia de flora; el bosque de coníferas es el principal entorno de la región, por lo que árboles de pino, arbustos, pastizales y diversos tipos de flores pueden observarse a lo largo de la película. Debido a las condiciones climáticas descritas anteriormente, esta flora en muchas ocasiones se puede observar seca o congelada, cosa que es completamente normal en la región y parte del ciclo natural del ecosistema.

La fauna que aparece en pantalla a lo largo de la película corresponde con la que es típica de la región donde los hechos se llevan a cabo y está compuesta de manadas tanto de bisontes como de lobos, además de otros elementos salvajes como jabalíes y cuervos. De la misma forma, animales que han sido ya domesticados y que forman parte del día a día de los diversos grupos sociales que se presentan, como los caballos y los perros, forman parte de la fauna que participa

del filme, sin mencionar aquellos elementos como los peces o los puercos que conforman las principales fuentes de alimento para los personajes.

No obstante, el animal que más llama la atención en la película es el oso de tipo grizzli que ataca a Hugh Glass, el personaje principal, y que detona la parte más crucial de la trama de todo el trabajo cinematográfico. A pesar de aparecer solo en una secuencia de escenas, junto a sus cachorros, su participación impacta de manera importante el resto de la película, pues se hace referencia tanto al ataque como al animal durante muchos otros momentos en los que se ve involucrado tanto el protagonista como el resto de los personajes.

Finalmente, una vez más, cabe destacar la gran importancia del río Missouri, pues es clave para el desarrollo de la vida cotidiana de todos los participantes de la película. Es una herramienta tanto de transporte como de supervivencia, pues es clave para proveer alimento y hasta para refugiarse, pero también es la principal referencia territorial que emplean los tramperos para encontrar su complicado camino de vuelta al Fuerte Kiowa.

Es importante mencionar también, debido a la incertidumbre referida a los territorios exactos que transitan los comerciantes a lo largo de gran parte de la película, que no debe descartarse la posibilidad de que el río Mississippi, además de muchos de los afluentes de ambos ríos, también se observen en pantalla durante algunas secuencias y sean empleados como una fuente inagotable más de recursos y de igual importancia para todos los participantes de la realidad fílmica.

Cold War:

En esta película el contexto social es la postguerra, la Europa que veía en el final de la Segunda Guerra Mundial uno de sus retos más grandes, pues debía encontrar la manera de reconstruirse luego de verse azotada por una devastación inmensurable. Los personajes se desenvuelven en un periodo de 15 años que corre de 1949 hasta 1964, donde el Marxismo es una ideología dominante y condiciona

la forma de vida de muchos de los habitantes del continente, principalmente en Europa oriental.

Es por eso que los personajes buscan prevalecer de la mejor manera posible según los medios que tengan a la mano, en este caso adentrándose al mundo de las artes y empleándolo como una forma de refugiarse de lo caótico que se ha vuelto un entorno en el que los países buscan reconstruirse con una fuerte base nacionalista que les permita reencontrarse con su identidad.

Asimismo, el entorno económico de la película es complicado, la guerra deja a Europa con un territorio y una economía destruidos y para reestablecerlos deben valerse de préstamos monetarios provenientes tanto de los Estados Unidos con el Plan Marshall o del Consejo de Ayuda Mutua Económica (CAME), en el que participaban los países comunistas, Polonia entre ellos. Sin embargo, estas ayudas le generaron fuertes deudas al continente y pusieron en jaque su desarrollo y el de sus habitantes.

El aspecto político que envuelve al filme es probablemente el más complejo de todos sus escenarios. En términos generales, la trama se desarrolla en el marco del enfrentamiento entre comunismo y capitalismo que desata situaciones con las que los personajes deben lidiar, como trabas migratorias y cargos de traición poco fundamentados o también el verse obligados a venerar autoridades comunistas durante las presentaciones artísticas que llevan a cabo.

Estos contextos y entornos en los que se reproducen las condiciones políticas varían en función de los lugares que se visten durante la película: en Polonia se buscaba instaurar una república a pesar de que las autoridades comunistas buscaban dominar el territorio; por su parte, la capital francesa formaba parte de las dinámicas capitalistas de la Europa occidental y Yugoslavia aún formaba parte de la URSS, la cuna y meca del comunismo.

A lo largo de la película se presentan rasgos culturales de los diferentes lugares que aparecen en pantalla. En primera instancia, pues es en este caso cuando se presentan la mayor cantidad de este tipo de elementos, la cultura polaca se ve

reflejada en las presentaciones artísticas de la academia “Mazurek”; bailables, cantos y vestimenta típica del folklor polaco son representados de gran manera por la película y sus personajes mediante esta academia.

En el caso de la ciudad de París, la vida nocturna en los clubes de jazz y las caminatas y paseos sobre el característico río Sena forman parte de la manera en que se representa la cultura que se vive en una de las principales capitales del mundo. Finalmente, en el caso de Yugoslavia el ejemplo cultural más claro es el tipo de vestimenta que dista de las empleadas en el resto de los lugares mencionados debido a que el tiempo atmosférico es distinto.

Entrando ya en materia de los elementos físicos del trabajo cinematográfico y para describir las muy diversas condiciones climáticas que se observan en él, es necesario destacar que cada lugar visitado por los personajes presenta sus propias condiciones. Iniciando por lo presentado por Polonia, este país tiene un clima de tipo Dfb, que es frío con lluvias todo el año y, ya que algunas escenas en esa región se desarrollan durante el invierno, queda claro lo crudo que puede ser el frío en este lugar. Grandes cantidades de nieve, el uso de ropa abrigadora y el fuego en las chozas de madera en las que viven las personas son ejemplos de la manera en que estas condiciones influyen la forma de vida.

En el caso del territorio Yugoslavo, que en la actualidad es Split, Croacia, se presenta un clima de tipo Csa, es decir, templado con lluvias en invierno y altas temperaturas en verano, pues se trata de una playa del mar adriático, perteneciente al mar mediterráneo. Estas condiciones se representan de gran manera en pantalla, pues pueden observarse las palmeras, vegetación típica de este tipo de ecosistema, el mar y la manera en que las personas actúan y visten debido a las altas temperaturas.

Finalmente, en París, Francia, se tiene un clima de tipo Cw, templado con lluvias en el verano. Por esta razón es que pueden llevarse a cabo todo tipo de actividades sin que se vean afectadas y/o modificadas por el tiempo atmosférico. Esto sucede con los personajes que cuando se encuentran en esta ciudad, la recorren tanto de noche como de día sin mayor complicación.

Por otro lado, y como el resto de los aspectos en esta película, la vegetación variará según el lugar del que se trate y que se esté representando en pantalla. En Polonia el principal elemento de este tipo es un bosque de coníferas, además de amplios pastizales que se encuentran justo a un costado de un lago que es visitado frecuentemente por los personajes protagonistas.

En Yugoslavia, el tipo de vegetación que puede observarse principalmente son las ya mencionadas palmeras, características de las playas y de territorios que se encuentran al nivel del mar. Por su parte, en la ciudad de París, una vez más debido a su alto nivel de urbanidad, la vegetación que se observa en pantalla se ha visto influenciada por la actividad humana, por lo que se encuentra en jardines o árboles y pequeños arbustos sobre las calles, además de emplearse como adorno interior de casas y departamentos.

Para finalizar, es necesario mencionar que es en territorio polaco donde se observan los principales elementos de fauna durante este filme. Animales por completo domesticados, como cabras, cerdos, caballos y vacas, que, además de formar parte de las granjas pertenecientes a quienes representan a los habitantes de esta región, permiten entender la alta importancia que la ganadería tiene como actividad económica para las zonas rurales de Polonia.

➤ 3.1.3 Información de todas las películas

Si bien es cierto que cada una de las películas son completamente diferentes en cuestiones de contenido, la trama que presentan, las actividades, accionares de los personajes y la forma en que se relacionan los unos con los otros, la espacialidad donde se desarrollan, es decir, los lugares donde se llevan a cabo cada una de las historias de los filmes, además de la temporalidad en que suceden, también es cierto que, a pesar de cada una de esas diferencias, puede obtenerse mucha información de ellas al analizarlas geográficamente.

De cada una fue posible obtener detalles sobre sus aspectos, tanto físicos como humanos, que permiten interpretar la realidad que se está representando en pantalla

y entender la información que los creadores del trabajo cinematográfico buscan hacerle llegar a su audiencia. Entre esta información se encuentra la necesaria para aprender sobre los elementos reales en los que cada película ha basado su realización, una vez más contemplando aspectos que pueden ser estudiados desde la geografía física, pero también desde la humana.

Las películas que han formado parte del análisis realizado en este proyecto de investigación presentan contextos y escenarios para sus personajes que varían en cuestiones sociales, mostrando así un ejemplo de las formas de vida que ocurren en diversos estratos de las sociedades en el mundo, pero también de cómo ha evolucionado nuestra cotidianidad hasta convertirse en lo que hoy en día entendemos como normal, pues cada filme se desarrolla en diferentes épocas y temporalidades.

Permiten a sus audiencias adentrarse a la forma de vida de los habitantes de la región norte-centro de los Estados Unidos durante los años 1820, de la misma forma que les llevan a un recorrido durante los años de la postguerra en el continente europeo. Además, presentan historias que develan las dinámicas que se practicaban día a día durante los primeros años del milenio que ahora vivimos, permitiendo identificar las diferencias que se dieron en la cotidianidad de dos ciudades inmensas, como lo son Londres y la Ciudad de México.

A su vez, cada uno de estos escenarios es representado de gran manera en muchos de los aspectos que lo componen, principalmente en los económicos, políticos y culturales. El primero de ellos se demuestra mediante las actividades laborales que se presentan en pantalla al momento de observar el filme, además de diversos ejemplos del poder adquisitivo de los personajes, relacionado directamente con las esferas de la sociedad en las que se desenvuelven. Una vez más, al ser un entorno que varía en función del espacio y del tiempo del que se trate, se generan muchas oportunidades de obtener información gracias a sus representaciones.

Lo mismo sucede en cuanto al aspecto político que se vive en cada uno de los filmes, sin embargo, es importante mencionar que no en todos los casos este es un contexto que se desarrolle a profundidad o que impacte directamente las dinámicas

de los personajes. En la mayoría de los casos, las implicaciones políticas de los espacios en que se desarrolla cada película se encontrarán implícitos, dando a entender a la audiencia que los personajes no hacen más que comportarse como lo haría algún otro habitante de esos mismos lugares, en esa misma época, bajo condiciones normales.

A pesar de lo anterior, también cabe destacar que en ocasiones puede presentarse un caso por completo opuesto, donde todas las actividades que los personajes de un filme desarrollan se ven impactadas por las implicaciones políticas bajo las que buscan desenvolverse. Situaciones de búsqueda de justicia a mano propia por la falta de una regulación social que busque cumplir leyes establecidas o, en el caso contrario, enfrentamientos con autoridades que se encargan de que no se altere el orden público en la realidad del filme, son ejemplos de cómo se generan los aspectos que forjan el entorno político en ciertos casos.

Una situación totalmente contrastante con la anterior es la que se presenta en cuanto a los rasgos culturales que se obtienen de una película, pues al retratar una historia que se lleva a cabo en un espacio y en un tiempo determinados, retratará de igual manera aspectos culturales que, como se ha mencionado en capítulos anteriores, se generan a cada momento con todas y cada una de las actividades cotidianas que se lleven a cabo en algún lugar del mundo.

Por esta razón, un filme, sin importar su tipo o el género dentro del que pueda clasificarse, será una fuente inagotable de ejemplos de lo que es la cultura del lugar en el que se esté desarrollando. Los filmes trabajados en este proyecto no son la excepción, gran parte de ellos se sustentan en la culturalidad de las sociedades que están representando, lo que le brinda veracidad y autenticidad a la historia que está relatando cada una de estas películas.

Rituales de los indios norteamericanos que contrastan con los de la población blanca de la misma región, los bailes, cantos y vestimentas llenas de folclor polaco, además del bajo mundo de la Ciudad de México infestado de ilegalidad y contrastante con las actividades de la alta sociedad londinense, son solo algunos ejemplos de los rasgos culturales representados que fortalecen y construyen las

películas trabajadas. Al reflejarlos de buena manera, le permiten a la audiencia que está interpretando lo proyectado en pantalla aprender sobre las realidades representadas, teniendo en cuenta la posibilidad de que sea la primera vez que obtienen información sobre alguno de estos lugares.

Asimismo, la representación de las condiciones físicas bajo las que se desarrolla cada uno de los filmes y que le impactan de manera directa se realiza buscando respetar las condiciones reales de los lugares en los que se desarrolla su trama. De esta forma es que también, analizando los trabajos cinematográficos de manera geográfica, con un enfoque físico en esta ocasión, es posible aprender sobre las realidades que están siendo representadas.

Un ejemplo de lo anterior, como se ha mencionado ya, son las condiciones climáticas bajo las que personajes se ven envueltos durante las diferentes tramas a las que dan vida. Si bien es cierto que, en la actualidad, con el uso de tecnología reflejada en diversos aparatos eléctricos, es posible soportar el crudo invierno que azota las inmediaciones del río Missouri, las condiciones que se representan en el filme corresponden con el tipo de clima que se presenta en esa región.

Lo mismo sucede en el caso de los inviernos polacos y la manera en que los habitantes de las zonas rurales de este país los enfrentan o con las diferencias que existen entre los diferentes tipos de clima y tiempos atmosféricos que se encuentran a lo largo de toda Europa, como el de la actual Croacia o el de la ciudad de Londres. Sin mencionar las condiciones que también se presentan en pantalla con respecto a la Ciudad de México y que permiten a la audiencia, en este y en el resto de los ejemplos mencionados, generar una idea de lo que es la forma de vida en cada caso.

Siguiendo con las representaciones de aspectos físicos en cada uno de los filmes, lo que sucede en el caso de la vegetación se relaciona directamente con lo que se presenta como condiciones climáticas, pues ambos elementos construyen el ecosistema dentro del que la forma de vida de los involucrados en las tramas de las películas va a llevarse a cabo. Es por esta razón que durante los inviernos que se

presentan en algunos de los filmes, por mencionar un ejemplo, los árboles se observan secos y las plantas o arbustos se han cubierto de nieve.

Los bosques de coníferas son el tipo de vegetación que más abunda en los filmes trabajados, siendo los casos de los ubicados en los Estados Unidos y en Polonia. Es en el primer caso en el que algunas escenas permiten adentrarse al bosque y observar con más detalle una gran diversidad de plantas y flores características de este tipo de entorno; mientras que en territorio polaco se presentan los límites del bosque en la forma de pastizales y de un gran lago. Sin embargo, a pesar de que las manifestaciones más claras de vegetación representadas en los casos anteriores se muestran casi inalteradas, no sucede lo mismo cuando se trata del resto de los filmes, los que se desarrollan en la Ciudad de México y en la de Londres.

Inmersa dentro de una completa urbanidad, la representación de la vegetación de estos lugares, justo como sucede en su realidad, se ve influenciada directamente por la actividad humana, que ha encontrado la manera de emplear plantas y flores como adorno dentro de los hogares o en arreglos de jardines que engalanan lugares emblemáticos como el Palacio de Buckingham. Además, en ciertas ocasiones, dentro de ambas ciudades la vegetación que se observa a lo largo de las películas no corresponde con la originaria de la ciudad, situación provocada también por la influencia antrópica que ha relocalizado diversas especies en estos entornos para adornarlos o volverlos más atractivos.

A su vez, la fauna que alimenta el desarrollo de las tramas de cada uno de los filmes, así como su participación e influencia durante las mismas, varía según sea el caso. En algunas situaciones los animales solo aparecen en pantalla porque los personajes cuentan con la posibilidad de practicar equitación y de mantener un establo de buena manera; o también aparecen debido a la importancia que tienen para la vida cotidiana o las actividades económicas en algún lugar, como para la ganadería polaca, por ejemplo.

Pero también sucede que influyen de manera directa y contundente en el desarrollo de las tramas que están siendo relatadas. Se tiene el caso de un ataque de oso que sufre Hugh Glass y que lo condiciona para volver a Dakota del Sur y encontrar el

fuerte Kiowa, desencadenando así todas las acciones y secuencias que construyen su filme. Por otro lado, se representa también la manera en que los perros pueden acompañar o influir en las actividades de los personajes, que dependen de estas mascotas para ganar dinero o para sentirse acompañados, y que desatan también todo lo que una película presenta en pantalla.

Un aspecto relevante en cuanto a la presencia de fauna durante las películas, son las convencionalidades que se replican respecto a la diferenciación entre animales salvajes y los que ya han sido domesticados. Cada uno de estos casos se relacionan con las condiciones bajo las que se lleva a cabo la forma de vida de los diferentes personajes y que, al ser, en su mayoría, condiciones que pueden ya definirse como urbanas o rurales, presentan fauna domesticada, aunque no debe dejar de destacarse la manera en que la fauna salvaje de los bosques cercanos al río Missouri es representada.

Ambos elementos, tanto la misma fauna como la ya mencionada vegetación, permiten a una audiencia interpretar con todas las escenas que se le presentan las implicaciones que cada uno de los espacios y sus características significan para las diversas formas de vida que ocurren en cada uno de los escenarios en que se desenvuelvan los personajes de las películas. Lo mismo sucede con el resto de los aspectos físicos que construyen la realidad del filme y que le brindan los tintes necesarios de veracidad para no ser rechazado por la interpretación que la audiencia vaya logrando.

En conjunto, todos los aspectos que se han descrito de las películas analizadas permiten obtener información cuya utilidad radicará en la autenticidad con la que hayan logrado representar las realidades que les sirvieron como base para su construcción. Por eso es de suma importancia que no se caiga en irregularidades o en fallas al momento de crear los entornos de un filme y los contextos que dictarán la forma de vida de sus personajes, pues de no lograrlo correctamente se corre el riesgo de perder credibilidad y de que la película no logre transmitir un mensaje claro a su audiencia.

Sin embargo, de lograr representar de manera precisa, convincente y clara una

realidad, una película, como se ha manifestado ya, será una muy buena herramienta para obtener información que permita aprender sobre diferentes aspectos de un lugar real una vez que se haya analizado geográficamente y, de esta manera, se demostrará la importancia de la relación entre el cine y la geografía.

3.2 Fragmentos y escenas clave de las películas

➤ 3.2.1 Amores Perros

Como se ha mencionado ya, esta película representa las dinámicas de vida de los diferentes estratos sociales que pueden encontrarse en la Ciudad de México, logrando replicar estereotipos de las familias que pertenecen a cada una de las diferentes clases sociales mostradas en pantalla, como se demuestra con la siguiente escena, que corre del minuto 39:40 al 39:46:



En ella, se observa a los personajes pertenecientes a la clase media baja a la hora de la comida, una actividad absolutamente cultural, desarrollándose de una manera que puede entenderse como típica, con la madre llevando a cabo las labores del hogar y atendiendo a sus dos hijos y a su nuera, antes de que el mayor deba irse a trabajar para proveer a su familia directa, pues recientemente se ha convertido en padre.

De la misma forma, en la escena que se mostrará posteriormente, que se desarrolla del minuto 19:31 al 20:28, se hace referencia a la inseguridad que se vive en la capital mexicana y en la que se ve involucrado el mayor de los hermanos que se mostraron anteriormente en la hora de la comida:



Resulta irónico este diálogo entre ambos personajes, ya que son justamente ellos quienes se preparan para asaltar una farmacia, pero permite entender lo presente que está la inseguridad en la cotidianidad de los habitantes de la ciudad.

A continuación, se presenta la escena que va del minuto 1:38:08 al 1:40:53, que muestra un choque entre la esfera más alta de la sociedad capitalina y la más baja, con el que se representa la convivencia que existe entre cada uno de los estratos y la manera en que se relacionarán en diferentes actividades, en este caso, nuevamente, inmersas en la ilegalidad:



➤ 3.2.2 Match Point

La escena a continuación, va del minuto 2:54 al 3:33 y muestra al personaje protagonista recién llegado de Irlanda buscando un lugar para vivir en Londres:



El averiguar la cantidad de libras por semana que deberá pagar si quiere vivir en ese departamento, que resulta una cantidad importante únicamente por ubicarse en Londres, le causa un impacto que permite a la audiencia entender las diferencias que existen, principalmente en cuestión de costos y dinámicas económicas de la vida cotidiana, para los migrantes que llegan a la capital inglesa.

Posteriormente, una vez que este mismo personaje comienza a convivir de manera más frecuente con la adinerada familia de su futura esposa, los contrastes entre su anterior calidad de vida y la de la esfera más alta de la sociedad británica siguen mostrándose, como en la siguiente escena, que corre del minuto 35:05 al 35:25, en la que aparece una de las actividades lúdicas que realizan los Hewett:

Figura 78



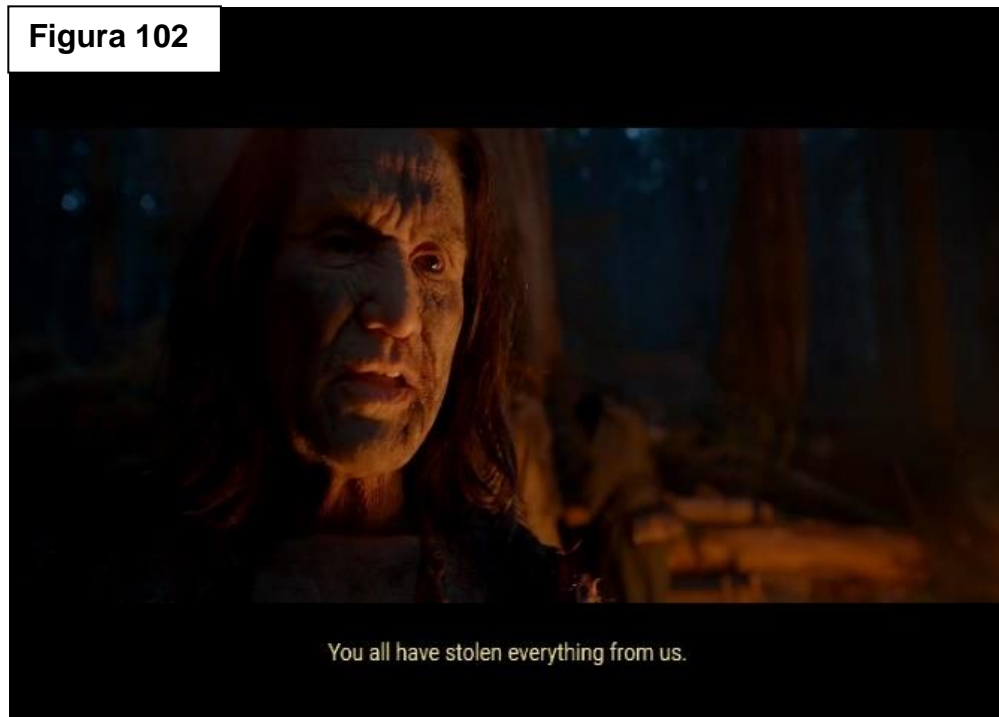
Por último, un rasgo relevante de esta esfera social se presenta en la escena que va del minuto 1:18:11 al 1:18:42, que demuestra la constante presión ejercida por la madre de uno de los personajes para que se convierta en mamá, agregando otro rasgo que alimenta la información que se obtiene respecto a las dinámicas de vida de los personajes y de la realidad que se está representando:

Figura 69



➤ 3.2.3 The Revenant

El conflicto entre nativos americanos y comerciantes, referidos como “blancos” durante la película, es representado a lo largo de este filme y una de las razones por las que surge queda manifestada en la siguiente escena, que va del minuto 31:34 al 34:19:



En ella, el líder de la tribu de los Arikara le recrimina a sus contrincantes la manera en que se han apropiado de todo lo que históricamente le pertenecía a los nativos, refiriéndose a sus tierras y a sus animales principalmente.

A su vez, la escena que corre del minuto 1:04:23 al 1:05:10 y que aparece a continuación, muestra desde una altura considerable el río Missouri, que es crucial para el desarrollo de la historia y de la dinámica de cada uno de los personajes participantes de este trabajo cinematográfico. En ella, además del cauce del mismo río, es posible observar la representación de la vegetación y del tipo de relieve que se encuentra en la región en la que se desarrolla la trama, así como ser testigos de

algunos elementos de las condiciones climáticas generadas por el invierno que se presenta a lo largo de la película:



Finalmente, se muestran ejemplos de los diferentes rasgos culturales que aparecen en la película gracias a las siguientes escenas:



Figura 117



En la primera de ellas, que va del minuto 1:35:06 al 1:37:11, el rasgo cultural que se presenta es un ritual de curación llevado a cabo por un nativo americano, mientras que en la segunda escena, cuya acción se desarrolla del minuto 1:45:42 al 1:47:57, la cultura que se manifiesta es la de los comerciantes “blancos” con la manera en que festejan la llegada del nuevo año con música, comida y bebida.

➤ 3.2.4 Cold War

Figura 135



La escena mostrada anteriormente va del minuto 34:33 al 35:14 y es solo una de las muchas que alimentan una película en la que la migración juega un papel muy importante, pues muestra a uno de los protagonistas del filme cruzando la frontera francesa, siendo solo uno de los muchos ejemplos de este tipo de movimientos en los que el resto de los personajes se ven involucrados.

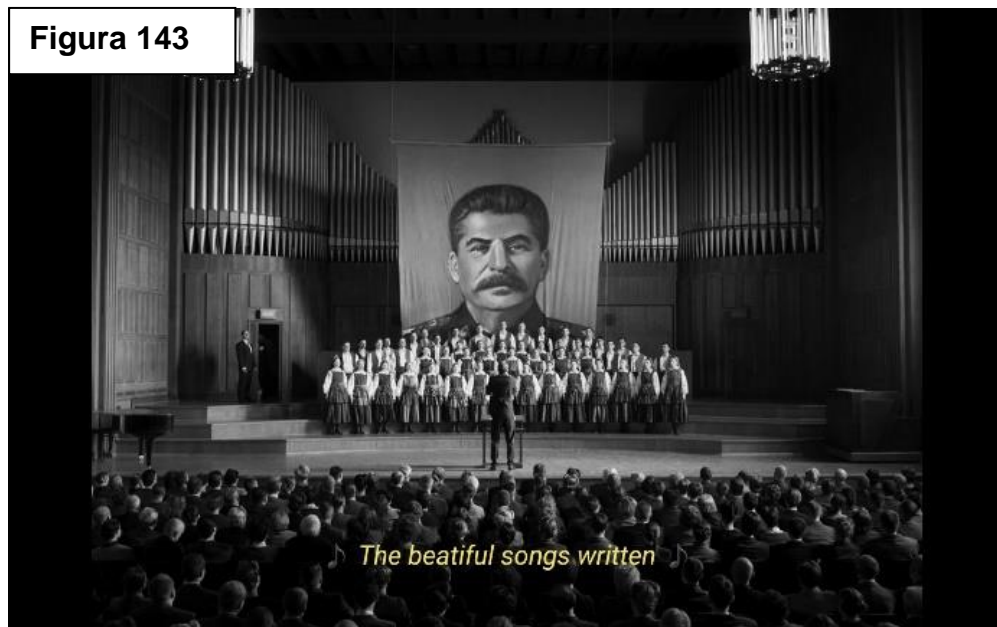
Sin embargo, estos movimientos migratorios no siempre terminan por beneficiarlos completamente, pues uno de los temas clave del filme son las consecuencias que debían pagarse por el cruce ilegal de fronteras en la Europa de la postguerra, como se ejemplifica en la siguiente escena, del minuto 44:25 al 45:39:



En esta secuencia, sin importar que contara con una visa y con todos los requerimientos necesarios para estar ahí, el personaje fue deportado de territorio yugoslavo y amenazado con ser devuelto a Polonia, de donde había desertado y donde podría sufrir severas consecuencias por sus actos.

Finalmente, otro elemento clave para el desarrollo de la trama de la película es el enfrentamiento político del que buscaban prevalecer las autoridades comunistas, quienes, como lo muestra la escena que corre del minuto 22:10 al 23:24, buscaban cualquier oportunidad para enaltecer el nombre de sus principales mandatarios y para lograr que las personas les veneraran, en este caso forzando a la academia

de artes “Mazurek” a dedicar un número artístico a Iósif Stalin durante sus presentaciones:



3.3 Comparación con la realidad

➤ 3.3.1 Escenas en Amores Perros y espacios reales

Las escenas mediante las que se desarrolla esta película fueron filmadas en los lugares reales que se presentan en pantalla, es decir, no fue necesario ambientar alguna locación que representara el espacio en el que los personajes debían llevar a cabo cada una de las secuencias. Tal es el caso del momento cumbre en la trama de este filme: el accidente automovilístico en el que chocan Octavio y Valeria y que entrelaza las tres historias que le son relatadas a la audiencia.

Esta escena se desarrolla en la intersección entre las calles Atlixco y Juan Escutia, en la colonia Condesa de la Ciudad de México, y gracias a ella es posible aprehender rasgos de la dinámica vial que se vive en el día a día de esta ciudad, además de que permite entender características de la misma índole respecto a la forma de vida de los personajes.

A continuación se muestra la escena de la película:

Figura 169: Momento exacto del accidente automovilístico en Amores Perros.



Posteriormente aparece el espacio real en que se filmó la escena:

Figura 2: Imagen de la locación donde se filmó el accidente.



Intersección calles Atlixco v Juan Escutia. Colonia Condesa. CDMX.

Como puede observarse, la locación fílmica y el espacio real son el mismo, lo que refuerza la manera en que este trabajo cinematográfico representa la cotidianidad de la Ciudad de México y la forma de vida de sus habitantes

➤ 3.3.2 Escenas en Match Point y espacios reales

Un caso similar ocurre en este filme, donde, una vez más, los lugares en los que se filmaron las escenas se presentan como los lugares originales a lo largo de la historia que relata. En este caso la escena que ejemplifica esta situación es en la que Chris Wilton, el personaje protagonista, acompaña a Nola Rice, uno de sus intereses amorosos, a una audición en el teatro Royal Court y espera a que salga en las inmediaciones del recinto.

La escena fue filmada y se desarrolla a las afueras del Royal Court Theater, ubicado en la calle Sloane Square en Belgravia, en la ciudad de Londres. Durante esta secuencia es posible observar la dinámica que se lleva a cabo de manera cotidiana en este lugar, que es muy transitado y frecuentado por personas, ya sean turistas o residentes de la ciudad. Además, al aparecer muchos autos en pantalla, también es posible aprender sobre el dinamismo vial de esta ciudad, tanto respecto a automóviles privados como de transporte público.

Aquí la escena en cuestión:

Figura 170: Chris espera a Nola durante una de sus audiciones en el Royal Court Theater de Londres.



Y el espacio real en el que ocurre:

Figura 171: Imagen del Royal Court Theater en Londres.



➤ 3.3.3 Escenas en The Revenant y espacios reales

Por su parte, en esta película no todas las escenas fueron filmadas en los lugares originales que aparecen durante su desarrollo. Esto debido principalmente a que la ambientación del filme debe corresponder a la temporalidad en la que se desenvuelven los personajes, que es el inicio de la segunda década de los años 1800. Además, fue necesario recurrir a locaciones en las que las condiciones climáticas fueran similares a las que se presentan a lo largo de la película, que son típicas de un crudo invierno.

En su mayoría, estas locaciones se ubican en diferentes localidades de Alberta en Canadá, como Canmore, Drumheller o Morley, sin embargo, el caso más extremo es el que se ejemplifica a continuación, donde para poder trabajar con la cantidad de nieve necesaria para filmar la última escena de la película, fue necesario que las filmaciones se trasladaran a la localidad de Ushuaia, ubicada en Tierra del Fuego, Argentina.

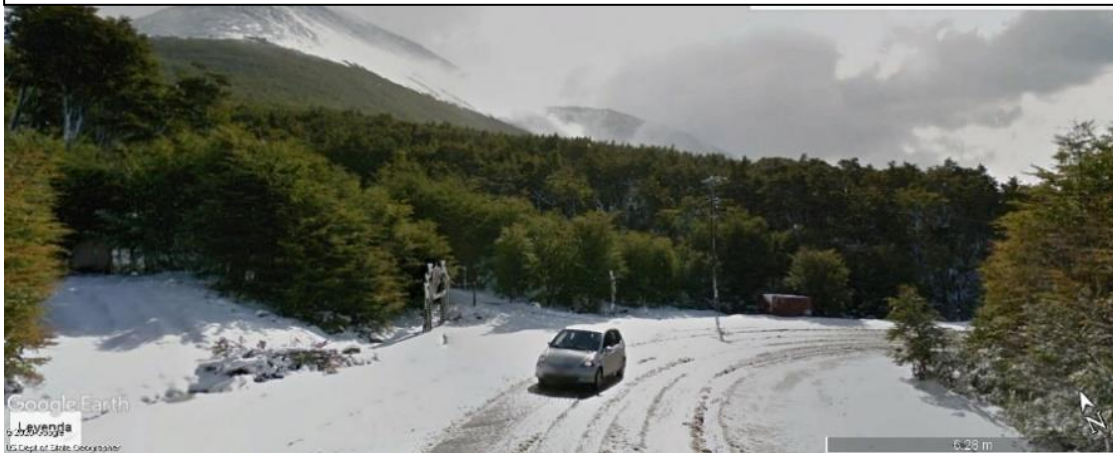
Escena en los alrededores del fuerte Kiowa:

Figura 172: Pelea final entre Glass y Fitzgerald.



Ushuaia, Tierra del Fuego, Argentina

Figura 173: Locación donde se filmó la escena.



Si bien el Fuerte Kiowa se encontraba ubicado en Dakota del Sur, Estados Unidos, la posibilidad de recurrir a Ushuaia en Argentina para la filmación de esta escena corresponde a la similitud que guardan ambas espacialidades. Esto ocurre debido

a que en distintos lugares del planeta existen regiones que se asemejan en condiciones climáticas, tipo de vegetación y fauna o en otros aspectos que permiten a una película representar espacialidades de alguna realidad en locaciones que se ubican en lugares completamente diferentes y muy lejanos, como sucede en este caso.

➤ 3.3.4 Escenas en Cold War y espacios reales

Para este filme, si bien muchas de las escenas están filmadas en los lugares originales que presenta una pantalla, de nueva cuenta se recurre al uso de locaciones que permiten representar el espacio en el que los personajes se están desarrollando. Esto se ejemplifica con la escena en la que Wiktor, luego de esperar por varias horas a Zula sin que ella llegue a su encuentro, cruza la frontera entre Alemania y Francia luego de que la compañía de artes tiene una presentación en Berlín.

En la película, Wiktor aparece en la calle Miernicza en la ciudad de Berlín, pero la escena fue filmada en la localidad de Wroclaw, Dolnoslaskie, ubicada en Polonia.

Aquí se muestra la escena:



Aquí la región en que se filmó la escena:

Figura 174: Wrocław, Dolnoslaskie; región polaca donde se filmó la escena.



Así, una vez más no se utiliza el lugar original que presenta la película como espacio de filmación de la escena, pero se recurre a un espacio que se asemeja lo suficiente y que, luego de ambientarse considerablemente según la manera en que el filme lo requiera, puede fungir como el escenario perfecto para la representación de la realidad de los personajes.

Posteriormente se presentan matrices que muestran más ejemplos de esta comparación entre escenas y contextos de las películas y sus espacios reales:

Amores Perros

Localizaciones: La película es un recorrido por la Ciudad de México (19°25'57.4" N, 99°7'59.5" O), desde la colonia Condesa hasta Bosques de Las Lomas, pasando por lugares como la intersección entre las calles Atlixco y Juan Escutia, el restaurante Mikado en la Avenida Reforma, las instalaciones de MVS Radio, la calle Montes Urales, la central de autobuses del norte, entre muchos otros.

Locaciones: Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales dentro de la historia.

Intersección entre calles Atlixco y Juan Escutia, colonia Condesa, CDMX, México. 19°24'51.31"N, 99°10'25.30"O. (Escena del choque automovilístico entre Octavio y Valeria.)

Restaurante Mikado, Av. Paseo de la Reforma 369, colonia Cuauhtémoc, 06500, CDMX, México. 19°25'36.23"N, 99°10'9.58"O. (El Chivo asesina a un empresario.)

Instalaciones de MVS Radio y Televisión, Blvd. Puerto Aéreo 486, colonia Moctezuma 2da Secc, Venustiano Carranza, 15530, CDMX, México. 19°26'1.61"N, 99° 5'21.91"O. (Valeria es entrevistada en estas instalaciones el día del accidente.)

Calle Montes Urales, colonia Lomas de Chapultepec, CDMX, México. 19°25'38.38"N, 99°12'18.04"O. (La oficina de Luis Miranda Solares, a quien se le ha encargado al Chivo asesinar, se encuentra en esta calle.)

Central de Autobuses del Norte, Eje Central Lázaro Cárdenas 4907, colonia Panamericana, Gustavo A. Madero, 07760, CDMX, México. 19°28'46.05"N, 99° 8'21.90"O. (Octavio espera a Susana en uno de los andenes de Pullman del Norte para tomar un autobús a Cd. Juárez.)

Soriana Híper Aragón, Av. Central 263, Valle de Aragón 3ra Sección, 55280 Ecatepec de Morelos, Estado de México, México. 19°29'57.53"N, 99° 2'40.31"O. (El comandante Leonardo y Gustavo conducen frente a este centro comercial de camino a casa de El Chivo.)

Información obtenida del sitio web IMDB:

https://www.imdb.com/title/tt0245712/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Julio 30, 2020).

Localizaciones de Amores Perros

La película se desarrolla por completo en la Ciudad de México (19°25'57.4" N, 99°7'59.5" O).

Película

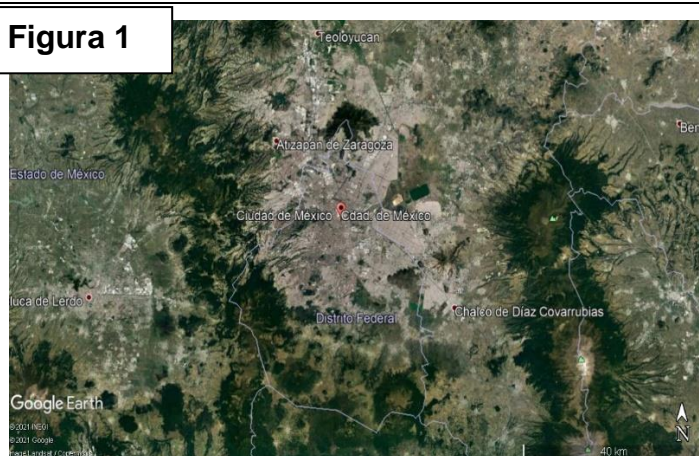
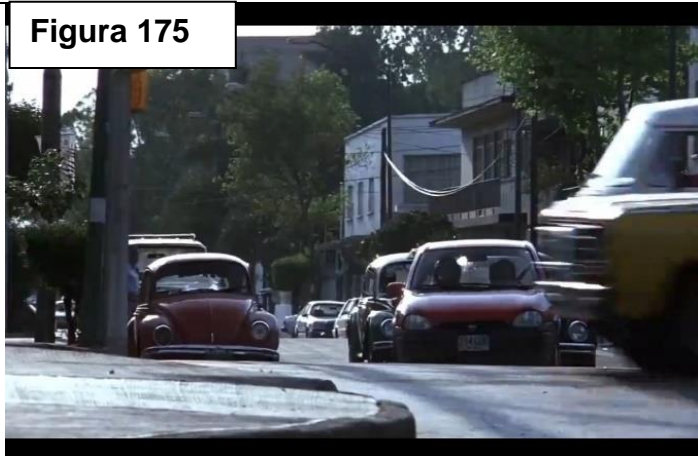
Realidad

Vialidad de la CDMX en el filme

Ubicación de la Ciudad de México

Figura 175

Figura 1



Locaciones de Amores Perros

Intersección entre calles Atlixco y Juan Escutia, colonia Condesa, CDMX

Película

Realidad

Accidente automovilístico en Amores Perros

Locación donde se filmó el accidente

Figura 176

Figura 2



Restaurante Mikado, Av. Paseo de la Reforma 369, colonia Cuauhtémoc, CDMX

Asesinato en el restaurante durante la película

Restaurante Mikado en CDMX

Figura 21

Figura 177



Locaciones de Amores Perros

MVS Radio y Televisión, Blvd. Puerto Aéreo 486, colonia Moctezuma 2da Sección, CDMX

Valeria durante un programa de entrevistas

Instalaciones de MVS

Figura 32



Figura 178



Calle Montes Urales, colonia Lomas de Chapultepec, CDMX

Luis y Gustavo Solares saliendo de sus oficinas

Locación donde se filmó la escena

Figura 179



Figura 180



Central de Autobuses del Norte, Eje Central Lázaro Cárdenas 4907, C. Panamericana, CDMX

Octavio espera a Susana en la Central de Autobuses del Norte

Central de Autobuses del Norte

Figura 181



Figura 182



Locaciones de Amores Perros

Av. Central 263, Valle de Aragón 3ra Sección, 55280 Ecatepec de Morelos, Estado de México

Leonardo y Gustavo se dirigen a la casa del Chivo recorriendo la Avenida Central

La Avenida Central

Figura 40



Figura 183



Match Point

Localizaciones: La película se desarrolla en la ciudad de Londres (51°30'30.7" N, 0°7'32.7" O), en puntos como el Tenis Queen's Club, la Royal Opera House, la galería Saatchi, el London Exhibition Centre, el cine Curzon Mayfair, el teatro Royal Court, el museo Tate Modern, la galería Medici, el Palace Theater, la estación de policía Shepherd's Bush, un complejo de departamentos en Albert Embankment, además del barrio real de Kensington y Chelsea, las calles Melcombe Street, Ledbury Road y la casa de campo de la familia Hewett ubicada en Headley, Surrey.

Locaciones: Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales dentro de la historia.

Queen's Club Grounds, Queen's Club, Palliser Road, Hammersmith, Londres W14 9EQ, Reino Unido. 51°29'15.20"N, 0°12'39.71"O. (El club de tenis donde Chris trabaja como instructor.)

Royal Opera House, Bow St, Covent Garden, Londres WC2E 9DD, Reino Unido. 51°30'46.52"N, 0°7'19.91"O. (Luego de conocerlo, Tom invita a Chris a la ópera en este teatro.)

Saatchi Gallery, Duke of York's HQ, King's Rd, Chelsea, Londres SW3 4RY, Reino Unido. 51°29'26.51"N, 0° 9'31.38"O. (Chris y Chloe visitan esta galería en una de sus primeras citas.)

London Exhibition Centre (ExCel), Royal Victoria Dock, 1 Western Gateway, Royal Docks, Londres E16 1XL, Reino Unido. 51°30'30.46"N, 0°1'47.44"E. (Aquí se presentaba la exhibición de autos a la que Nola y Tom asisten antes de reunirse con Chloe y Chris.)

The Curzon Mayfair, 38 Curzon St, Mayfair, Londres W1J 7TY, Reino Unido. 51°30'23.59"N, 0° 8'52.45"O. (Tom, Chris y Chloe asisten a este cine a ver "The Motorcycles Diaries".)

Royal Court Theater, Sloane Square, Belgravia, Londres SW1W 8AS, Reino Unido. 51°29'33.22"N, 0° 9'23.52"O. (Chris espera a Nola mientras ella realiza una audición en el teatro.)

Tate Modern, Bankside, Londres SE1 9TG, Reino Unido. 51°30'27.33"N, 0° 5'57.72"O. (Chris se topa con Nola por accidente luego de que ella termina con Tom.)

Medici Gallery, 19 - 23 White Lion St, The Angel, Londres N1 9PD, Reino Unido. 51°31'57.28"N, 0° 6'28.15"O. (Nola va caminando sobre la calle de la galería cuando descubre que Chris le mintió sobre tomar unas vacaciones.)

Palace Theater, 113 Shaftesbury Ave, Soho, Londres W1D 5AY, Reino Unido. 51°30'46.49"N, 0° 7'47.65"O. (Luego de asesinar a Nola y a su vecina, Chris se reúne con Chloe en este teatro.)

Estación de policía Shepherd's Bush, 252 Uxbridge Rd, Shepherd's Bush, Londres W12 7JA, Reino Unido. 51°30'22.62"N, 0°13'43.75"O. (Chris rinde su declaración como sospechoso del asesinato de Nola.)

1 Albert Embankment, Prince's, Londres SE1 7XQ, Reino Unido. 51°29'38.18"N, 0° 7'13.00"O. (En este edificio se encuentra el departamento de Chris y Chloe, además de ser la sede de la discusión entre Nola y Chris al descubrirse la mentira respecto a haber tomado unas vacaciones con su esposa.)

Royal Borough of Kensington and Chelsea, Londres, Reino Unido. 51°29'56.69"N, 0°11'37.77"O. (Los personajes visitan este barrio en distintas ocasiones)

Melcombe Street, Marylebone, Londres, Reino Unido. 51°31'22.43"N, 0° 9'32.42"O. (Un amigo en común de los personajes ve a Chris tomando un taxi luego de un encuentro con Nola.)

Ledbury Road, Nothing Hill, Londres, Reino Unido. 51°30'57.50"N, 0°11'58.52"O. (En esta calle se encuentra la tienda donde Nola trabaja.)

Headley, Surrey, Reino Unido. 51°16'38.13"N, 0°16'22.70"O. (Lugar de la casa de campo de la familia Hewett.)

Información obtenida del sitio web IMDB:

https://www.imdb.com/title/tt0416320/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Julio 20, 2020).

Localizaciones de Match Point

La película se desarrolla en la ciudad de Londres (51°30'30.7" N, 0°7'32.7" O)

Chloe y Chris frente al parlamento británico

Ubicación de la ciudad de Londres

Figura 82



Figura 184



Con algunas escenas en Headley, Surrey (51°16'38.13"N, 0°16'22.70"O).

Vegetación en Headley, Surrey

Ubicación de Headley, Reino Unido

Figura 94



Figura 185



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

Royal Opera House, Bow St, Covent Garden, Londres

Los Hewett asistiendo a la ópera

Imagen de la Royal Opera House

Figura 79



Figura 186



Saatchi Gallery, Duke of York's HQ, King's Rd, Chelsea, Londres

Chris y Chloe visitan la Saatchi Gallery

Imagen de la Saatchi Gallery

Figura 187



Figura 188



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

Queen's Club, Palliser Road, Hammersmith, Londres

Chris y Tom jugando tenis en un club privado

Imagen del Tenis Queen's Club

Figura 77



Figura 189



London Exhibition Centre, Royal Victoria Dock, 1 Western Gateway, Royal Docks, Londres

Tom explica que visitó con Nola una exposición en el ExCel

Imagen del London ExCel

Figura 190



Figura 191



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

The Curzon Mayfair, 38 Curzon St, Mayfair, Londres

Chloe, Chris y Tom van a este cine

Imagen del cine Curzon en Mayfair

Figura 85



Figura 192



Royal Court Theater, Sloane Square, Belgravia, Londres

Chris afuera del Royal Court Theater

Imagen del Royal Court Theater

Figura 170



Figura 171



Tate Modern, Bankside, Londres

Chris se encuentra con Chloe en el Tate Modern Museum

Imagen del Tate Modern Museum

Figura 193



Figura 194



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

Medici Gallery, 19 - 23 White Lion St, The Angel, Londres

Nola en la calle de la Medici Gallery

Imagen de la Medici Gallery

Figura 195



Figura 196



Palace Theater, 113 Shaftesbury Ave, Soho, Londres

Chloe y Chris en el Palace Theater

Imagen del Palace Theater

Figura 197



Figura 198



Estación de policía Shepherd's Bush, 252 Uxbridge Rd, Shepherd's Bush, Londres

Chris rindiendo su declaración en la estación de policía Shepherd's Bush

Imagen de la estación de policía Shepherd's Bush

Figura 199



Figura 200



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

1 Albert Embankment, Prince's, Londres

Nola y Chris discutiendo afuera del departamento donde él vive con Chloe

Imagen del edificio Albert Embankment, donde Chris vive con Chloe

Figura 201



Figura 202



Royal Borough of Kensington and Chelsea, Londres

Nola recorre el barrio de Chelsea en un taxi

El Royal Borough of Kensington and Chelsea

Figura 203



Figura 204



Melcombe Street, Marylebone, Londres

Mención de la calle Melcombe

Imagen de Melcombe Street

Figura 205



Figura 206



Locaciones de Match Point

Los lugares en que se filmó la película se presentan como los lugares originales en la historia.

Ledbury Road, Nothing Hill, Londres

Nola recorriendo Ledbury Road

Imagen de Ledbury Road

Figura 207



Figura 208



Headley, Surrey, Reino Unido

Vegetación en Headley, Surrey

Imagen de Headley, Surrey

Figura 94



Figura 209



The Revenant

Localizaciones: La historia se desarrolla principalmente a lo largo del río Missouri (44°20'51.14"N, 100°21'20.28"O) y en el Fuerte Kiowa, ubicado en Dakota del Sur (43°58'10.3" N, 99°54'6.5" O), y sus alrededores.

Locaciones:

Canmore, Alberta, Canadá. 51° 5'23.98"N, 115°20'39.07"O. (Fuerte Kiowa.)

Libby, Montana, EUA. (Cascada en Kootenai Falls)

Drumheller, Alberta, Canadá. 51°27'29.62"N, 112°42'29.89"O. (Caída de meteoro.)

Morley Indian Reserve, Morley, Alberta, Canadá. 51° 9'40.11"N, 114°51'2.83"O. (Ataque de los Arikara.)

Fortress Mountain, Kananaskis Country, Alberta, Canadá. 50°49'25.76"N, 115°11'52.78"O. (Glass persiguiendo a Fitzgerald.)

Ushuaia, Tierra del Fuego, Argentina. 54°48'6.88"S, 68°18'10.62"O. (Pelea final entre Glass y Fitzgerald.)

Mammoth Studios, Burnaby, British Columbia, Canadá. 49°15'31.95"N, 122°55'34.86"O. (Estudio de filmación.)

Información obtenida del sitio web IMDB:

https://www.imdb.com/title/tt1663202/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Abril 27, 2020).

Localizaciones de The Revenant

La historia se desarrolla principalmente a lo largo del río Missouri (44°20'51.14"N, 100°21'20.28"O).

Toma aérea del relieve que acompaña al río

Mapa que muestra el recorrido del río Missouri



Figura 119

Figura 5



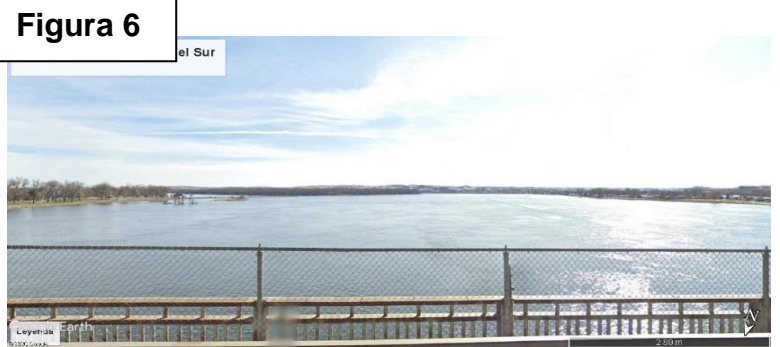
Toma abierta del bosque y del río Missouri

Imagen del río Missouri en Dakota del Sur



Figura 119

Figura 6



Además de en el Fuerte Kiowa, ubicado en Dakota del Sur (43°58'10.3" N, 99°54'6.5" O), y sus alrededores.

Referencia al color de piel de las personas

Ubicación de Dakota del Sur, EUA



Figura 105

Figura 210



Una de las oficinas dentro del Fuerte Kiowa

Imagen de una región de Dakota del Sur



Figura 110

Figura 211



Locaciones de The Revenant

Fuerte Kiowa

Película

Dakota del sur, EUA

Realidad

Canmore, Alberta, Canadá

Figura 212



Figura 213

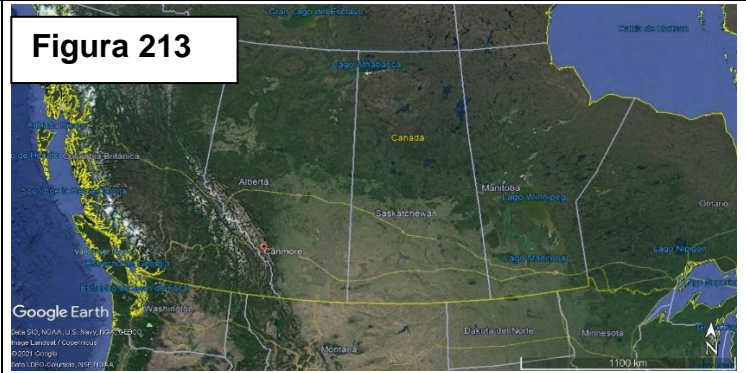


Imagen de una región de Dakota del Sur

Imagen de una región de Canmore

Figura 214



Figura 215



Kootenai Falls

Película

Libby, Montana, EUA

Realidad

Figura 216



Figura 217



Locaciones de The Revenant

Caída de meteoro

Película

Alrededores del río Missouri

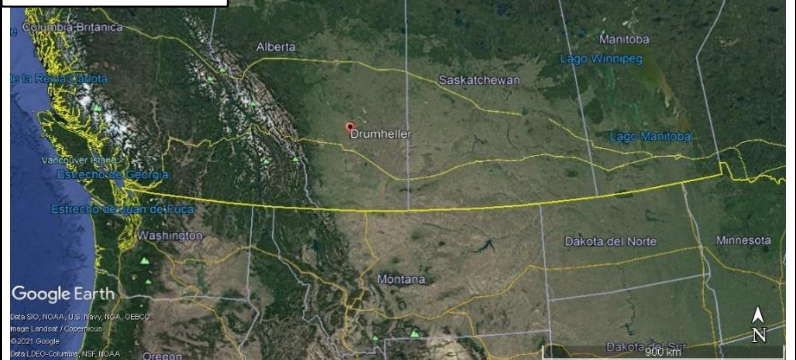
Realidad

Drumheller, Alberta, Canadá

Figura 132



Figura 218



Ataque de los Arikara

Película

Alrededores del río Missouri

Realidad

Morley, Alberta, Canadá

Figura 107



Figura 219



Comerciantes son atacados por los Arikara

Imagen de una región de Morley

Figura 106



Figura 220



Locaciones de The Revenant
Glass persiguiendo a Fitzgerald

Película	Realidad
Alrededores del fuerte Kiowa	Fortress Mountain, Kananaskis Country, Alberta, Canadá

Figura 128



Figura 221



Muestra de la vestimenta de los personajes

Figura 126

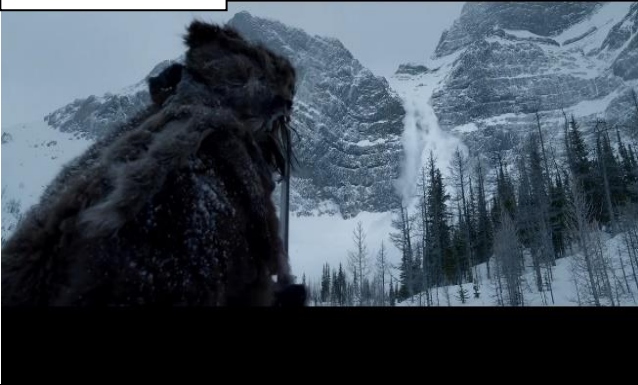
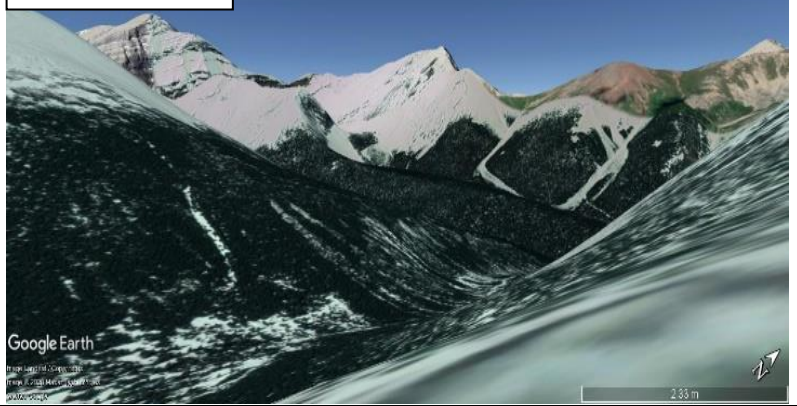

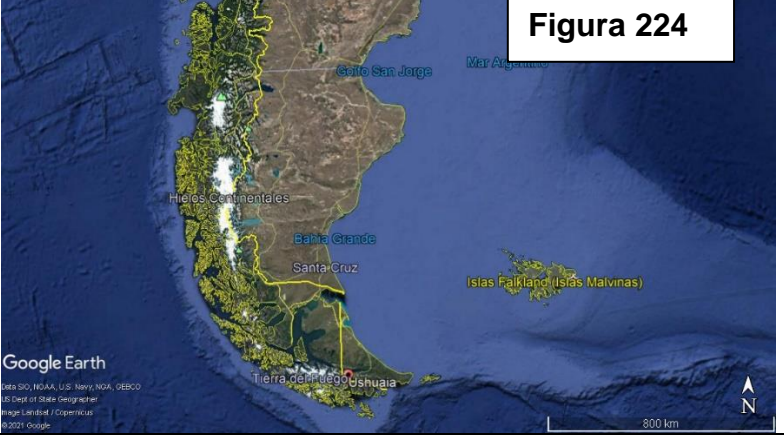




Imagen de Fortress Mountain

Figura 222



Locaciones de The Revenant
Pelea final entre Glass y Fitzgerald

Película	Realidad
Alrededores del fuerte Kiowa	Ushuaia, Tierra del Fuego, Argentina
<p>Figura 223</p> 	<p>Figura 224</p> 
Pelea final entre Glass y Fitzgerald.	Imagen de Ushuaia, Tierra del Fuego
<p>Figura 172</p> 	<p>Figura 173</p> 

Cold War

Localizaciones: La historia se desarrolla en la Polonia (51°55'10" N, 19°8'42.5" E; "The Palace of Landowners", la academia Mazurek y algunos teatros), la Yugoslavia (44°48'14.4" N, 20°27'54.5" E; Academia Mazurek y algunos teatros) y la Francia (46°13'39.5" N, 2°12'49.5" E) de la postguerra (Plaza Emile Goudeau, el club nocturno L'Eclipse y el restaurante Le Balto). Además de hacer referencia al "Youth Festival" celebrado en la plaza Alexanderplatz, ubicada en Berlín (52°31'27.7" N, 13°24'37.9" E), en 1951.

Locaciones:

Bialaczów, Łódzkie, Polonia. 51°17'53.52"N, 20°17'49.03"E. (Escuela de música y baile "Mazurek".)

Split, Croacia. 43°30'29.28"N, 16°26'24.70"E. (Presentación de compañía Mazurek en Yugoslavia.)

Srocza, Wrocław, Dolnoslaskie, Polonia. 51°7'15.14"N, 17°1'42.97"E. (Wiktor cruzando la frontera de Berlín del este.)

Wrocław, Dolnoslaskie, Polonia. 51°8'1.82"N, 17°3'11.69"E. (Escenas de calle Miernicza en Berlin.)

Łódź, Łódzkie, Polonia. 51°45'33.29"N, 19°27'21.54"E. (Estudio de grabación donde Wiktor trabaja en París.)

Narew River, Mazowieckie, Polonia. 53°7'10.37"N, 22°16'11.21"E. (Zula y Wiktor recostados en el campo.)

Kniazie, Lubelskie, Polonia. 50°20'18.01"N, 23°29'36.60"E. (Ruinas de iglesia donde Zula y Wiktor se casan.)

Rue Malebranche, París 5, París, Francia. 48°50'46.37"N, 2°20'33.68"E. (Exterior de club de jazz L'Eclipse.)

Place Emile Goudeau, París 18, París, Francia. 48°53'9.64"N, 2°20'16.33"E. (Plaza Emile Goudeau.)

Información obtenida del sitio web IMDB:

https://www.imdb.com/title/tt6543652/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Agosto 9, 2020).

Localizaciones de Cold War

La historia se desarrolla en Polonia ($51^{\circ}55'10''$ N, $19^{\circ}8'42.5''$ E),

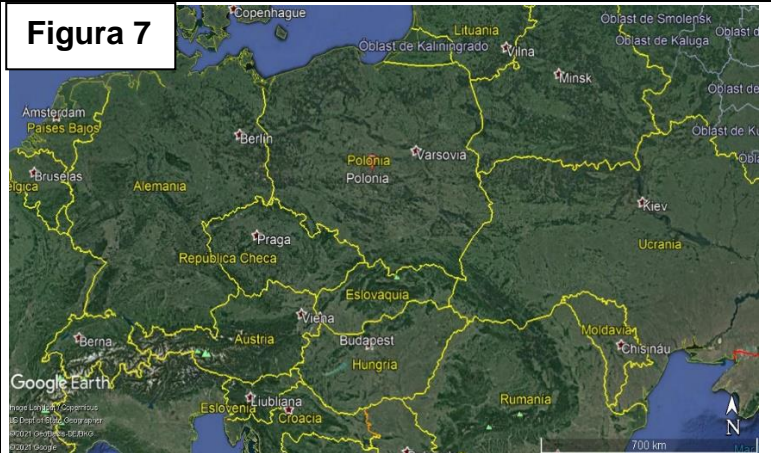
Película

Realidad

Figura 225



Figura 7



Yugoslavia ($44^{\circ}48'14.4''$ N, $20^{\circ}27'54.5''$ E)

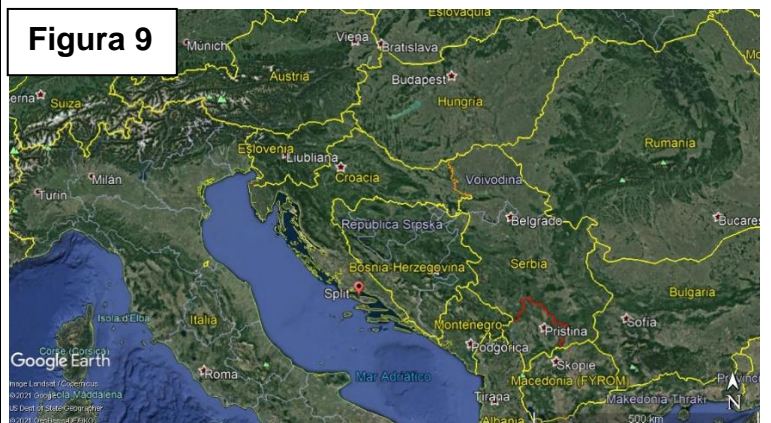
Película

Realidad

Figura 226



Figura 9



y en París ($46^{\circ}13'39.5''$ N, $2^{\circ}12'49.5''$ E), en la época de la postguerra.

Película

Realidad

Figura 227



Figura 11



**Locaciones de Cold War
Academia "Mazurek"**

Película

Instalaciones de Academia "Mazurek"

Figura 228



Realidad

Białaczów, Łódzkie, Polonia

Figura 229

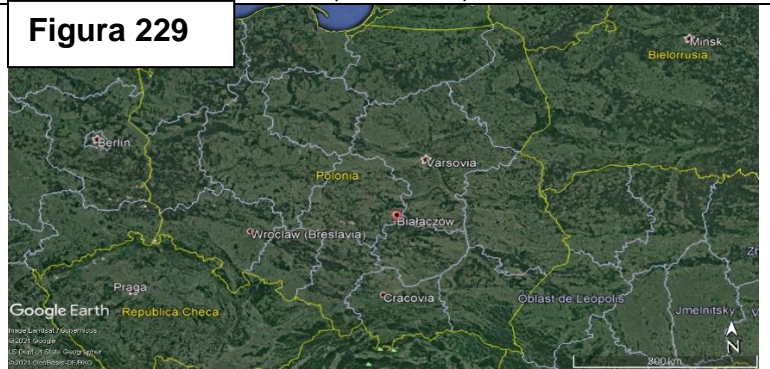


Imagen de Białaczów, Polonia

Figura 230



Yugoslavia

Película

Yugoslavia

Figura 167



Realidad

Split, Croacia

Figura 9

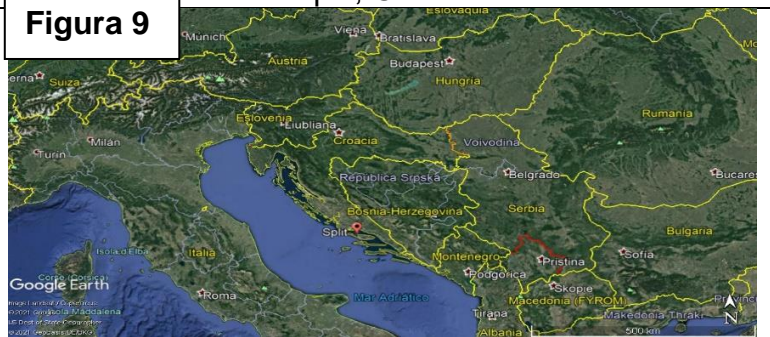


Imagen de Split, Croacia

Figura 10



Locaciones de Cold War

Berlín del este

Película

Frontera con Francia

Figura 231



Realidad

Sroczka, Wroclaw, Dolnoslaskie, Polonia

Figura 232



Imagen de Sroczka, Polonia

Figura 233



Película

Berlín

Figura 234



Calle Miernicza, Berlín

Figura 135



Realidad

Wroclaw, Dolnoslaskie, Polonia

Figura 235



Imagen de Wroclaw, Polonia

Figura 174



**Locaciones de Cold War
Campo y lago en Polonia**

Película

Realidad

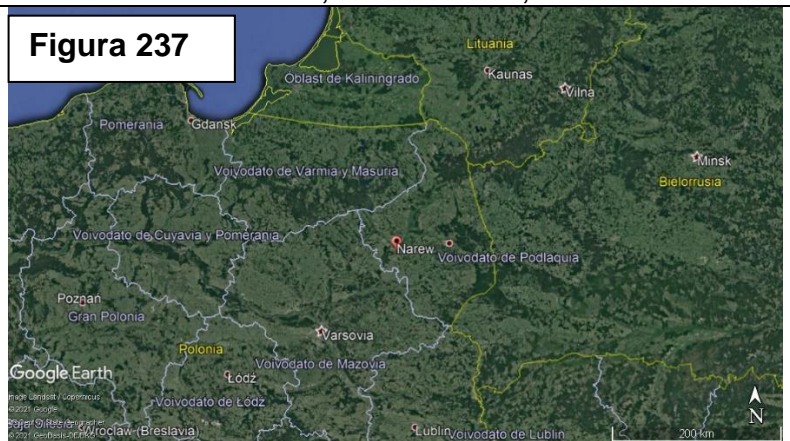
Zula y Wiktor en el campo

Narew River, Mazowieckie, Polonia

Figura 236



Figura 237



**Zula nadando en un lago cercano a las
locaciones de la academia**

Figura 166



Imagen de Narew en Polonia

Figura 238



Estudio de grabación en París

Figura 239



Lódz, Lódzkie, Polonia

Figura 240

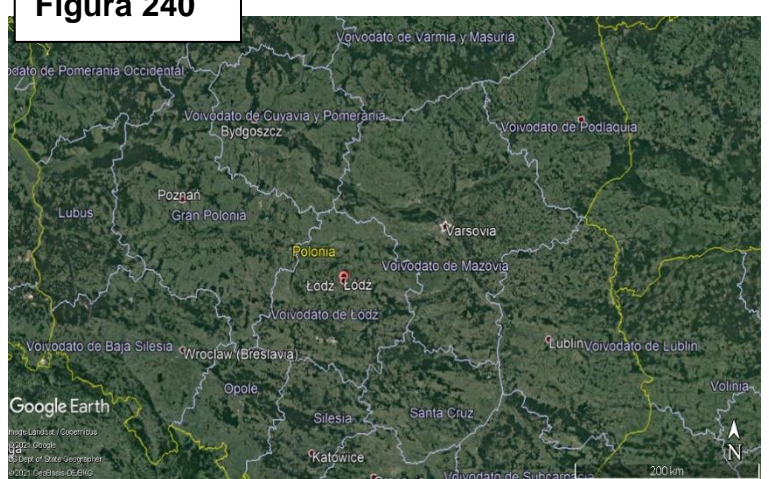


Imagen de Łódź en Polonia

Figura 8



**Locaciones de Cold War
Ruinas de iglesia**

Película

Zula y Wiktor se casan en esta iglesia

Realidad

Kniazie, Lubelskie, Polonia

Figura 241



Figura 242





Imagen de iglesia en Kniazie.

Figura 243



Locaciones de Cold War
Exterior de club L'Eclipse

Película	Realidad
Club L'Eclipse en París	Rue Malebranche, París 5, París, Francia
<p>Figura 152</p> 	<p>Figura 244</p> 

Place Emile Goudeau

Película	Realidad
P. Emile Goudeau, París 18, París, Francia	
<p>Figura 159</p> 	<p>Figura 12</p> 

Capítulo 4, “Cine, geografía y el día a día”

4.1 Cotidianeidad

➤ 4.1.1 Conceptualización

Como se ha mencionado ya, la cultura se crea con todas las actividades llevadas a cabo por los seres humanos, es por eso que variará dependiendo del lugar en el que cada acción y modo de vida se estén llevando a cabo. La creación y construcción de cultura irá de la mano con el desarrollo de una forma de vida específica que podrá dimensionarse en distintas escalas, ya sea manteniéndose dentro de un mismo grupo social o siendo capaz de involucrar participantes de culturas en regiones totalmente diferentes.

Las diversas formas de vida que podemos encontrar a lo largo del mundo se irán construyendo mediante toda clase de rasgos culturales, que son, entre muchas otras cosas, las diferentes actividades que un individuo perteneciente a cierta cultura en específico lleva a cabo día con día. La repetición de estos rasgos, de los hábitos que construyan la dinámica diaria de uno o varios individuos, eventualmente hará que se conviertan en costumbres que formarán una parte crucial de la representación de la cultura que los vio nacer.

A su vez, un conjunto de costumbres podrá ir creando nuevos y más grandes elementos de una cadena cultural que abarque e involucre regiones cada vez más amplias y que entrelacen formas de vida en apariencia completamente distintas. Y, si bien será cierto que en cada una de estas culturas el día a día será diferente, no podrán negarse las influencias provocadas por el eslabón más grande de esta cadena: los dominios culturales.

Mucho de lo que en las culturas de occidente entendemos como normal o común dentro del desarrollo de nuestro día a día, se ha visto influenciado por rasgos culturales europeos que se han unido para forjar las costumbres de gran parte de este continente y que, debido a su dominio cultural, han alcanzado a países pertenecientes a otros continentes, como el americano o el africano, hasta influenciar de manera importante sus formas de vida.

Lo mismo ocurre con muchas de las culturas orientales del mundo, que durante siglos han compartido rasgos y costumbres culturales que derivan de ciertos dominios que han sido sumamente influyentes. Sin embargo, como sucede también en países occidentales, a pesar de estas influencias que aparecen en muchas escalas de las diferentes sociedades, es posible rastrear e identificar rasgos que son exclusivos y originarios de las culturas de cada región del mundo.

La construcción y el desarrollo de una cultura pueden desglosarse en cada una de estas escalas, que van de lo general a lo particular, y que forjan una cadena estructural que puede recorrerse hasta llegar a un punto en que se observe la importancia de las actividades individuales para las diversas formas de vida que existen y se replican a diario en el mundo.

Esta importancia se refleja principalmente al determinar todo aquello que puede considerarse parte de la cotidianeidad y que permite identificar la manera en que el día a día de los individuos termina por ser una parte crucial dentro de la cultura en que se desarrollan. Es así entonces que lo cotidiano se construye, tomando elementos de cada una de las escalas que construyen una cultura y que determinarán, en cierto punto, las actividades a llevar a cabo y las maneras en que se realizarán; es decir, determinarán el papel que cada una de las personas jugará dentro de la construcción, pero también del desarrollo de su propia cultura, considerando las influencias externas que puedan llegar a tener.

Ahora bien, es así como se llega a la creación de una cotidianeidad, pero lograr conceptualizarla, sin siquiera buscar definirla, es, en mi opinión, una tarea completamente diferente y de una mucho mayor complejidad. Podría pensarse que bastaría con preguntarse: “¿qué es lo que hacemos día con día?”, y claro que podría bastar con la respuesta que obtengamos, pero esta respuesta sería distinta en cada parte del mundo. Por esa razón, entonces, cabría cuestionarse si de esta manera se está conceptualizando a lo cotidiano o si únicamente se está ejemplificando todo aquello que podría considerarse cotidiano, ambas situaciones muy diferentes, siempre teniendo claro que deberán tomarse en cuenta las diversas versiones que

se obtengan de una respuesta aparentemente idéntica, donde cada versión será la respuesta obtenida en cada lugar en el que se haya hecho tal pregunta.

El definir o conceptualizar la cotidianeidad implicaría alcanzar una generalización de todo aquello que la construya, de cada uno de los hábitos que compongan los rasgos que dictarán el día a día de una cultura en específico. A mi entender, esto sería también una tarea de extrema complejidad, pues no hay manera de encapsular de manera general acciones y conductas individuales que son por completo diferentes.

Es así como, para lograr entender de mejor manera a la cotidianeidad, será necesario recurrir a una descripción más específica y también a una mayor comprensión de aquello que puede crearla, teniendo como punto focal el entorno que resulte más próximo y que funja como escenario de la forma y dinámica de vida que se reconoce de mejor manera: la propia.

El despertar a cierta hora por la mañana, la primera actividad que se realice al levantarse, el primer alimento que se consuma durante el día y todo lo que se haga dependiendo de la hora del día de la que se trate, va construyendo una cotidianeidad que puede radicar en cualquier escala social en la que se desenvuelva un individuo. Aspectos laborales, escolares, domésticos o de cualquier otro tipo serán el entorno que dicte la creación de un día a día que interconectará las formas de vida de diferentes personas.

A su vez, cada una de estas dinámicas, formarán parte de una cotidianeidad conjunta, es decir, una forma de vida social que se compondrá de las actividades realizadas por cada integrante de dicha sociedad dentro del entorno al que pertenezca. De esta manera irán tomando forma los ya mencionados y descritos rasgos culturales que podrán crecer hasta conformar cada uno de los eslabones culturales que influyen en las diferentes regiones del planeta.

Sin embargo, son las mismas culturas las que, en muchas ocasiones, determinarán la manera en que se lleven a cabo todas las actividades dentro de una sociedad y condicionarán el accionar de cada uno de los individuos que en ellas participen.

Esto mediante normas o ideologías que buscarán moldear el comportamiento de las personas, pero también valiéndose de otros elementos culturales que compartirán dichos objetivos, como la religión dominante o las ideologías, tanto políticas como económicas, entre otras, que se practiquen y desarrollen en uno u otro lugar.

“Cada sociedad tiene nociones de lo que uno debería creer y cómo es que uno debería comportarse con el fin de evitar sospechas e impopularidad. Algunas de estas convenciones sociales son explícitamente formuladas en un código penal, otras son sostenidas más intuitivamente en vasto cuerpo de juicios prácticos y éticos descritos como ‘sentido común’, que dicta lo que deberíamos usar como vestimenta, qué valores financieros deberíamos adoptar, a quién deberíamos estimar, qué etiquetas deberíamos seguir y qué tipo de vida doméstica deberíamos liderar” (De Botton, 2000: §1,2)⁵⁰. Cada uno de estos aspectos corresponderán con las costumbres dominantes en la región de la que se trate, ya sea porque desde tiempos ancestrales en esa sociedad se influenciaron dinámicas de vida que prevalecen hasta la actualidad o porque las modificaron para buscar encajar dentro de la modernidad o de las prácticas globales.

La búsqueda de este control en el comportamiento social tiene como objetivo, al menos en teoría, lograr que las relaciones sociales se desenvuelvan en escenarios favorables, donde prevalezca una mejor convivencia y las interacciones entre individuos sean armónicas. Desafortunadamente, esta noble meta no suele cumplirse, puesto que la prioridad parece ser lograr que las sociedades funcionen de manera específica, con esferas y divisiones bien definidas que creen y otorguen a los participantes de un grupo social roles de los que difícilmente podrán librarse.

Las convenciones sociales provenientes de este sentido común popular son tan poderosas que en muchas ocasiones resultan imperceptibles. Se encuentran tan arraigadas a nuestra forma de vida e influyen de manera tan directa en nuestras

⁵⁰ “Every society has notions of what one should believe and how one should behave in order to avoid suspicion and unpopularity. Some of these societal conventions are given explicit formulation in a legal code, others are more intuitively held in a vast body of ethical and practical judgements described as ‘common sense’, which dictates what we should wear, which financial values we should adopt, whom we should esteem, which etiquette we should follow and what domestic life we should lead” (De Botton, 2000: §1,2).

acciones que identificarlas se vuelve algo en extremo complicado y, de lograrse, el cuestionarlas es visto como un error imperdonable: “El comenzar a cuestionar estas convenciones sería visto como algo extraño, agresivo inclusive. Si el sentido común es derivado de cuestionamientos, es porque sus juicios son considerados demasiado sensibles para ser objetivo de escrutinio” (De Botton, 2000: §1,2)⁵¹.

Entendemos nuestra cotidianidad como algo tan normal y natural que, aun cuando podemos tener claro que algo no está funcionando en ella, no nos permitimos cuestionarle o lo pensamos dos veces antes de buscar modificarle, puesto que hacerlo no es bien visto dentro de una sociedad: “Pero no es únicamente la hostilidad de otros lo que puede prevenirnos de cuestionar el status quo. Nuestra voluntad para dudar puede ser igualmente agotada de manera poderosa por un sentido interno de que las convenciones sociales deben tener una base sólida, aun cuando no estemos del todo seguros de cuál pueda ser, pues han sido adoptadas por una gran cantidad de personas por mucho tiempo” (De Botton, 2000: §1,2)⁵².

Se nos ha hecho creer que la forma de vida que sostenemos es la única opción y también la más viable, de lo contrario, ¿por qué se nos encaminaría a vivir de la manera en que vivimos y por qué ha sido así por tantos años?: “Parece implausible que nuestra sociedad pudiera estar equivocada tan garrafalmente en sus creencias y al mismo tiempo que nosotros fuéramos los únicos en darnos cuenta de ese hecho. Sofocamos nuestras dudas y seguimos al rebaño porque no podemos concebirnos a nosotros mismos como pioneros de hasta ahora desconocidas y difíciles verdades” (De Botton, 2000: §1,2).⁵³

⁵¹ “To start questioning these conventions would seem bizarre, even aggressive. If common sense is cordoned off from questions, it is because its judgements are deemed plainly too sensible to be the targets of scrutiny” (De Botton, 2000: §1,2).

⁵² “But it is not only the hostility of others that may prevent us from questioning the status quo. Our will to doubt can be just as powerfully sapped by an internal sense that societal conventions must have a sound basis, even if we are not sure exactly what this may be, because they have been adhered to by a great many people for a long time” (De Botton, 2000: §1,2).

⁵³ “It seems implausible that our society could be gravely mistaken in its beliefs and at the same time that we would be alone in noticing the fact. We stifle our doubts and follow the flock because we cannot conceive of ourselves as pioneers of hitherto unknown, difficult truths” (De Botton, 2000: §1,2).

Además, en la mayoría de los casos, lo que habría que modificar son convenciones sociales replicadas y normalizadas durante muchas generaciones, que han logrado prevalecer por muchos años, lo que vuelve aún más complicada la idea de intentar actuar de manera diferente. A pesar de ello, existe un elemento que es capaz de modificarlas y de influir de manera directa en la creación de nuevas convencionalidades y cotidaneidades: la tecnología.

Vivimos en un mundo interconectado gracias a los muchísimos avances tecnológicos que el ya bastante avanzado nuevo milenio ha visto nacer. El internet, las redes sociales, los medios de comunicación, por mencionar algunos elementos cotidianos para las nuevas generaciones, han logrado una globalización que nos hace sentir que ningún lugar es tan lejano como parece: “La globalización es una fuente de debate casi en todo el mundo. Es el nombre de una nueva revolución industrial (dirigida por poderosa información y comunicación tecnológica) que apenas ha comenzado” (Appadurai, 2006: 35)⁵⁴.

Desafortunadamente, esta nueva forma de vida globalizada también ha sido empleada como una herramienta para moldear el funcionamiento de las sociedades, buscando el beneficio de las minorías sin importar que las mayorías padezcan día con día: “En los diez países más ricos del mundo, la globalización claro que es llamativa para élites corporativas y para sus aliados políticos. Pero para migrantes, personas de color y otros marginados [...], es una fuente de preocupación respecto a inclusión, trabajo y una aún más profunda marginalización” (Appadurai, 2006: 35)⁵⁵.

Los protagonistas de la era tecnológica que atravesamos han logrado consolidarse como sus principales beneficiarios, mientras que existen países que aún no

⁵⁴ “Globalization is a source of debate almost everywhere. It is the name of a new industrial revolution (driven by powerful information and communication technologies) which has barely begun” (Appadurai, 2006: 35).

⁵⁵ “In the ten or so most wealthy countries of the world, globalization is certainly a positive buzzword for corporate elites and their political allies. But for migrants, people of color, and other marginals [...], it is a source of worry about inclusion, jobs, and deeper marginalization” (Appadurai, 2006: 35).

consideran siquiera al internet como algo presente dentro de sus formas de vida: “En el resto de los países del mundo, los no desarrollados y los verdaderamente indigentes, existe una doble ansiedad: miedo a la inclusión, [...], y miedo a la exclusión, pues parecería exclusión de la historia como tal” (Appadurai, 2006: 35)⁵⁶. En regiones marginadas del planeta no hay cómo ganar, se teme por la inclusión a un modo de vida totalmente desconocido, pero también existe el temor de quedarse fuera de esta nueva evolución de las dinámicas de la vida cotidiana global.

Y es que la globalización y la tecnología llegaron para transformar la cotidianeidad que se compartía en el mundo hasta el siglo pasado. Hoy en día parecería lo más extraño o anormal que haya personas que no estén familiarizadas con los perfiles de las redes sociales más populares, pero estas personas existen, que no gozan de acceso a internet y para quienes el uso de instrumentos tecnológicos es igual de desconocido como lo era para el mundo hasta antes de la década de los años 90.

Mucho de lo que implica la marginalización de algunos grupos sociales como consecuencia de la globalización radica en esta distinción popular entre lo normal y lo anormal donde, aparentemente, si no formas parte de lo que le resulta común a la mayoría, entonces vives o piensas de manera equivocada: “Otra causa de una sensación de insuficiencia es la rapidez y arrogancia con la que la gente parece dividir el mundo en dos, en el campo de lo normal y el de lo anormal” (De Botton, 2000: §4,3)⁵⁷.

Esta distinción es desafortunada, pues el mundo no debería ser juzgado o etiquetado dependiendo de las posibilidades que se tengan, ya que, claramente y tal vez por diseño, en muchas ocasiones las oportunidades no llegarán de manera simétrica para distintos grupos sociales: “Quizá deberíamos recordar el grado al que acusaciones de anormalidad están histórica y regionalmente fundadas. Para lograr

⁵⁶ “In the remaining countries of the world, the underdeveloped and the truly destitute ones, there is a double anxiety: fear of inclusion, [...], and fear of exclusion, for it seems like exclusion from history itself” (Appadurai, 2006: 35).

⁵⁷ “Another cause of a sense of inadequacy is the speed and arrogance with which people seem to divide the world into two camps, the camp of the normal and that of the abnormal” (De Botton, 2000: §4,3).

que dejen de influenciarnos, solo necesitamos exponernos a la diversidad de costumbres existentes a través del tiempo y del espacio. Lo que es considerado anormal en un grupo en un momento dado, puede que no sea y no siempre vaya a ser considerado de esa manera” (De Botton, 2000: §4,3)⁵⁸.

Indiscutiblemente, la tecnología ha demostrado de manera contundente su capacidad para revolucionar las formas de vida desarrolladas en el mundo, a pesar de haber también fortalecido las diferencias entre las sociedades privilegiadas y las marginadas. El cine, al igual que el resto de los medios de comunicación masivos, goza de una importante posición al momento de presentarle a su audiencia las cotidianidades que el uso de nuevas tecnologías ha construido en el lugar que se esté buscando representar en un filme, influenciando así un cambio, o el deseo de un cambio, en las dinámicas de vida de los lugares donde este trabajo cinematográfico se proyecte.

Toda la construcción de una cotidianidad en cada escala social busca ser reflejada por el cine al momento de representar una realidad. Cuando en una película se crean y construyen los escenarios en los que cada personaje se desenvolverá, deberán estar llenos de elementos cotidianos que fortalezcan la representación que se pretende lograr, de lo contrario, la veracidad de lo mostrado en pantalla se verá comprometida y la audiencia podría rechazarlo, sin importar que los espectadores que la conformen sean cercanos a la forma de vida que se les está presentando en pantalla.

De lograr lo anterior de buena manera, un trabajo cinematográfico brindará herramientas muy útiles para alcanzar un entendimiento de las formas de vida que se practican o practicaban dentro de la realidad que está permitiendo interpretar, ampliando así las posibilidades de llevar a cabo un análisis geográfico de los elementos filmicos descritos en capítulos anteriores.

⁵⁸ “Perhaps we should remember the degree to which accusations of abnormality are regionally and historically founded. To loosen their hold on us, we need only expose ourselves to the diversity of customs across time and space. What is considered abnormal in one group at one moment may not and will not always be deemed so” (De Botton, 2000: §4,3).

La cuestión principal que permita entender la cotidianeidad será, entonces, determinar aquello que pueda resultar cotidiano en el contexto que se esté analizando. Todo lo que moldee el día a día de los individuos pertenecientes a una sociedad, considerando las condicionantes impuestas por sus costumbres culturales, podrá catalogarse como cotidiano. Pero también será de suma importancia mantener en cuenta que existen diversas escalas sociales, tal vez menores, que de la misma forma podrán construir de a poco su propia cotidianeidad, por lo que las interacciones que estos mismos individuos lleven a cabo con otros crearán, a su vez, una dinámica de vida que permeará estas escalas, ya sea que formen parte de una misma cultura o no.

Como ya se ha mencionado, lo observado en la pantalla grande será diferente dependiendo de la cultura, la región del mundo, el alcance tecnológico del que se goce y el resto de los elementos que formen parte de la construcción de la realidad de la sociedad que se busque representar, sin embargo, las características de las actividades, rasgos y elementos que permitan identificar la cotidianeidad en una realidad fílmica serán similares en todos los casos.

➤ 4.1.2 Cultura y vida diaria en las películas

El desarrollo de los escenarios que se presentarán dentro de una película, la elección de sus locaciones de filmación, los detalles que fortalecerán su veracidad y que la volverán reconocible y descifrable para la audiencia, deberán sustentarse teniendo como base la realidad que se esté intentando representar. Cada uno de estos elementos deberá tener una contraparte real, un significado o apariencia específicos sobre los que recaiga todo lo visto en pantalla y la manera en que se está representando.

La representación de todas las contrapartes reales útiles para el filme, se emplearán para moldear la forma de vida de los personajes que funjan como habitantes de cierta región o sociedad, dependiendo cuáles sean los objetivos que la película en cuestión pretenda proyectar. Al ser de esta manera, en pantalla se intentará replicar

una cotidianeidad que brinde la oportunidad de conocer justamente la forma y dinámica de vida de estos personajes que es, al mismo tiempo, un reflejo del día a día de individuos reales.

De lograrlo satisfactoriamente, como se ha mencionado ya, un trabajo cinematográfico permitirá aprender sobre la cultura y la cotidianeidad de un espacio específico mediante un análisis geográfico. Las películas que se han trabajado en este proyecto (*Amores Perros* (2000), *Match Point* (2005), *The Revenant* (2015) y *Cold War* (2018)), logran retratar y representar de gran manera las diferentes formas de vida que se sostenían dentro de sus espacialidades y durante las temporalidades en que sus tramas ocurren.

Para ejemplificar lo anterior, las diversas cotidianeidades que se representan en estos trabajos cinematográficos serán descritas, exceptuando al filme *Amores Perros* (2000), cuya dinámica y forma de vida se describirán en el siguiente apartado de esta investigación, ya que refleja y representa una realidad más familiar al tener como principal escenario la Ciudad de México. Siendo así, se tomará en cuenta en primer lugar el día a día de la ciudad de Londres durante el año 2005.

Match Point

Este filme se desenvuelve dentro de la forma de vida propia de algunas esferas de la sociedad y cultura británica, de cierta manera influenciada ya por las nuevas cotidianeidades construidas gracias a la globalización, pues la capital inglesa, al ser una de las principales urbes y de las más reconocidas alrededor del mundo, era y sigue siendo una meca de lo más novedoso en diversos aspectos, principalmente en los tecnológicos, y estos avances pueden observarse en la manera en que los personajes se transportan o se comunican entre sí.

A lo largo de la película, los personajes que se desenvuelven principalmente en el mundo de los negocios y que están a cargo de los movimientos y decisiones financieras de la empresa de la familia Hewett, como el protagonista y el padre de su esposa, quien termina por emplearlo, se valen de recursos como los teléfonos

celulares o las computadoras para llevar a cabo sus actividades laborales y para mantenerse comunicados.

Si bien esta costumbre en la actualidad podría resultar de lo más normal, es necesario situarse dentro del contexto temporal del filme para lograr identificar qué tan cotidiano podría resultarle a los personajes. Transcurridos 5 años luego del inicio del nuevo milenio, el mundo comenzaba a asombrarse con el alcance del internet y a familiarizarse con las computadoras y los aparatos portátiles de comunicación instantánea, por lo que aun estando en el Reino Unido, esta actividad era considerada como algo común solo por algunos cuantos privilegiados.

Los personajes principales de este trabajo cinematográfico, al verse consolidados dentro de una esfera social muy identificada con el privilegio, fungen como individuos a quienes los beneficios tecnológicos ayudan a construir su cotidianidad e influyen en su forma de vida. Lo anterior probablemente contrasta con el resto de los individuos participantes de la realidad del filme, quienes probablemente no gozaban aún de la posibilidad de valerse de los mismos recursos tecnológicos al desenvolverse dentro de esferas sociales diferentes.

Más de 15 años después del estreno de esta película, queda claro que demuestra satisfactoriamente la forma en que la tecnología influenciaría la cotidianidad global desde ese punto en adelante. Con el paso del tiempo, estas herramientas empleadas por los Hewett gracias a su posición social privilegiada se verían al alcance de casi todos los integrantes de una sociedad, quienes hoy en día se valen de las comodidades brindadas por los diferentes recursos tecnológicos que se han desarrollado con el paso de los años.

De la misma forma, la forma en que los personajes se transportan denota las características cotidianas de la época en que transcurre el filme. Como se acostumbraba ya desde varias décadas atrás, aquellos con la posibilidad de hacerlo, se transportaban en vehículos particulares, lo que se observa en pantalla durante algunas escenas, donde cabe destacar que el flujo de automóviles es considerable.

Dentro de este flujo, es posible observar, además de los ya mencionados automóviles particulares, aquellos que son empleados para transporte público. Entre los que cumplen con esta función se encuentran los característicos autobuses londinenses rojos de dos pisos o los taxis también típicos de la ciudad, como el que usa Nola Rice para volver a casa luego de concluir su jornada de trabajo y justo antes de ser asesinada por Chris Wilton.

Una vez más, la anterior es una situación que no resulta del todo ajena a la realidad actual, pero con la que pueden encontrarse diversos contrastes y evoluciones que radican principalmente en el alcance de las herramientas tecnológicas, pues algo como el uso de servicio de vehículos de transporte privados, proporcionados mediante el uso de aplicaciones celulares con la ayuda del internet, que es más que cotidiano hoy en día, era impensable en el año 2005.

Además, cabe destacar también que, a pesar de haberse consolidado como tal vez el modo de transporte más popular en la ciudad de Londres desde muchos años atrás, el uso del metro no aparece en pantalla en ningún momento. Esto probablemente se da porque los personajes suelen transportarse siempre mediante autos particulares, ya sea propios, conducidos por sus choferes o recurriendo al uso de los ya mencionados taxis.

Así, entonces, queda claro qué es lo que resulta cotidiano en cuanto a la manera en que los participantes del filme se transportan, dejando de lado el metro, por ejemplo, debido a que sus posibilidades les permitían recurrir a recursos más cómodos provenientes de dinámicas privilegiadas, lo cual no significa que, una vez más, para participantes de la realidad del mismo filme dentro de otras esferas sociales, el uso de diferentes medios de transporte no sea algo que construya su cotidianeidad.

Finalmente, cabe destacar algunos detalles que aparecen en pantalla durante algunas escenas y que también demuestran un poco de lo que construye la cotidianeidad de la familia Hewett que, a su vez, puede ser considerada un reflejo de la forma de vida de personas reales que formen parte de grupos sociales similares a aquel en el que se desenvuelven los protagonistas de esta historia cinematográfica.

En primer lugar, las actividades que realizan con afán de únicamente entretenerse o pasar el rato pueden ser de gran ayuda para entender su día a día, en el que asistir al teatro parece ser siempre una de las principales opciones. Sin embargo, también hay escenas en las que asisten a museos y a salas de cine o prefieren jugar un poco de tenis en un exclusivo club o simplemente deciden pasear por los puntos más populares de Londres. Así, se le hace saber a la audiencia qué es lo que resulta cotidiano en la realidad representada cuando se piensa en recurrir a algún tipo de entretenimiento, sin dejar de tomar en cuenta el alto poder adquisitivo del que gozan la mayoría de los personajes.

Asimismo, en cuanto a una de las actividades más inherentes a la cotidianeidad, que es la hora de la comida, también es posible observar en pantalla mucho de lo que les resulta común. Principalmente, el asistir a restaurantes, en este caso bastante lujosos, aparenta ser una cuestión en extremo común, tanto para festejar alguna ocasión especial como únicamente para hacerse de algo de alimento en un día normal.

Cuando no es de esta manera, puede entonces observarse a los personajes reuniéndose para comer en sus hogares. Un par de escenas durante el desayuno de un día que parece ser normal, en el que aparecen en pantalla elementos característicos de lo conocido como desayuno inglés, contrastan con las reuniones familiares más elaboradas, que se dan principalmente en la casa de campo de los Hewett y en las que la cena parece ser preparada y servida por quienes trabajan para la familia y atienden sus necesidades.

Tomando en cuenta estos dos casos, el de la alimentación y el de las actividades recreativas, puede aprenderse sobre lo que construye la cotidianeidad del entorno en el que los personajes se desenvuelven, dejando claro que, si bien muchas de las actividades podrían no resultar del todo ajenas a lo que resulte familiar para la audiencia, sí se encuentran influenciadas de forma importante por la posición social de la que goza la familia que protagoniza esta película.

The Revenant

La dinámica de vida presentada en este trabajo cinematográfico es una que difícilmente podría resultar familiar en la actualidad, más allá de lo que pueda saberse como parte de un estudio general de la historia norteamericana. Es importante recordar que ningún filme que busque representar acontecimientos ocurridos en el pasado reflejará de manera idéntica e inequívoca la temporalidad en la que se ubique, pues siempre deberá recurrir a ambientaciones y a la elección de locaciones que permitan recrear las características de la época que le resulten necesarias para su desarrollo.

Sin embargo, una vez logrado este trabajo de ambientación y caracterización, además de haber sostenido un importante análisis de la temporalidad a representar, en este caso las primeras décadas del siglo XIX, será posible recrear en una película una realidad muy lejana en tiempo a la que construimos actualmente. Así, una película podrá fungir como una herramienta que permita aprender sobre el pasado de los grupos sociales que se desarrollaron en ciertas regiones del planeta, esto sostenido y legitimado por el estudio realizado con anterioridad con respecto a la historia exacta que se buscará presentar en pantalla.

Siendo así, esta película le presenta a su audiencia una representación de la cotidianeidad construida por las actividades, relaciones e interacciones de los comerciantes de pieles que radicaban en las inmediaciones del río Missouri durante la década del año 1820 y que tenían como base de operaciones el Fuerte Kiowa, ubicado en Dakota del Sur.

El principal elemento que construye el día a día de estos personajes es el trabajo que llevan a cabo, pues determina muchos de los rasgos que componen su forma de vida. Se ven envueltos en todo tipo de actividades peligrosas como consecuencia de este mismo trabajo: ya sea enfrentándose al crudo invierno de la región o literalmente enfrentándose también a la fauna que ahí puede encontrarse, sin mencionar la falta de recursos y/o herramientas para transportarse o comunicarse, entre muchas otras cosas.

Las condiciones climáticas de la región de los Estados Unidos en la que los personajes se desenvuelven durante el invierno son extremas, las temperaturas alcanzan niveles muy bajos que acarrearán consigo intensas nevadas y que congelan gran parte de los cuerpos de agua. Por esta razón, la vestimenta de los participantes del filme se compone de prendas fabricadas con pieles animales, donde destacan los inmensos abrigos que cubren casi en su totalidad sus cuerpos y que lucen muy pesados. No sorprende entonces que el negocio y comercio de estas pieles fuera la principal actividad económica en la región durante esa época, ya que su uso resultaba crucial para soportar la estación invernal.

Otro elemento de la vida diaria que construye la cotidianidad de los personajes son los campamentos en los que pasan la noche cuando se encuentran fuera del Fuerte Kiowa. En ellos, nunca faltan fogatas que permitan cocinar el alimento recolectado mediante la caza y que son indispensables para sobrevivir, pues mantienen calientes a todos quienes se encuentren acampando en ese lugar.

Los asentamientos humanos en esa época habían logrado esparcirse por una parte considerable del territorio, pero no era comparable a la extensión de terreno que todavía era dominada por la fauna y las expresiones de naturaleza correspondientes al ecosistema de la región. Por esta razón, los grupos de cazadores se veían obligados a acampar en espacios abiertos, sin tener la posibilidad de recurrir a algún tipo de resguardo construido por manos humanas.

Al encontrarse a la intemperie, el único riesgo no era enfrentarse a las inclemencias climáticas, pues compartían un mismo espacio con los integrantes de la fauna de la región, situación que es bien representada durante el filme en varias secuencias, donde llama primordialmente la atención el ataque de un oso contra el personaje protagónico, Hugh Glass.

Además, durante la película se presenta el conflicto armado que los comerciantes sostenían en contra de los Arikara, la tribu de indios originarios de la región, quienes acusan a sus adversarios de haberlos despojado de sus tierras y de haber explotado sus recursos, sin que se les reconociera como dueños originales y sin que se vieran

beneficiados por las actividades comerciales que se llevan a cabo con grupos de comerciantes extranjeros.

Por esta razón, no resulta extraño en el día a día de los personajes que se vean envueltos en disputas contra los nativos y que, como consecuencia de estas, pertenecientes a ambos grupos sociales pierdan la vida. El uso de armas de fuego, en el caso de los comerciantes, y de arco y flecha para los Arikara, es algo con lo que cada integrante de ambos bandos está completamente familiarizado, pues en muchos casos, la vida de los individuos dependía de sus capacidades para emplear este tipo de artefactos.

Es así entonces que las implicaciones de la principal forma de trabajo mostrada en pantalla durante el filme influyen en la forma de vida y construyen el día a día de los personajes. A pesar de los peligros y de las dificultades que provoca, el comercio de pieles es algo en lo que todos buscan participar, ya que, sin mencionar que trabajan para una compañía que se dedica a eso, era el camino más viable para hacerse de riquezas en ese contexto temporal y para lograr eventualmente abandonar su entorno inmediato gracias a sus ganancias.

Si bien la cotidianeidad en el contexto de esta película es construida casi por completo mediante los ya mencionados aspectos laborales presentados en ella, también existen elementos fuera de ellos que moldean e influyen en la dinámica de vida que sostienen los personajes y que radican principalmente en sus formas, lugares y fechas de convivencia.

Esto puede observarse de manera puntual en una escena en la que la compañía a la que pertenecen los comerciantes “blancos” se encuentra celebrando el Año Nuevo dentro del Fuerte Kiowa. Al ser así, pueden entonces inferirse otras festividades celebradas durante esa época por el grupo social al que están representando los personajes en pantalla. Fechas como el día de Navidad, y muchas otras que en la actualidad son celebradas por ciertos sectores de los habitantes de los Estados Unidos, puede entenderse que eran ya festejadas por algunas personas durante la década de 1820, justo como se muestra en pantalla.

Y lo hacían de maneras que una vez más resultan familiares en la actualidad, entendiendo también que el origen de eso que ahora se entiende como normal, se encuentra cercano a aquello que está mostrándose en pantalla. El celebrar con bebida y comida, mientras se sostienen efusivas charlas y la música suena y ameniza las actividades, dando pie a que las personas bailen animosamente, es justo la manera en que se observa a los personajes convivir durante una fecha especial, algo que no resulta del todo desconocido para los grupos sociales hoy en día.

Si bien es cierto que mucho de lo que está siendo representado por la película en cuanto a la vida en la temporalidad a la que pertenecen los participantes del filme puede resultar absolutamente desconocido, como el uso de pieles animales para vestir o el uso de armas de fuego para combatir otros grupos de personas en medio del bosque, también es verdad que hay algunos aspectos que resultan familiares, pues demuestran cómo lo que hoy se entiende como cotidiano veía su origen.

Este es el aprendizaje que esta película, así como muchas otras que buscan representar realidades pasadas, permiten obtener. Más allá de únicamente generar una idea de la forma de vida sostenida durante cierta época, lo que resulta muy valioso, también abren el camino para detectar y entender todo aquello que dio pie a la construcción de nuestra normalidad y de mucho de lo que hoy en día forma parte de lo que nos resulta cotidiano.

Cold War

Al igual que en el caso anterior, este trabajo cinematográfico representa una temporalidad situada en una época pasada, un lapso de 15 años, de 1949 hasta 1964, justo cuando había llegado el final de uno de los acontecimientos más importantes de la historia de la humanidad: la Segunda Guerra Mundial, y que permite atestiguar muchas de las devastadoras consecuencias que el conflicto bélico le trajo al continente europeo.

Resulta complicado hacerse con los detalles que conforman un día normal dentro del escenario de los personajes, pues la película transcurre mostrando secuencias no muy largas que ocurren durante algunos de los 15 años que abarcan el relato que presenta en pantalla, avanzando por el tiempo de manera vehemente y permitiendo observar solo algunos rasgos de lo que es la cotidianidad en cada uno de estos períodos de tiempo que se muestran de la vida de los personajes.

No obstante, lo que llama la atención primordialmente son los contrastes entre los escenarios temporales en los que se desenvuelven los participantes del filme. En cada uno de ellos es posible identificar la manera en que la modernidad comenzaba a influenciar la dinámica del día a día, siendo los espacios urbanos los que más se beneficiaban de ella, dado que en los contextos rurales las costumbres tradicionalistas parecen lograr abandonarse con mayor dificultad.

De la misma forma, al desarrollarse la película en lugares y países distintos, algunos más influenciados que otros por los avances traídos con la modernidad, se le permite a la audiencia diferenciar entre los rasgos y costumbres que construyen la cotidianidad en cada uno de los diferentes espacios que son visitados por los personajes, así como las distintas actividades que llevan a cabo en cada uno de ellos como parte de esta misma creación de cotidianidad.

El principal contraste se obtiene al tomar en cuenta lo presentado en pantalla cuando la historia se sitúa en las comunidades rurales de Polonia y cuando, más adelante, se sitúa en la capital francesa. Todo ocurriendo siempre en diferentes escenarios temporales, que develan la evolución de los espacios que visitan y que atestiguan de primera mano la manera en que la vida de los personajes va también cambiando poco a poco.

En primer lugar, se muestra la forma de vida de los habitantes de la ruralidad polaca, quienes se resguardan del invierno en cabañas de madera, al igual que los animales que se encuentran a su cuidado y que calientan gracias al uso del fuego, vistiendo de manera abrigadora también para intentar mantenerse calientes. Todo cambia de manera importante una vez que los dirigentes de la academia de artes “Mazurek” llevan a cabo audiciones y eligen a algunos de los habitantes de la región gracias a

su talento al momento de interpretar actos artísticos originarios de su cultura y del folklor polaco.

Así, al llegar a la residencia que los albergará y donde desarrollarán sus capacidades artísticas, la cotidianeidad que dictaba su vida hasta antes de presentar su audición cambiará por completo y se construirá de nuevo una vez que comienzan a tomar clases dentro de la academia. La película presenta esta situación en unas cuantas escenas, con las que le hace saber a su audiencia que para los estudiantes todo es diferente cuando les muestran en pantalla en medio de sus lecciones de baile y canto.

Posteriormente en el filme y luego de un par de años donde se da a entender que la normalidad radicaba en la toma de estas clases artísticas, la dinámica de vida cambia de nuevo, pues la academia se encuentra lista para presentar su acto en teatros de la misma Polonia, pero también en otros países. De esta manera, los personajes exploran una nueva forma de vida que les permite desenvolverse en escenarios diferentes al de su propia nación, tanto literal como de manera figurativa.

Es aquí donde el camino hacia nuevas cotidianeidades se abre, puesto que los viajes que sostiene la academia de artes hacia otros países para presentarse en diferentes teatros son lo que le permite a los personajes protagónicos, Zula y Wiktor, visitar diferentes partes del mundo en las que se reencuentran luego de una separación sufrida durante su estancia en Berlín.

Durante la búsqueda incansable de estos reencuentros, la película se sitúa en Yugoslavia, en París y eventualmente de vuelta en Polonia. Durante estos viajes por el continente europeo, las cotidianeidades mostradas en pantalla y a las que ambos personajes protagónicos se integran, cambian de manera considerable, al verse construidas en cada uno de los casos por rasgos culturales completamente diferentes y típicos de las regiones visitadas.

En Yugoslavia, a pesar de que la película no se desarrolla por mucho tiempo en este espacio, se puede entender un poco de la forma de vida que se sostenía, donde lo que llama la atención primordialmente son las condiciones climáticas

contrastantes con el resto de las espacialidades visitadas por los personajes. Al ser un ecosistema costero, se transmite la sensación de que las temperaturas son altas, por lo que la ropa que usan las personas es ligera y no se ven en la necesidad de abrigarse mucho.

Además, Wiktor es obligado a abandonar este lugar cuando se le hace abordar un tren a la fuerza, luego de amenazarlo con que se le deportaría de vuelta a Polonia, de donde había huido durante la ya mencionada estancia en Berlín de la academia “Mazurek”. Esto permite entender el arraigo que se tenía en esa región del mundo por ciertas ideologías políticas, que no permitían la convivencia ni la estancia cómoda de aquellos que se desarrollaran originalmente dentro de escenarios regidos por ideologías diferentes.

En tanto al caso de la ciudad parisina, es probablemente el lugar en el que se observa el mayor contraste entre las diferentes formas de vida que se presentan dentro del filme. En esta urbe la influencia de la modernidad se identifica con gran facilidad, se presenta como un lugar totalmente liberal, donde la vida nocturna es de lo más llamativo y el acceso al mundo de las artes populares, como la poesía, el cine y la grabación de discos de estudio, puede alcanzarse con mucho mayor facilidad que en otros lugares.

París parece ser el lugar al que todos los artistas aspiran a llegar y cuando Wiktor lo logra, se inserta de inmediato en la forma de vida de la ciudad, llena de fiestas y reuniones elegantes o de bandas de jazz tocando en los mejores clubes nocturnos, lo que le brinda a la audiencia que está observando el filme la oportunidad de conocer la cotidianidad que reina en este lugar.

Es importante mencionar que todo siempre ocurre bajo un contexto delicado debido a las consecuencias que había traído consigo la recién concluida guerra, donde las implicaciones del conflicto entre comunismo y capitalismo que existían para los habitantes de Europa eran el principal obstáculo que los personajes se vieron obligados a buscar sortear de la mejor manera posible.

De esta forma es que este trabajo cinematográfico muestra las principales características de la vida durante la postguerra en territorio europeo. Haciendo un gran trabajo al momento de retratar cómo la principal influencia en el día a día de las personas era el ya mencionado conflicto político y la capacidad que tuvo para moldear y modificar, en algunos casos de manera radical, la construcción de las formas de vida de los habitantes de diversos países.

Siempre bajo el entendido de la responsabilidad que los creadores de películas tienen, que es la de recrear acontecimientos de este tipo luego de aprender lo suficiente sobre ellos para así poder transmitir la información obtenida, es que puede hablarse del poder del cine. Poderío que permite a su audiencia experimentar la sensación de haber vivido y presenciado momentos históricos que ocurrieron muchísimos años atrás, a tal grado que puedan lograrse identificar los rasgos culturales que construyeron las cotidianidades de épocas pasadas.

➤ 4.1.3 Nuestra cotidianidad reflejada en *Amores Perros*

Las audiencias a las que se les muestre una película siempre la interpretarán de manera diferente, sobre todo cuando las integren individuos pertenecientes a contextos culturales distintos a los representados en pantalla. Para cierto público, una película que represente la forma de vida que se practica en Londres resultará algo relativamente familiar, pero cabrá también la posibilidad de que haya quien no reconozca ni un poco de lo que se está representando.

Lo mismo sucederá en el caso de cada película que se observe en cada lugar del planeta. La familiaridad que se tenga con los aspectos y situaciones de la trama filmica, así como la identificación que pueda tenerse con los personajes o las locaciones presentadas dentro de la película, dependerán de lo cercana que la cultura a la que pertenezca cierta audiencia se encuentre con la de la realidad que se está representando en el filme.

Al ser así, en el caso de los trabajos cinematográficos a los que se ha recurrido en este proyecto, y como se mencionó anteriormente, es *Amores Perros* (2000) el que

refleja la forma de vida que nosotros los mexicanos podremos reconocer de mejor manera. A continuación, se profundiza más en este asunto, tomando en cuenta las cotidianidades que construyen la dinámica diaria de los participantes de este trabajo cinematográfico.

Amores Perros

La temporalidad es el año 2000, con toda la incertidumbre que esta transición entre milenios trajo para el territorio mexicano, principalmente desde un aspecto político. Lo que puede identificarse de manera inmediata al transcurrir la película, son los contrastes entre clases que envuelven a los personajes y que, si bien ya se han analizado en capítulos anteriores, no dejan de resultar relevantes, pues representan de gran manera una de las principales problemáticas con las que nuestra sociedad se ha tenido que enfrentar desde muchos años atrás.

La desigualdad es un tema con el que los habitantes de este país estamos más familiarizados de lo que nos gustaría. Se observa en las calles día con día, en muchos casos se es partícipe de ella y pareciese que la brecha entre el remoto grupo de los privilegiados y el de aquellos más desafortunados no deja de crecer sin importar lo mucho que se alce la voz al respecto.

Por esta razón, cuando dentro de la película se presentan personajes que representan a los pertenecientes a cada una de las diferentes esferas sociales que puede encontrarse en la Ciudad de México, sin importar lo diferentes que puedan ser entre sí, para una audiencia mexicana resultan un reflejo fiel de una situación por completo reconocible.

México no será el único país para cuyas audiencias estas diferencias de clases resulten familiares, es cierto, pero sí les será más sencillo identificar los rasgos sociales y culturales que sean replicados por los personajes según la esfera de la sociedad capital a la que estén representando. El grado de familiaridad que se pueda alcanzar cuando se observen en pantalla los accionares que construyan la

cotidianidad de cada uno de los participantes de la película, será muy diferente si se trata de espectadores mexicanos comparados con algunos de otra nacionalidad.

Lo mismo sucederá con las dinámicas familiares que son representadas dentro del filme, principalmente con la de los personajes de clase media baja: la familia de Octavio, que es un reflejo fiel del estereotipo de la familia mexicana. En este escenario, es la madre la que se encarga exhaustivamente y sin gran apoyo de mantener el hogar, ocupándose de labores de limpieza y alimentando a todos los que habitan bajo el mismo techo, principalmente a sus dos hijos varones.

Al no haber una figura paterna, son los hijos los que, en teoría, se encargan de proveer para el hogar, sin embargo, el mayor de ellos debe encargarse también de su propia familia luego de que se convierte en padre a temprana edad y se casa con la madre de su hijo, quien ya también vive en la misma casa que él y, ya que aún debe cumplir con sus actividades escolares, intenta pasar las responsabilidades del cuidado del recién nacido a su suegra.

Una vez más, un escenario familiar similar no se presentará exclusivamente en territorio mexicano, pero esta dinámica se ha replicado durante tanto tiempo en nuestra sociedad que se ha vuelto, como ya se ha mencionado, un estereotipo. Sería complicado encontrarse con una persona mexicana a quien un caso como el de esta familia le resulte extraño, pues a pesar de que probablemente no se encuentre viviendo una situación igual, las probabilidades de que sepa de alguien que sí lo esté haciendo, pueden ser muy altas.

Un caso similar es el de la cercanía que tienen los personajes con la ilegalidad y con las actividades delictivas. En primera instancia podría pensarse que son únicamente los personajes representantes de las clases más bajas los que participan ellas, puesto que la manera en que lo hacen es en extremo clara y evidente. No obstante, también los personajes que fungen como empresarios y que se entiende son muy privilegiados, caen en actividades ilícitas que se desprenden de malos manejos de dinero.

Estos últimos son dos hermanos, Luis y Gustavo Solares, quienes trabajan juntos y son socios de algún negocio que no se menciona durante la película. Una disputa entre ambos, donde Gustavo asegura que Luis está robándole dinero y traicionándolo a sus espaldas, termina por involucrar al “Chivo”, quien lleva las cosas al límite cuando secuestra a ambos y luego los abandona, no sin antes haber desatado una lucha física entre ellos por sobrevivir.

Es también el “Chivo”, evidentemente, uno de los principales involucrados en las actividades ilegales dentro de la película, pues se desenvuelve como asesino a sueldo. Durante la película, se le puede observar llevando a cabo un asesinato y siendo contratado para deshacerse de uno de los ya mencionados empresarios. Su apariencia y forma de vida contrastan de manera considerable con su capacidad monetaria, pues en algunas escenas se deja ver que, si vive de la manera en que vive, es por su elección, no por falta de dinero.

En cuanto a Octavio y su hermano, es el mayor de ellos, Ramiro, el involucrado de manera más directa en actividades ilícitas, pues es un delincuente que asalta farmacias durante el transcurso de la película, hasta que encuentra su muerte al buscar hacer lo mismo en un banco. Pero es Octavio, el personaje protagonista, quien explora más a fondo el mundo de la ilegalidad que puede encontrarse en la Ciudad de México.

Con la ayuda de su mascota, se involucra en un negocio de peleas de perros, donde los encargados se jactan de su “empresa”, por la que no deben pagar ningún tipo de impuestos y en la que se manejan grandes cantidades de dinero. Las cosas escalan hasta que las apuestas de los enfrentamientos entre caninos alcanzan cifras muy llamativas, provocando así que la tensión entre los dueños de los perros aumente hasta el grado en el que Octavio asesina a su contrincante, desatando así el momento cumbre de la película.

Durante las escenas en las que se representan las peleas callejeras de perros, se puede observar en pantalla un alto consumo de alcohol y tabaco, donde cada uno de los asistentes proporciona fuertes cantidades de dinero para apostar a favor de uno u otro perro. Además, muchos menores de edad se encuentran presentes

durante estos eventos, conviviendo con la violencia y el consumo de sustancias que se practican.

Resulta muy desafortunado, pero para la gran mayoría de los mexicanos, este tipo de muestras de ilegalidad pueden ser bastante familiares. La delincuencia y los asaltos a mano armada son algo con lo que nuestra sociedad convive de manera frecuente, por lo que, al observarlo representado en la pantalla grande, no puede hacerse más que reconocerlo como una parte inescapable de la vida en la gran ciudad y en muchas otras partes del país.

Asimismo, la corrupción y los manejos turbios en cuanto a finanzas que se practican a nivel empresarial durante el filme tampoco resultan algo muy desconocido. A pesar de que nunca se especifican los engaños que los hermanos empresarios practican entre ellos, para nuestra sociedad, una vez más, son temas con los que hay que enfrentarse frecuentemente, ya que hay muchos delincuentes en nuestra realidad que se dedican a buscar personas a quienes estafar para despojarles de sus bienes monetarios.

En cuanto a las peleas de perros debe mencionarse que, si bien es un tema que se sabe que existe, podría, por el contrario, no resultar tan familiar para la mayoría de las personas. Sin embargo, el entorno en el que ocurren, en los barrios bajos de la ciudad, donde reina la ley del más fuerte y el consumo de sustancias nocivas son el pan de cada día, vaya que sí pueden reconocerse con facilidad. La gran mayoría de los mexicanos conocemos de espacios similares que suelen ser temidos porque parecen estar fuera del alcance de la justicia.

Probablemente la audiencia que se encuentre presenciando esta película no conviva con exactamente lo mismo que se le esté presentando en pantalla, pero definitivamente podrá relacionar estas actividades con algunas otras que formen parte de su entorno. Es, insisto, muy desafortunado, pero la película no se equivoca al momento de representar el mundo de la ilegalidad como algo inherente a la forma de vida de los personajes, pues al hacerlo, logra una gran representación de la realidad de nuestro país.

Prestando atención a un aspecto diferente de la forma de vida dentro de la película, cabe destacar la dinámica de la capital mexicana. Las escenas son un fiel reflejo de lo que ocurre día con día dentro de una de las urbes más grandes del mundo, pues fueron filmadas en la misma Ciudad de México y durante la época temporal real que vio el estreno del filme, por lo que no hubo necesidad de recurrir a locaciones que debieran adaptarse drásticamente para poder representar los escenarios donde los personajes se desenvolverían.

Así, entonces, para los capitalinos y para cualquier otro individuo familiarizado con la vida dentro de esta ciudad, lo que la película presenta en pantalla en cuestión de vialidades, modos de transporte, zonas y recintos específicos, entre muchas otras cosas de la índole, resulta un relato puntual de algo conocido a la perfección, lo que permite, hasta cierto punto, entender e identificar la manera de vivir de cada uno de los personajes, a pesar de que en ojos ajenos sus acciones podrían resultar incomprensibles o ilógicas.

Para la sociedad mexicana, individuos como el personaje del “Chivo” son algo que no causa total extrañeza y que se entiende como parte de una normalidad, cuando probablemente, para grupos sociales diferentes, las personas en situación de calle sean algo que difícilmente encuentren en su día a día. Lo mismo podría suceder cuando se analizan las decisiones que llevan a Octavio a involucrarse en actividades ilícitas.

Ver a este personaje aprovechar al máximo la oportunidad de lucro que su mascota le proporciona no es algo que cause sorpresa, sin importar que la manera en que lo logra le signifique un peligro extremo, a él y a su perro. No es una situación ajena el que, en nuestra sociedad, se sepa de muchas personas que eligen caminos similares porque resultan, en apariencia, más efectivos; es solo otro ejemplo de la muy reconocible cercanía con la ilegalidad. Por esta razón, el ver a tantos personajes involucrarse en negocios turbios o participar en asaltos o intentos de asesinato, no sorprende de la manera en que tal vez debería hacerlo.

Además de lo anterior, la secuencia que ilustra de mejor forma lo identificable que puede ser la dinámica cotidiana de los personajes es la del momento cumbre de la

película: el accidente automovilístico. Durante estas escenas, se presenta en pantalla una persecución que recorre un tramo considerable de la ciudad hasta llegar a la intersección entre las calles Atlixco y Juan Escutia, donde la tragedia se desata.

Durante este recorrido, la audiencia puede percatarse del flujo de autos que es común en estas calles, así como de la manera en que las avenidas están trazadas, el tamaño que tienen y lo concurridas que pueden ser, pues hay muchos negocios sobre sus aceras. Es en la colonia Condesa donde se desarrollan estas escenas, una de las colonias más populares de la capital mexicana en la actualidad, por lo que para muchas personas los lugares y establecimientos que aparecen en pantalla resultarán reconocibles y hasta se tendrá la sensación de que el accidente ocurre dentro de su entorno.

Una vez más, sin dejar de tomar en cuenta este hecho, cabe recalcar que no será únicamente la sociedad mexicana la que pueda identificarse con una situación similar o a la que le resulte familiar. Sin embargo, sí serán únicamente aquellos quienes se encuentren familiarizados con el entorno de este punto de la ciudad y quienes entiendan la manera en que funcionan sus vialidades, sabiendo lo que implica el lidiar con el fuerte flujo de automóviles que en ellas se presenta diariamente, a quienes este momento tan crucial en la trama del filme les parezca parte de la normalidad de la ciudad.

De esta manera, la película presenta situaciones y aspectos que para muchos mexicanos son familiares. Existe una fidelidad al momento de representar la realidad de nuestra capital, misma fidelidad que provoca la sensación de que la información que se está proporcionando es real y de que los personajes se desenvuelven dentro de contextos que se están representando tal cual son.

Lograr lo anterior es clave para poderle transmitir a una audiencia la cotidianidad de la realidad que en una película se está buscando representar, sin importar lo familiarizados que los individuos observándola tengan con ella. Pero es necesario destacar un último elemento que presenta la película y que retrata de manera

inequívoca la dinámica de nuestra sociedad, logrando un grado de familiaridad inigualable con aquellos que formamos parte de la realidad representada.

Se trata de la manera en que los personajes se comunican entre sí. No tomando en cuenta únicamente el idioma, sino la forma de hablarlo, las variaciones que de él se presentan y también yendo más allá, trasladándose hasta las entrañas de la jerga y los rasgos culturales del lenguaje que caracterizan a todos los mexicanos, principalmente a los residentes de la Ciudad de México.

Durante toda la película los personajes utilizan expresiones al momento de comunicarse que para muchos hablantes del idioma español en otros países podrían parecer por completo sin sentido, sin mencionar a aquellos para quienes el español no es su lengua materna, pero que lo han estudiado y logrado dominar hasta cierto punto.

Sería necesario para individuos en ambos casos residir en nuestro país por un período considerable de tiempo y relacionarse con los originarios de cada región para alcanzar un entendimiento total de las formas en que los mexicanos nos comunicamos, que pueden hasta ser engañosas cuando se trata de habitantes de entidades federativas diferentes.

Recayendo en las palabras altisonantes casi en todo momento y en muchos casos de manera innecesaria y empleando expresiones que no tienen mucho sentido de manera literal, es como en cada escena los participantes del filme se comunican, ejemplificando a la perfección las interacciones que se tienen día con día entre los habitantes de la gran capital, que pertenecen a la sociedad que está siendo representada en pantalla mediante la película.

Todos los mexicanos reconocemos como parte de nuestra forma de vida muchas de las expresiones que conforman los diálogos de los personajes y, probablemente, los entendamos mejor que un uso completamente formal y literal del mismo idioma que dominamos. Este es probablemente el mejor ejemplo de la manera en que el cine puede representar una cotidianeidad y en que este trabajo cinematográfico

refleja y representa lo que en nuestro país se entiende como cotidiano de manera indudable.

El impacto que lograr esto puede tener no alcanza únicamente a los espectadores mexicanos del filme, pues cuando se trata de audiencias extranjeras o poco familiarizadas con el entorno de nuestro país es donde una representación bien lograda de nuestra realidad llega a ser muy poderosa. Sí, es verdad que el trabajo de la película en cuanto a ser identificable para nuestra sociedad se logra con éxito, pero es también una manera de hacer que el mundo conozca lo que es la dinámica de vida mexicana.

Más allá de preocuparse por la imagen del país que la película pueda proyectar en otras latitudes, será importante entender que todo lo representado en pantalla es una realidad. No tendría ningún sentido buscar embellecer nuestra imagen o tratar de convencer a todos los extranjeros que observen el filme de que nuestra vida es algo completamente diferente a lo que realmente es.

El mérito está en transmitir información funcional mediante representaciones reales y permitirles a las audiencias que consuman el filme interpretar a su manera todo lo que estén observando en la pantalla grande. Si una película logra generar la sensación de estar viviendo y aprendiendo detalles veraces sobre la realidad de un lugar y de una cultura que nunca se ha visitado y con la que nunca se ha convivido, entonces los creadores de dicha película, y el filme como tal, estarán cumpliendo satisfactoriamente con uno de sus objetivos más importantes.

En el caso de este filme, es algo que se logra con mucha satisfacción. La forma en que transmite información sobre la realidad de la capital de nuestro país y representa su cotidianeidad es muy poderosa, tanto que, para quienes la conocemos, nos hace sentir que nos relata una historia que pudo haber sucedido o que sucederá en cualquier momento, nos demos cuenta o no. Y para aquellos que no estén familiarizados con nuestro país, les brindará la sensación de haberlo visitado sin necesidad de abandonar su propio entorno, odisea que en absoluto debe dejarse pasar desapercibida.

4.2 El cine como parte de la cotidianeidad

➤ 4.2.1 Elemento de la vida diaria

El acercamiento hacia las artes que como individuos se busca lograr suele tener como objetivo el obtener una forma de entretenimiento, algo que maquille y alimente la vida rutinaria que de a poco, y con la ayuda de los avances de la tecnología, se ha ido llenando de elementos y aparatos que vuelven más sencilla la manera de entretenerse mediante alguna expresión artística, donde los medios de comunicación son el principal ejemplo.

Desde su origen y desde su ya mencionada primera función en 1895 gracias a los hermanos Lumière, el cine causó en las personas un impacto de enorme magnitud. Nunca antes se habían podido apreciar imágenes en movimiento y mucho menos relatarse historias mediante ellas, que permitieran atestiguar las acciones de sus personajes, los lugares que visitaban, la manera en que interactuaban, entre muchas otras cosas que enamoraron inmediatamente a todos los afortunados que presenciaban una película.

“Cuando nace el cine, [...], sus espectadores son, por una parte, los “snobs” que desean estar al corriente de lo último, por otra, y este es el núcleo que nos interesa más, pues va a progresar rápidamente para convertirse en el verdadero destinatario de la oferta cinematográfica, el público sencillo, el creciente proletariado mundial” (Barbáchano, 1974: 22). Desde su origen, el mundo del cine causó tal revuelo que atrajo a personas de todo tipo, su éxito fue inmediato y se insertó en el modo de vida de todas las personas.

Esta novedad, tanto en las artes como en las formas de entretenimiento, se volvió todo un acontecimiento que las multitudes adoptaron como una manera de escapar de su vida cotidiana para trasladarse a nuevas y más llamativas realidades: “Lo que en un principio era curiosidad pronto se convierte en necesidad. Y es que el obrero de inicios de siglo, sobrecargado de trabajo, encuentra en el cine el recurso más cómodo y barato para olvidar sus interminables y mal pagadas jornadas laborales” (Barbáchano, 1974: 23).

Es así entonces que los creadores de cine buscan atraer a sus audiencias para generar ganancias y para lograr que la novedad se industrialice y comience a ser rentable: “Para fomentar esta necesidad, [...], los manipuladores de este nuevo mercado se dedicarán tanto a la creación de personajes familiares como a la estructuración de los denominados géneros cinematográficos” (Barbáchano, 1974: 23). Las películas comienzan a retratar realidades llamativas y a construir personajes entrañables mediante quienes la audiencia se proyecta y puede cumplir metas que probablemente en su realidad les sería imposible lograr.

La popularidad de esta forma de entretenimiento aumenta exponencialmente, a un grado en el que se logran establecer las bases de una nueva industria, que sobrevivirá hasta nuestros tiempos, todo como consecuencia de la manera en que las diferentes sociedades del mundo la adoptaron y de la velocidad y la frecuencia en que comenzaron a consumirla: “Con la incorporación a ese proletariado que llenaba las heroicas barracas cinematográficas de la burguesía media [...], la frecuencia de asistencia cinematográfica asciende como la espuma y en un plazo mínimo se asiste a la eclosión internacional del cine, convertido en el espectáculo popular por excelencia” (Barbáchano, 1974: 23).

La demanda por el consumo de películas creció tanto que pronto comenzaron a construirse salas de cine alrededor del mundo, lugares a los cuales recurrir cuando se buscara exclusivamente ser partícipes de la proyección de todo tipo de filmes. De igual manera, esta nueva expresión de la popularidad del cine fue un movimiento en extremo rentable, pues la asistencia de la gente seguía aumentando y, una vez más, es una práctica que se sigue replicando en la actualidad.

En nuestro país, la historia no fue muy diferente: “Desde sus orígenes en México en 1896, el cine ha sido una de las actividades de recreación y esparcimiento más demandada en el país. Su desarrollo y aceptación fue notable hasta 1950 que iniciaron las primeras transmisiones de televisión. Sin embargo, el cine superó la competencia con la utilización de novedades técnicas y la innovación en la temática de las películas” (INEGI, 2002).

Los mexicanos también nos enamoramos de la pantalla grande casi desde el primer momento en que llegó a nosotros y la adoptamos como parte de nuestra forma de vida, de tal manera que las salas de cine no tardaron en aparecer dentro el territorio nacional: “La primera exhibición pública del cinematógrafo en México ocurrió el 14 de agosto de 1896 en el entresuelo de la droguería Plateros, [...]. Un par de años después, surgió el primer espacio adaptado para la proyección cinematográfica, el cinematógrafo Lumière, ubicado en la calle de Jesús María número 17” (Rubí, 2016: 51).

El cine crecía de la mano de la capital del país, las personas lo concebían como una parte más de su ciudad, como un elemento natural del desarrollo de nuestra sociedad y de la construcción de una nueva modernidad: “En México, la sala de cine fue un ícono que creció con la ciudad; la necesidad de construir más de ellas sobrevino justo en el momento más importante del desarrollo urbano de la capital” (Rubí, 2016: 52).

No pasó mucho tiempo para que la manera en que los mexicanos consumían trabajos cinematográficos impulsara la producción y elaboración de películas propias, que presentaran en pantalla personajes más identificables que se desarrollaran en especialidades también más reconocibles para las audiencias nacionales: “A partir de 1936 el cine mexicano se consolidó como industria y alcanzó la estabilidad financiera; como una forma de arte, la producción de películas se asomaba a una época clásica sin precedentes” (Ramírez, 2016: 25).

La tan popular y aclamada época de oro del cine mexicano se encontraba a la vuelta de la esquina y traería consigo personalidades icónicas, como Pedro Infante y María Félix, que enamorarían a toda la población y que muchas décadas luego de su apogeo se mantendrían vigentes. Todo gracias a la manera magistral en que el cine nacional era creado, logrando cautivar a audiencias tanto nacionales como extranjeras: “En la década de 1940 el cine mexicano logró tal dominio en los mercados latinoamericanos que se convirtió en el segundo productor mundial, después de Hollywood” (Ramírez, 2016: 29).

Una de las claves por las que la industria cinematográfica ha logrado prevalecer es su capacidad evolutiva, que le permite mostrarle a sus audiencias películas que abordan temas que resulten reconocibles e interesantes para las personas según lo que ocurra a su alrededor: “La evolución de la actividad cinematográfica, como la de muchas otras actividades culturales, ha estado determinada por modas, fenómenos sociales y políticos e innovaciones tecnológicas, entre otras” (INEGI, 2002).

Además, con el cambio y la transformación en las temáticas de los filmes, también han llegado las modificaciones en cuanto a los lugares que albergan a las pantallas grandes, renovando así la vigencia del cine y volviéndole cada vez más accesible y atractivo para su consumo entre las personas: “En México el cine volvió a recobrar importancia, con cambios de concepto como el de grandes cines con una sola sala, a los multicinemas con dos y hasta quince salas pequeñas, que ofrecen al público diversidad de opciones temáticas y tecnología de vanguardia al servicio de la comodidad y entretenimiento eficaz” (INEGI, 2002).

Gracias a esta evolución en sus establecimientos, las salas de cine se volvieron más accesibles y variadas para sostener la demanda de la población nacional, como lo muestran las siguientes cifras que datan del inicio del nuevo milenio: “Así se observa que de las 1, 817 salas cinematográficas que aportaron información durante el 2001, 61.4% tienen capacidad menor de 250 butacas; 28.1 % cuentan con 2 espacios para 250 y hasta 499 personas; 6.0% tienen capacidad entre 500 y 749 butacas; 1.8% de las salas están en el rango de 750 a 999 asientos y sólo 2.7% tienen una capacidad que supera las 1 000 butacas” (INEGI, 2002).

Con estas bases establecidas para el inicio de nuestra modernidad, el consumo de películas ha seguido creciendo de manera sólida hasta nuestros días. Según cifras del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), durante el año 2019 hubo 341 millones de asistencias distribuidas en las 955 salas de cine en nuestro país, es decir, un promedio de 2.7 visitas anuales por los 126.5 millones de habitantes mexicanos. Esto representó una ganancia de 18,659 millones de pesos, con un precio promedio por boleto de \$54.2.

No cabe duda de que, desde mediados del siglo pasado, la industria cinematográfica se instaló en nuestro país para nunca mirar atrás y para insertarse en la vida diaria y, por consiguiente, en la cultura de los mexicanos de manera que pasara de la novedad que causó impacto en las primeras décadas de los años 1900, a ser una de las principales formas de entretenimiento hoy en día.

Sin embargo, no ha sido así únicamente en nuestro país, pues si bien las cifras mencionadas resultan bastante sólidas, son superadas de manera notable cuando se comparan con lo ocurrido en otros puntos del planeta. Por mencionar un ejemplo, el diario *El País* informó que, durante el año 2015, fue en India donde se vendieron más boletos para funciones de cine, con 2,007 millones, seguido de China, donde se vendieron 1,254. Los Estados Unidos aparecen en tercer lugar, con 1,222 millones de boletos vendidos, a pesar de ser listado como el país en el que existe un mayor número de pantallas de cine, con 40,547. En segundo y tercer lugar aparecen los ya mencionados China e India, con 31,041 y 11,179 pantallas respectivamente.

En ambos listados, nuestro país aparece en cuarto lugar, presentando diferencias considerables con las tres potencias cuyas cifras ya se han descrito. En México, durante el mismo año de 2015, se vendieron 296 millones de boletos para observar una película en alguna de las 6,011 pantallas que, según la información proporcionada, pueden encontrarse en territorio nacional.

Por otro lado, durante el año 2018, según datos obtenidos mediante el sitio *statista.com*, los 5 países con mayores ingresos gracias a la industria cinematográfica fueron Estados Unidos con una producción de 32.3 millones de dólares, seguido de China que produjo 15.827 millones de dólares, Japón con 7.930, Reino Unido con 4.727 y finalmente Alemania con 3.393 millones de dólares. En esta lista, México aparece en el lugar número 12, con una ganancia de 1.705 millones de dólares.

Los mencionados son solo una pequeña proporción de los países de los que se tiene información, ya que el cine, y todo lo que su industria implica, es una práctica de alcance global, reconocida en gran parte de las regiones del planeta y de la que,

en teoría, muchas personas han tenido la oportunidad de disfrutar. No sorprende entonces que muchas películas, principalmente aquellas de corte más comercial y popular, sean promocionadas mediante giras que visitan puntos estratégicos en muchos continentes, pues se busca alcanzar el mayor público posible en también la mayor cantidad de países que sea posible.

Queda claro entonces que, en nuestro país y en todo el mundo, el cine poco a poco fue convirtiéndose en un elemento de la vida diaria, a tal grado que hoy en día son muchísimas las ciudades y regiones que cuentan con una sala de cine al menos relativamente cercana a sus habitantes. Si bien en la mayoría de los casos la industria del cine no define ni moldea la forma de vida o cotidianidad de los grupos sociales, si funge como una válvula de escape al momento de requerir una forma de entretenimiento, justo como lo ha hecho desde sus inicios.

Durante los años más recientes, a pesar de que el cine y el consumo de todo tipo de películas siguen siendo una de las principales formas de entretenimiento a nivel mundial, las plataformas de streaming han arrasado con la manera en que las personas consumen este tipo de contenido, por lo que la industria cinematográfica se ha visto forzada a evolucionar una vez más y a encontrar una manera de adaptarse a las más nuevas modalidades de competencia.

Muchos de los estrenos que, bajo diferentes circunstancias, habrían sido exclusivos de las salas de cine más importante en cada país y en el mundo, han tenido que ser lanzados de manera conjunta o exclusiva en alguna de estas plataformas, con el objetivo de alcanzar audiencias del mayor tamaño posible. Además, las mismas plataformas, debido a sus ganancias estratosféricas, se han visto capaces de producir sus propias películas, siendo estos creadores quienes deciden si ceden la proyección de sus creaciones a algunas salas de cine y, de ser así, deciden también a cuántas y en qué ciudades.

Definitivamente, la actualidad, con todas las incertidumbres que ha acarreado consigo, representa uno de los retos más grandes para esta industria. Será interesante observar la manera en que el mundo del cine evoluciona, pero, a mi entender, el riesgo de que desaparezca es muy bajo, pues será complicado que las

personas se alejen del consumo de trabajos cinematográficos luego de que se han vuelto parte esencial de las formas de entretenimiento practicadas día con día.

➤ 4.2.2 ¿Qué lo vuelve tan cercano?

Consumir productos relacionados con la industria cinematográfica es una de las principales y más populares formas de entretenimiento practicadas por las diferentes sociedades del mundo. Ya sea gracias a alguna plataforma de streaming, comprando un filme en alguno de sus formatos físicos o mediante la clásica asistencia a una sala de cine, las películas forman parte de la cotidianidad de las personas de la modernidad.

La familiaridad que se ha construido con respecto al cine durante los últimos años y desde su origen, puede analizarse desde diversas vertientes que aborden las causas que han logrado concretar esta cercanía. A mi entender, estas perspectivas provienen principalmente de un aspecto psicológico relacionado, a su vez, con la representación-identificación del espectador con lo que se está observando en pantalla; también con la globalización y la promoción de ciertas películas que se busca que sean un golpe mediático mundial; y finalmente, con la mera búsqueda de entretenimiento que las personas buscan en el día a día.

En el primero de los casos se argumenta que el cine, al ser clave para la creación de subjetividades, aborda aspectos psicológicos que se derivan de las diferentes interpretaciones que la audiencia de una película pueda realizar de lo que observe en pantalla: “El análisis de esta relación entre el cine y la psicología es justificado por la fuerte presencia del mismo (el cine) en las sociedades contemporáneas, afectando los procesos de subjetivación. [...] ya que el cine habilita múltiples y simultáneas identificaciones con diversos personajes” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 389)⁵⁹.

⁵⁹ “The analysis of this relationship between the cinema and psychology is justified by the strong presence of the former in contemporary societies, affecting subjectification processes. [...] since the

Cuando se está presenciando una película, también se es testigo de la manera en que se construye una realidad diferente a la que, valga la expresión, se entiende como real, con la que se convive fuera de la sala de cine y cuando concluye el filme. Esto puede generar una sensación de, al menos durante lo que dure la proyección, estar viviendo la realidad alternativa, que muchas veces resulta más atractiva o agradable: “Esta habilidad que tiene el cine para producir subjetividades, con su trama y personajes, pero especialmente con las intensidades que transmite, es lo que habilita el proceso de singularización en el que el arte cinematográfico puede involucrarse cuando se involucra en la producción de subjetividades” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 393)⁶⁰.

Como se ha mencionado ya, el cine desde su origen conectó de manera muy poderosa con su audiencia, pues le ofrecía la oportunidad de transportarse a nuevos y mejores escenarios, alejados de las largas jornadas de trabajo y de los problemas cotidianos. Las salas de cine se convirtieron en una válvula de escape y se insertaron en la opinión pública como el lugar al cual acudir cuando se buscaba justamente eso: escapar de la realidad.

Los personajes presentados en la trama de los filmes eran, y siguen siendo, relacionables a los integrantes de la audiencia, quienes reconocían sus virtudes y defectos en lo que observaban en pantalla y atestiguaban cómo una persona tan similar a ellos podía ser el héroe de toda una historia: “Así el cine, con su incesante variación de perspectivas, su pequeña multitud de personajes, cada uno analizado por el espectador, con quienes encuentra identificación. El cine es, entonces, un espejo del mundo, tan multifacético como puede ser, irreduciblemente múltiple y conflictivo” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 395)⁶¹.

cinema enables multiple simultaneous identifications with different characters” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 389).

⁶⁰ “This ability that the cinema has to produce subjectivities, with its plot and characters, but especially with the intensities conveyed, is what enables the singularization process in which the cinematic art can engage when inscribing itself into the production of subjectivities” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 393).

⁶¹ “So the cinema, with its incessant variation of perspectives, its small multitude of characters, each one of them searched by the viewer, with whom he finds identification. The cinema is then a mirror

Solo el cine puede ofrecerle a su audiencia estas herramientas tan atractivas mediante estímulos visuales y es justo eso lo que logró, y sigue logrando, separar esta forma de entretenimiento de otras como la literatura o la pintura. Sin embargo, a pesar de que las imágenes son exactamente las mismas para todo espectador, la manera en que se interprete lo observado nunca será homogénea, siempre variará. Esto abre el camino para el análisis del cine mediante la psicología, vertiente que ha sido explorada por varios personajes a lo largo de la historia.

Uno de ellos es el filósofo francés Edgar Morin, quien, según Amount (1983), asegura que: “Toda la realidad percibida pasa por la forma imagen. Luego renace en recuerdo, es decir en imagen de la imagen. Ahora bien, el cine, como toda figuración (pintura, dibujo), es una imagen de imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva. Como representación de una representación viva el cine nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario”.

Es decir, el cine, al presentar imágenes en movimiento, impulsa a su audiencia a debatir entre lo que se entiende como imaginario y lo que en realidad lo es. Si en pantalla pueden observarse autos volando o seres extraterrestres en la tierra como una realidad, provoca cuestionar por qué suelen pensarse situaciones de este tipo como únicamente posibles en la imaginación.

Asimismo, cada escena que se pretende interpretar potencialmente podrá conectarse con alguno de los recuerdos del espectador, fusionando así realidad con imaginación, creando entonces una nueva realidad que proviene meramente de aquello que se ha imaginado, pero que se está observando gracias a una película: “En palabras de Morin (1977), el cine funciona como “una representación de una representación viva, el cine nos invita a reflejarnos en el imaginario de la realidad y

of the world, as multifaceted as it is, irreducibly multiple and conflicting” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 395)

en la realidad del imaginario” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 392)⁶².

Además, este filósofo también explora el proceso de representación e identificación que las audiencias llevan a cabo cuando están presenciando un trabajo cinematográfico: “Prolongando su reflexión, Edgar Morin se ocupa en distinguir la identificación con un personaje de la pantalla, fenómeno trivial y el más evidente que tan solo es un aspecto de los fenómenos de proyección identificación, de las «proyecciones-identificaciones polimorfos» que superan el marco del personaje y contribuyen a sumergir al espectador tanto en el medio como en la acción del filme” (Aumont, 1983: §5,1.4).

En esencia, la teoría de “proyección-identificación” descrita por de Carvalho et al. (2015), propone que los espectadores de una película, en lugar de proyectarse a sí mismos en el mundo que se les presenta en pantalla, son ellos quienes absorben este mundo. Más allá de colocarse en medio de la acción de una película o de identificarse con la heroína de alguna situación en pantalla, los espectadores interpretarán la realidad de una película de manera que puedan asociarla con su propia realidad, en la que sean ellas o ellos quienes destacan sin importar si las situaciones en las que lo hacen tienen algo que ver o no con las escenas del filme que están observando.

Por otro lado, Jacques Aumont (1983: §5,1.1) analiza al psicólogo de origen germano Hugo Münsterberg, afirmando que él: “Desarrolla una concepción del cine total como un proceso mental, como arte del espíritu. Así el cine es el arte: — de la atención: es un registro organizado según las mismas vías por las que el espíritu da sentido a lo real [...] — de la memoria y de la imaginación, que permiten dar cuenta de la comprensión o la dilación del tiempo, de la idea de ritmo, de la posibilidad del flashback, de la representación de los sueños”.

⁶² “In the words of Morin (1977) himself, the cinema works “as a representation of a live representation, the cinema invites us to reflect on the imaginary of reality and the reality of the imaginary” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 392).

De esta manera, todo lo observado durante una película se relacionará directamente con las características personales de la audiencia, específicamente con su memoria y su imaginación. Además, describe la tesis central de Münsterberg de la siguiente manera: “El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior —a saber, el espacio, el tiempo y la causalidad— y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior —a saber, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción—” (Aumont, 1983: §5,1.1).

Aumont explica que, si bien esta perspectiva se concentra de manera más puntual en la creación del cine como tal, se encarga de otorgarle al espectador un papel muy preciso, ya que: “El filme (al menos el filme «estético») funciona idealmente para él; del nivel más elemental, la reproducción del movimiento, al nivel más elaborado, el de las emociones y de la ficción, todo está hecho para reproducir, representar el funcionamiento de su espíritu, y su papel es, pues, el de actualizar un filme ideal, abstracto, que sólo existe por él y para él” (Aumont, 1983: §5,1.1).

Es decir, una película será adoptada por su audiencia, se apropiará de ella de todas las maneras en que le sea posible. Más allá de lo que construya la trama de ese filme, los espectadores encontrarán la manera de interpretarle de forma que funcione de manera específica para ellas y ellos, que se relacione con sus memorias y con episodios pasados de su vida, para, al mismo tiempo, funcionar como una extensión de su imaginación.

El cine será entonces un mero reflejo de la forma de ver la vida de sus espectadores, quienes le otorgarán siempre una diferente interpretación: “Así, de la simple ilusión de movimiento a toda la gama compleja de las emociones, pasando por los fenómenos psicológicos, como la atención o la memoria, el cine en su totalidad está hecho para dirigirse al espíritu humano imitando sus mecanismos: psicológicamente hablando, el filme no existe ni en la película, ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu, que le da su realidad” (Aumont, 1983: §5,1.1).

De la misma forma, Aumont explora lo propuesto por otros pensadores cuando en palabras de Poisson, por ejemplo, afirma que “El filme reencuentra pues, «la imagen soñada, debilitada, empequeñecida, engrandecida, acercada, deformada, obsesiva,

del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, esta vida más grande que la vida, donde duermen los crímenes y los heroísmos que no realizaremos jamás, donde se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros deseos más locos» (Aumont, 1983: §5,1.4).

Además, según de Carvalho, Mestre Passini y Staeve Baduy (2015: 392), también retoma las palabras de Étienne Souriau y Christian Metz; del primero cuando se asegura que: “Discute (Souriau) la influencia de lo que es producido durante la sesión fílmica sobre la vida diaria del espectador, más allá de la proyección como tal. El autor comenta la existencia de “cierta impregnación que produce modelos a seguir” que son provistos por el cine”⁶³.

Mientras que en el caso de Metz, se afirma que para él: “La pantalla sería como un espejo en el que el espectador, a pesar de no ver su propio cuerpo, puede asimilar identificaciones específicas en su imaginación. [...], existen dos posibles tipos de identificación: la primera sería con la visión de la cámara de la película, y la segunda con los personajes, la trama y con lo que es representado en el filme” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 392)⁶⁴.

El análisis de todas las propuestas que han sido referidas permite entender el proceso que sostiene una audiencia al momento de asistir a una sala de cine y presenciar un filme. No es únicamente una cuestión de disfrutar las escenas que desarrollan los personajes y de apreciarlas visualmente, pues, a pesar de que esta es una parte importante de la forma de entretenimiento provista por el cine, esta forma de arte tiene la capacidad de, como individuos, transportarnos hacia la

⁶³ “Discusses (Metz) the influence of what is produced during the film session on the everyday life of the viewer, beyond the projection itself. The author comments the existence of “some kind of impregnation that produces role models” that the cinema provides” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 392).

⁶⁴ Étienne Souriau en de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy (2015: 392) ⁶⁵: “The screen would be like a mirror in which the spectator, though not seeing his/her own body, can assimilate specific identifications on his/her imagination. [...], there are two possible types of identification: the first being with the vision of the movie camera, and the second with the characters, the plot, with what is depicted in the film”.

realidad que ha construido fuera del entorno real en el que se encuentren sus espectadores.

Alimenta la imaginación a un grado que cada escena es capaz de transportar hacia un recuerdo, hacia un momento pasado de la vida de los integrantes de la audiencia, quienes de esta manera lograrán identificarse con los personajes, entender sus motivos y sentimientos, proyectándose en ellos y generando una sensación de formar parte de la realidad del filme.

Es por esta razón que la conexión que el cine logra con nuestra forma de vida es tan poderosa, pues se inserta en nuestro pasado y en nuestra imaginación: “No hay duda de que el sujeto espectador, seducido por el dispositivo cinematográfico, reencuentra algunas de las circunstancias y las condiciones en las que ha vivido, en lo imaginario [...]: idéntico sentimiento de exclusión ante esta escena separada por la pantalla del cine como por el contorno de una cerradura, idéntico sentimiento de identificación con los personajes” (Aumont, 1983: §5,1.5).

Esta industria ha logrado replicar y mantener hasta nuestros días la fórmula del éxito que le permitió un ascenso inconmensurable desde su origen. Las oportunidades de traslado en el imaginario que ofrece son casi inigualables, es por eso que, sin importar la evolución o las modificaciones que el mundo cinematográfico deba sufrir, su audiencia se mantendrá tan cercana como siempre: “El espectador de cine suele ser un refugiado que trata de llenar una pérdida irreparable, aunque sea al precio de una regresión pasajera, socialmente reglamentada, durante el tiempo de una proyección” (Aumont, 1983: §5,1.5).

Muy a grandes rasgos puede decirse que es esta una de las tendencias por las que transcurre el análisis psicológico del cine, que no se ubica exclusivamente en el estudio de la información que una película busque transmitir, sino también en la manera en que su mensaje es interpretado por una audiencia que termina por ser el punto focal al analizar la participación de la psicología del cine.

Asimismo, es esta audiencia quien permitirá identificar el poderío del que goza la industria cinematográfica en la cotidianeidad de las sociedades del mundo, pues el

psicológico no es el único aspecto desde el que puede analizarse: “El público de cine, o el de determinado cine, es decir, una «población» (en el sentido sociológico de la palabra) que se entrega, según ciertas modalidades, a una práctica social definida: ir al cine. Este público (esta población) puede analizarse en términos estadísticos, económicos, sociológicos” (Aumont, 1983: §5,1).

Así, entonces, es que conviene mencionar el segundo aspecto que juega un papel crucial para que el cine resulte tan cercano para la gran mayoría de los individuos y de las sociedades en el mundo y es justamente el construido deliberadamente por la industria cinematográfica con ayuda de la globalización y los medios de comunicación masivos.

“Ha estallado la guerra mundial de los contenidos. Es una batalla que se libra a través de los medios por controlar la información; en las televisiones, por dominar los formatos audiovisuales de las series y los talk shows; en la cultura, por conquistar nuevos mercados a través del cine, la música y el libro; finalmente, es una batalla internacional por los intercambios de contenidos en Internet” (Martel, 2011: 415). La revolución tecnológica, característica indiscutible del nuevo milenio, ha modificado irreparablemente la forma de vida de las personas alrededor del planeta.

Con la llegada del internet, se ha buscado homogeneizar el mundo en cuestión del consumo de productos mediáticos, siendo en este caso los más relevantes los provenientes del mundo cinematográfico: “La globalización y la revolución digital están significando un reajuste inevitable en los equilibrios internacionales, incrementando la circulación de la información y haciendo posible a la vez el reforzamiento de las culturas nacionales y la globalización del mainstream” (Martel, 2011: 443).

Este proceso de homogeneización, de la búsqueda del control de lo que las masas consumen se basa en la creación de contenido que puede ser catalogado como “mainstream”, es decir, popular o dominante: “La palabra mainstream, difícil de traducir, significa literalmente “dominante” o “gran público”, y se emplea generalmente para un medio, un programa de televisión o un producto cultural

destinado a una gran audiencia. El mainstream es lo contrario de la contracultura, de la subcultura de los nichos de mercado; para muchos, es lo contrario del arte” (Martel, 2011: 92).

El auge del internet y de la época digital ha sido la principal herramienta de homogeneización en cuestión de formas de entretenimiento, pues actúan como cómplices en este proceso: “Internet y el mainstream se completan: participan de un mismo movimiento que es el de la difuminación de las fronteras y la globalización de los contenidos que le hablan a todo el mundo en el mundo entero. [...] La globalización de los contenidos se ha multiplicado con la revolución de Internet” (Martel, 2011: 441).

Y es que el verdadero poder que ambos ostentan es justamente el de acabar con las fronteras, sortean las barreras que anteriormente se pensaban imbatibles, permitiendo entonces que en la gran mayoría de regiones del mundo sea posible consumir los mismos productos y de manera casi simultánea: “Ambos fenómenos, el de la cultura de masas globalizada y el de Internet, se observan paralelamente ya que en ambos casos las fronteras desaparecen. La gran novedad de principios del siglo XXI es la conjunción de estos dos fenómenos. [...] la reproducción digital e Internet han reforzado el mainstream más de lo que lo han fragilizado” (Martel, 2011: 438).

Como consecuencia, los mismos medios de entretenimiento son consumidos por diversas sociedades, que ven sus rasgos culturales influenciados y modificados por un mismo contenido que, a su vez, homogeneiza la dinámica de vida que se lleva a cabo en cada lugar: “La diversidad cultural se convierte en la ideología de la globalización” (Martel, 2011: 442).

Contrario a lo que sucedía en tiempos ancestrales, cuando cada sociedad desarrollaba formas de vida diferentes y, en consecuencia, generaba rasgos culturales distintos también, sin verse del todo influencia por lo practicado en otras partes del mundo, en la actualidad daría la impresión de que la meta es completamente lo contrario. Es decir, lo que se busca es compartir una misma forma

de vida que genere los mismos rasgos culturales y que vea a las personas actuar de maneras similares, sin importar su origen.

Esto resulta conveniente para todas las industrias del entretenimiento, incluida la cinematográfica, pues, además de haber jugado un rol importante al momento de construir esta nueva búsqueda de una cultura homogénea, el que las personas quieran consumir algún producto de manera simultánea, extiende los alcances de, en este caso, alguna película, logrando que su estreno se vuelva un acontecimiento global.

Es aquí donde radica el poder que un contenido popular o mainstream puede llegar a tener: “El público desea muchas veces compartir en masa la misma cultura popular, comulgar colectivamente. No porque el abanico sea más amplio prefiere el público los productos más oscuros; al contrario, elige a la vez los productos de nicho que lo acercan a sus propias microcomunidades y los más mainstream, porque lo conectan con lo colectivo. El mundo digital, más aún que el mundo analógico, es hit driven: el éxito refuerza el éxito” (Martel, 2011: 441).

Martel (2011) menciona también la forma en que el cine juega y moldea el interés popular por un proyecto cinematográfico en específico. Explica que en los Estados Unidos, el principal productor de contenido de interés global, hay dos períodos que siempre funcionan cuando se pretende lanzar una película de este tipo: en el verano, entre las festividades conocidas como Memorial Day y Labor Day, un período de un par de meses que corre entre el último lunes de Mayo y el primer lunes de Septiembre.

El otro período temporal ideal para un estreno ocurre en el invierno, entre las fiestas de acción de gracias y Navidad. Sin embargo, considerar estas fechas clave ya no es suficiente, pues debido a que la industria del cine pretende impactar simultáneamente a todo el mundo, es necesario tomar en cuenta las fechas ferias en muchos otros países y regiones del mundo para así encontrar el momento perfecto para lanzar alguna película.

Sin ir muy lejos, cuando un estreno “Hollywoodense” busca tener éxito en México, no funcionaría que se estrene en el período temporal en que los estadounidenses celebran acción de gracias, porque en nuestro país esa festividad no es tomada en cuenta y una película estrenada cerca de esa fecha sería como cualquier otra estrenada en un día común y corriente.

Lo mismo sucedería tomando en cuenta las costumbres y tradiciones celebradas en países ubicados en cualquier otro continente, por lo que se ha optado por intentar explotar aquellas fechas significativas en la gran mayoría de regiones del mundo, siendo Navidad en la que suelen estrenarse películas que se pretende generen un gran flujo de asistencia a las salas de cine en todo el mundo.

Pero la fecha de estreno no es lo único que la industria cinematográfica debe tomar en cuenta para generar un impacto global. Sigue siendo necesario ofrecerle a las audiencias historias llamativas, que en ocasiones pueden derivarse de sagas con éxito comprobado anteriormente o de temas que causen gran revuelo, pero también se siguen necesitando personajes que resulten entrañables y con quienes sea posible identificarse.

Esto último se logra, primordialmente, gracias a los actores que darán vida a los personajes que deben conectar con el público y, con el cine presente ya por muchos años, hay algunos que destacan de entre las multitudes y que son capaces de atraer a las masas solo por su presencia: “Son las estrellas sobre todo las que constituyen el corazón de esta compleja ecuación económica. Sólo un pequeñísimo número de actores [...] puede permitir que una película se estrene en todo el mundo” (Martel, 2011: 34).

Esta industria, al encontrarse tan consolidada y poderosa en la actualidad, ha provocado que haya algunos de sus trabajadores, tanto actores como directores, reconocidos en casi todo el mundo, que son capaces de atraer al público con una simple participación en algún proyecto, sin que importe mucho el tema que se vaya a tratar durante la película o el resto de participantes que vayan a aparecer en pantalla.

Este es uno más de los principales ejemplos de la manera en que el cine ha logrado impactar de manera muy poderosa a una escala global, por lo que no sorprende que también haya sido, y siga siendo, capaz de lograr homogeneizar los rasgos culturales que practiquen las sociedades día con día, además de que mientras más pasa el tiempo, parece que logra que más personas estén pendientes del siguiente gran proyecto cinematográfico en puerta, una muestra indiscutible del poder que esta industria tiene en la forma de vida del mundo actual.

Finalmente, y como consecuencia de los aspectos ya desarrollados, es posible apreciar más a fondo lo cercano que resulta el cine cuando se trata de buscar recurrir y valerse de una forma de entretenimiento. Se ha incrustado en la vida de las personas como pocos otros elementos y ha evolucionado de la mano de las sociedades, que entendieron su crecimiento popular dentro de ellas como algo natural, pues al mismo tiempo la urbanidad se expandía y se fortalecía cada vez más.

“Entonces, puede decirse que el cine, desde su nacimiento y posterior popularización, trae consigo la marca de las sociedades masivas y urbanas del siglo XX en el que la condición humana obtuvo heterogeneidad y complejidad. En el entorno urbano, debido a una expansión continua, los modos de vida son afectados por encuentros con un número de personas en aumento. Es en este contexto que la multiplicidad se convierte en un rasgo de la vida en sociedad” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 397)⁶⁵. El cine se convirtió en un rasgo característico de la modernidad, de la cercanía a la tecnología y de la innovación.

En la actualidad sigue siendo de esta manera, principalmente en espacios con una fuerte urbanización: “El cine se ha convertido también en uno de los rasgos de la vida en las grandes ciudades, forjando un modo de entretenimiento colectivo que en su momento engendró nuevos tipos de sociabilidad. La vida contemporánea,

⁶⁵ “It can be said then that the cinema, from its birth and later popularization, brings the mark of the urban and mass societies of the twentieth century in which the human condition gained heterogeneity and complexity. In the urban environment, due to a continuous expansion, lifestyles are affected by encounters with an increasing number of people. It is in this context that multiplicity becomes a constituted mark in the life in society” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staeve Baduy, 2015: 397).

individual y colectiva, está llena de heterogeneidad y se lo debe también al cine, pues impactó a cada espectador con las experiencias de otros, proyectadas en pantalla” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 397)⁶⁶.

Pero más allá de únicamente ser un rasgo relacionado al crecimiento urbano, el mundo del cine ha impactado también en los individuos, en sus audiencias, de esta manera impactando también, aunque indirectamente, a las sociedades pertenecientes a cada una de las ciudades con las que esta industria creció simultáneamente. Si ha logrado homogeneizar el gusto por cierto tipo de películas, es gracias a las diferentes interpretaciones que cada persona puede darles.

Las ya mencionadas formas de identificarse con los personajes en pantalla y las diferentes conexiones con experiencias o sentimientos, tanto pasados como actuales, que pueden hacerse cuando algún elemento de la trama de un filme le resulta familiar a algún espectador, han sido indispensables para que el cine haya sido adoptado de forma tan ferviente en las diferentes cotidianidades del mundo.

Abandonar la realidad propia para adaptarse a la mostrada en pantalla ha sido, y sigue siendo, una experiencia que se buscará compartir de manera grupal, pues el intercambio de ideas y sensaciones que puede realizarse una vez concluida una película es también parte crucial de lo que asistir al cine implica. Es algo que casi de manera inevitable sucederá cuando el consumo de algún producto de la industria cinematográfica se realice en conjunto, sin importar la relación o el parentesco existente entre los individuos participantes.

La apreciación de esta forma de entretenimiento siempre podrá provenir desde puntos de vista muy variados. Estarán aquellos que observen una película únicamente enfocados en los detalles técnicos y con una atención inexorable hacia el mensaje que el director del filme busque transmitirle a la audiencia, tomando en

⁶⁶ “The cinema has also become one of the hallmarks of life in big cities, shaping a collective mode of entertainment which in turn engendered new types of sociability. The contemporary, individual and collective life is full of heterogeneity and owes that to the cinema too, which affected each viewer with the experience of others, displayed on the screen” (de Carvalho, Mestre Passini, & Staevie Baduy, 2015: 397).

cuenta las herramientas que emplea para lograr comunicar información y si lo hace o no de manera satisfactoria.

Habrán también quienes se conviertan en eruditos cinematográficos por mero gusto, que devoren películas sin preocuparse por apreciarlas de manera crítica o técnica y cuya única verdadera preocupación sea sumergirse en las realidades que construyen para trasladarse y participar de ellas, emulando casi por completo lo que sucedía con las audiencias en la época en que el cine comenzaba a originarse.

Y por supuesto que habrá personas que disfruten de una película como una simple distracción, que no se preocupen por su tema, por su director ni por los actores que en ella participan, que disfruten de igual manera filmes de cualquier género y que su satisfacción radique exclusivamente en asistir a una sala de cine y permitir que durante un par de horas se les relate una historia.

A fin de cuentas, se disfrutará de la manera que resulte más atractiva y se tendrá una opinión al respecto, negativa o positiva, pero cada persona tendrá un juicio propio. Esto gracias a lo familiar que resulta, a que es reconocido en todas partes del mundo y a que suele ser accesible para la gran mayoría de las personas, sin importar dónde se encuentren.

Ya sea que se consuma algún filme desde una plataforma virtual o que se visite una sala de cine para festejar una fecha especial o para formar parte del último fenómeno global y cultural o hasta para generar una opinión propia respecto a las películas que se han nominado para cierto festival o cierta entrega de premios, el cine, como consecuencia de su enorme presencia dentro de la cotidianidad global, siempre resultará un recurso cercano y accesible cuando se busque recurrir a alguna forma de entretenimiento.

➤ 4.2.3 El cine, un reflejo de la realidad

Una vez más resulta necesario recalcar que una película, al momento de construir la realidad en la que sus personajes van a desenvolverse, no estará

presentando en pantalla un reflejo idéntico de la, una vez más valiéndose la expresión, realidad real que le ha servido como inspiración, sin importar si se está buscando representar un lugar específico, que existe en algún lugar del mundo, o si se terminará optando por la construcción de una espacialidad ficticia.

De cualquier manera, será una representación que se vea influenciada por diversos aspectos que van desde la visión del director, sus creencias e ideologías, además de su contexto y antecedentes personales, hasta los alcances que tenga el diseño de producción de cierto trabajo cinematográfico. Sin embargo, cada filme será capaz de transmitir, aunque sesgada como ya se ha mencionado también, información puntual respecto a las realidades que pretende representar, logrando así reflejarlas y permitiéndole a su audiencia aprender sobre ellas, aun cuando sean lugares que jamás han visitado.

Para profundizar en lo anterior, se tomarán en cuenta algunas películas que, si bien no fueron analizadas a fondo durante este proyecto de investigación, presentan ejemplos puntuales de la manera en que el cine puede reflejar todo tipo de realidades, logrando que no se vean por completo distorsionadas por la visión que sus creadores tienen respecto a los lugares que pretenden representar.

Uno de los principales ejemplos con los que el cine muestra esta capacidad son las películas que representan acontecimientos históricos, pues recrean las formas de vida que se sostenían en épocas pasadas. Al hacerlo, una película le ofrece a su audiencia no solo la posibilidad de trasladarse en el tiempo, pero también de presenciar una representación cercana de lo que era la cotidianidad durante diferentes eras.

El filme *Dunkirk* (2017), dirigido por el británico Christopher Nolan, sustenta este caso. La película transcurre durante mediados del año 1940, justo en medio de un punto crítico de la Segunda Guerra Mundial, cuando 400 mil soldados británicos y franceses se ven varados en la playa de Dunkerque a la merced del ejército alemán, que ha logrado acabar con la posibilidad de un escape aéreo, y se prepara para bombardear la zona y dar un golpe letal a sus contrincantes bélicos.

Eventualmente, el rescate de los rivales de los alemanes llega desde el lugar menos esperado: los civiles británicos, quienes acuden al llamado realizado por su primer ministro, Winston Churchill, y logran trasladarse a la zona en todo tipo de botes y barcos que originalmente eran empleados solo con fines lúdicos, pero que jugaron uno de los papeles más importantes cuando se trató de lograr evacuar a estos soldados que se encontraban en una situación crítica.

La representación que este trabajo cinematográfico logra es la de una realidad ocurrida hace más de 70 años, desde los ojos de aquellos que se encontraban en el corazón del enfrentamiento. Permite entender la angustia y la lucha por la supervivencia que mantuvieron los soldados y el nacionalismo de todos aquellos involucrados en uno de los rescates más peculiares presentados durante el enfrentamiento mundial.

Si bien es cierto que muchos de los sobrevivientes de la guerra, y hasta de este mismo acontecimiento, podrían fungir como espectadores de la película en algún momento, la mayoría de los integrantes de una audiencia difícilmente podrían haberlo presenciado con sus propios ojos, siendo el filme el único recurso a su alcance para trasladarse al evento que se les está presentando en pantalla.

Asimismo, un filme que encuentra cierta relación con el anterior es *Darkest Hour* (2017), del director Joe Wright. En él se representa la crisis que el Reino Unido sufría en el corazón de su parlamento, pues ningún dirigente parecía encontrar la manera de evitar una invasión nazi en territorio británico, lo que significaría, y eventualmente significó, un estado de emergencia nacional.

Es en medio de un inminente caos que Winston Churchill llega al poder y se convierte en Primer Ministro del Reino Unido luego de la renuncia de Neville Chamberlain. La película se centra en la lucha de Churchill durante sus primeros días en el poder y la manera en que logró soportar una presión inmensa para negociar con Hitler, poniendo especial atención en el llamado que realizó a los civiles y que terminaría por provocar el rescate en Dunkerque.

Pocos son aquellos que pueden recorrer los pasillos del Palacio de Westminster, pues es un privilegio exclusivo de los integrantes del parlamento británico. Lo mismo sucede con el presenciar la vida cotidiana del mismísimo Primer Ministro del Reino Unido, pero gracias a esta película es posible atestiguar ambos escenarios, además de percibir la tensión y la angustia que reinaban en la ciudad de Londres en medio de la Segunda Guerra Mundial.

Esta es la realidad que refleja y representa este trabajo cinematográfico, una que permite conocer a fondo las responsabilidades de Churchill y la manera en que, a marchas forzadas, el gobierno británico exploraba todos sus recursos para mantener la guerra alejada de las personas a su cuidado, además de brindar un vistazo a la forma de vida de la capital de Inglaterra en una de las épocas más difíciles de su historia.

Por otro lado, representando también eventos bélicos, pero en este caso de la Primera Guerra Mundial, aparece el filme *1917* (2019), que es dirigido por el inglés Sam Mendes. La película presenta, en apariencia, una trama sencilla: dos soldados británicos, Tom Blake y Will Schofield, deben hacer llegar un mensaje al líder de otro de los batallones que les están acompañando en la lucha. No es hasta que inician su travesía que, lo que parecía sencillo, se vuelve un viaje casi imposible de completar.

La pareja de mensajeros se ve obligada a cruzar tierra de nadie, encontrándose peligrosamente cerca de las líneas enemigas, quienes han planeado una emboscada en contra del batallón al que solo el mensaje que se encuentra en camino podría salvar y que cuenta entre sus filas con Joseph Blake, quien ahora depende de que su hermano Tom complete su misión.

Acontecimientos históricos tan relevantes como ambas guerras mundiales están llenos de historias como esta, que no son conocidas más que por quienes las protagonizaron y que funcionan perfectamente para que el cine las dramatice y las represente. Al hacerlo en este caso, como audiencia se tiene la oportunidad de entender lo que era verse atrapado detrás de líneas enemigas durante la Primera Guerra Mundial y correr a cada momento el riesgo de caer a manos de los rivales.

Es una historia que se desarrolla durante solo un par de días que bastan para pintar una imagen bastante clara de todo lo que encontrarse inmerso en una guerra mundial implicaba, algo que, una vez más, muy pocas personas en la actualidad entienden directamente luego de haberlo vivido en carne propia, por lo que esta película se encarga de transmitir esas vivencias a aquellos que han tenido la fortuna de no haberse encontrado ahí cuando ocurrieron.

Pero las representaciones históricas del cine no se limitan a temas bélicos, pues hay filmes que recrean las realidades de acontecimientos pasados que son reconocidos en todo el mundo. Tal es el caso de *Titanic* (1997), dirigida por el canadiense James Cameron, que es una de las películas más famosas y reconocidas de toda la historia, además de haberse convertido, en su momento, en la más premiada.

Este filme relata, 84 años después y narrada de viva voz por una de las sobrevivientes de la tragedia, la historia de cómo el Titanic se hundió el 15 de abril de 1912. Detallando los obstáculos que Rose, quien está narrando los acontecimientos, y Jack se vieron forzados a sortear para poder estar juntos, sin importar que la familia de la chica se opusiera rotundamente a su relación y buscara evitarla a toda costa.

Más allá de lo exitoso que este trabajo cinematográfico ha sido desde su estreno, y teniendo muy en cuenta la fuerte dramatización de la que el cine se vale para adaptar acontecimientos reales y relatar sus historias de manera más llamativa, su valor se encuentra también en cómo recrea un evento que causó conmoción en las primeras décadas del siglo XX, reflejando desde las tortuosas últimas horas que el barco lograba mantenerse a flote, hasta las muy marcadas diferencias de clases que existían entre sus pasajeros y la manera en que convivían según el estrato social al que “perteneían”.

De la misma forma, esta película permite entender las dinámicas de vida de la sociedad en esa época, gracias a que representa elementos que van desde la vestimenta y las actividades lúdicas de los personajes, hasta la búsqueda incansable de aquellos pertenecientes a la clase alta de mantener su estatus y

hacerlo prevalecer. Una muestra más de cómo el cine puede trasladar y sumergir a su audiencia en acontecimientos que difícilmente podrían haber presenciado de otra manera.

Por otro lado, cuando la historia que una película está representando se enfoca casi de manera exclusiva en la vida de su personaje protagónico, ya sea que haya existido realmente o que sea ficticio, el filme deberá encargarse también de construir de manera veraz y convincente el escenario en el que va a desenvolverse, es decir: su realidad. Al hacerlo, se representarán espacialidades que, según sea el caso, corresponderán, una vez más, a lugares reales o ficticios, pero que siempre permitirán aprender sobre la realidad que está fungiendo como base para su construcción.

Para ejemplificar lo anterior se encuentra la película *The Wolf of Wall Street* (2013), que es dirigida por el reconocido Martin Scorsese, quien relata la historia de Jordan Belfort, un corredor de bolsa que en los primeros años de la década de los 90 logró convertirse en millonario de forma bastante peculiar. Es una película biográfica, pues Belfort y todas las actividades ilícitas que practicó, que eventualmente lo llevaron a la cima del mundo de Wall Street, realmente ocurrieron.

El filme recrea el ascenso de este personaje y la forma en que evolucionó conforme iba siendo cada vez más y más exitoso. Retrata los excesos en los que se veía envuelto, además de cómo su fortuna crecía tan velozmente que llamó la atención de la revista Forbes, que le otorgó el apodo de “El Lobo de Wall Street”, pero también del FBI, que eventualmente descubriría las actividades ilegales en las que había participado y lograría encarcelarlo

Gracias a la película es posible entender muchos aspectos de la dinámica de vida de los corredores de bolsa, tanto los de estatus más bajo como aquellos que parecen controlar todo el dinero del mundo. Sin mencionar que aspectos de la vida neoyorquina también se pueden aprehender con observar las actividades que los personajes llevan a cabo en esta ciudad. Ambos aspectos que pueden ser de difícil acceso para personas fuera de los dos entornos.

Si bien la vida de Jordan Belfort puede resultar interesante, el relatarla no es lo único que ofrece este trabajo cinematográfico, pues es una puerta de entrada al mundo de las finanzas en su estado más puro, ya que nada sucede fuera de la dinámica que dicta Wall Street, el principal ente regulador de todo lo que ocurre en este mundo, cuya realidad y forma de vida suelen resultar ajenas y comúnmente no pueden atestigüarse con cercanía.

Un caso que también representa la historia de un individuo que logra involucrarse en el negocio financiero, aunque de forma opuesta por completo, es el del filme *The Pursuit of Happyness* (2006), del director Gabriele Muccino. La historia trata sobre la vida de Christopher Gardner, quien también es una persona real, y la lucha que sostuvo contra las inclemencias de una vida que poco a poco le arrastraban a él y a su hijo a la bancarrota.

Habitante de la ciudad de San Francisco, y luego de haber perdido la gran mayoría de su patrimonio gracias a una mala inversión, Gardner se ve obligado a buscar una alternativa, encontrándola en una pasantía sin paga con duración de 6 meses para convertirse en un corredor de bolsa, mismos que deberá sobrevivir sin un lugar dónde vivir y sin otra fuente de ingresos más que aquella en la que ha invertido equivocadamente.

Lo primero a resaltar en este filme es el recorrido al que lleva a su audiencia por todo San Francisco. Pueden observarse detalladamente sus calles y avenidas, con la dinámica vial que presentan, además del metro de la ciudad, los grandes edificios de su distrito financiero, las zonas residenciales de los suburbios y hasta el Candlestick Park, el desaparecido estadio de baseball y futbol americano de los equipos de esta urbe, los Giants y los 49ers, respectivamente.

Pero la vida de Gardner es también la muestra de la realidad que viven algunos de los habitantes de esta ciudad, quienes deben recurrir a albergues para alimentarse y pasar la noche y así evitar tener que hacerlo en las calles. Además, se representan muchos de los aspectos cotidianos de estos ciudadanos, como el uso del transporte público, su asistencia a la iglesia y hasta visitas a la playa. Esta es una película

sumamente rica en cuanto a la información que ofrece sobre la forma de vida en esta ciudad.

Un caso similar, pero que representa la realidad de aspectos diferentes es la película *Black Swan* (2010) de Darren Aronofsky. Es la vida de una bailarina de lo que este filme permite aprender muy a detalle, lo que resulta muy valioso ya que, a pesar de que el ballet es reconocido con facilidad a lo largo del mundo, cuando se trata de lo que implica convertirse en un dominador de esta forma de danza podría no suceder lo mismo.

Además de la búsqueda de la perfección que mantiene durante toda la película el personaje protagónico, Nina Sayers, también muestra rasgos de su lucha contra diversos y muy desafortunados obstáculos, que van desde el acoso que sufre por parte de personajes masculinos en diversas ocasiones, hasta el conflicto que tiene con su madre, quien quiere ver sus propios sueños reflejados en su hija y vivirlos a través de ella, ejerciendo un incansable control sobre su vida.

Una vez más, aunque en menor medida, la dinámica de la ciudad que funge como escenario de los personajes, en este caso New York, se presenta en pantalla cuando pueden observarse aspectos como el uso del metro, el recorrido a pie de algunas de las calles o la vida nocturna que ofrece la tan famosa urbe. Sin embargo, de lo que puede aprenderse más a detalle es de la dinámica que existe dentro de una compañía de danza.

El mundo de las artes se aprecia en extremo demandante, con todo tipo de luchas de poder e injusticias que deben ser soportadas por todos quienes busquen cumplir su objetivo de dedicarse a la danza. Se aprende también sobre lo extenuantes que pueden ser los ensayos y de las considerables lesiones que pueden sufrirse al dedicarse a una actividad física de esta índole, una cara que pocas veces es vista, pero que es develada gracias a este trabajo cinematográfico.

Por último en cuanto a filmes centrados casi por completo en sus protagonistas, se encuentra *Gravity* (2013), dirigida por el mexicano Alfonso Cuarón, que nos lleva, literalmente, fuera de este mundo, al corazón de una misión espacial que tiene como

objetivo la reparación del telescopio Hubble y que cuenta entre sus filas con el veterano Matt Kolawski y con la novata Ryan Stone.

Presenciar una historia que se desarrolla en el espacio exterior resulta una experiencia fascinante, pero que puede convertirse en aterradora si todo comienza a salir mal de un momento a otro, como sucede durante esta película. Luego de que un misil golpea un satélite, es solo cuestión de tiempo para que una lluvia de escombros azote contra la base de Kolawski y Stone, provocando estragos que obligan a Ryan a volver a la Tierra por su cuenta.

Resulta complicado hablar de dinámicas de vida o cotidianeidades sostenidas en un entorno tan poco conocido como en el que se desarrolla la película, pero es gracias a ella que hasta cierto punto es posible aprender sobre la manera en que las y los astronautas llevan a cabo sus misiones y de cómo se desarrolla su día a día, además de los inmensos riesgos a los que se encuentran expuestas y expuestos constantemente.

Son contadas las personas que a lo largo de la historia han tenido la oportunidad de trasladarse al espacio exterior, por lo que el impacto que esta película provoca afecta a la gran mayoría de las personas que la presencien, pues puede resultar la única manera de vivir una experiencia similar. El cine tiene esta capacidad, la de trasladar a su audiencia a realidades que normalmente podrían resultar inimaginables y gracias a esta película la explota al máximo.

Podría pensarse que solo gracias a trabajos cinematográficos de cierto tipo o género es que puede obtenerse información como la que se ha descrito hasta ahora, cuando en realidad es todo lo contrario. Sin importar las características técnicas de alguna película, será posible analizarla de manera que permita aprender sobre la realidad que representa, como lo ejemplifican los siguientes casos.

Grease (1978), del director Randal Kleiser, es probablemente una de las películas más conocidas de la historia. Es un musical que relata la historia de un grupo de adolescentes californianos en la década de los 50, quienes cantan sobre sus problemas y bailan al ritmo de la música de la época, mientras lucen vestuarios con

una caracterización que raya en la perfección y tienen todo tipo de aventuras dentro y fuera de la preparatoria a la que asisten.

Los personajes protagónicos, Sandy y Danny, desatan la trama del filme luego de que se encuentran en la misma escuela después de haberse conocido durante unas vacaciones en la playa y despedirse con la equivocada certeza de que nunca más volverían a verse. Como consecuencia, ambos inician una lucha personal contra las apariencias y las opiniones de su respectivo grupo de amigos, que fácilmente se relaciona con la búsqueda de una identidad propia que parece inminente durante la adolescencia.

Todo lo que forma parte de la cotidianidad de los personajes es lo que construye la película, pues es posible observar en pantalla aspectos que van desde la forma en que toman clases y su dinámica escolar, hasta los lugares que frecuentan y las diversas maneras en que se entretienen, donde el baile juega en papel muy importante, además de las relaciones que crean entre ellos, donde se tocan temas que conciernen hasta los embarazos a temprana edad.

Si bien en un principio podría restársele seriedad a este filme debido a que está compuesto de varios números musicales y de baile, la realidad es que es una herramienta muy útil si se pretende entender las formas de vida que se sostenían en el estado de California durante los años 50 y los rasgos culturales que las influenciaban, pues logra representar y recrear elementos sumamente característicos de la época, como las transmisiones de televisión, los carnavales o ferias, los automóviles y la vestimenta de los personajes.

Un caso casi idéntico, aunque en el que la principal variación resulta la temporalidad, se da con el filme *La La Land* (2016) del norteamericano Damien Chazelle, que lleva a su audiencia a un recorrido por gran parte de la famosa ciudad de Los Angeles, permitiéndole observar y entender muchos de los aspectos que la vuelven una meca de todas las industrias del entretenimiento y el principal destino que todos los aspirantes a formar parte de alguna de estas industrias buscan alcanzar a toda costa.

El filme retrata la lucha de dos aspirantes al éxito por completo diferentes, pero que comparten el encontrarse casi derrotados por el mundo voraz e inclemente del espectáculo. Ambos, luego de muchos encuentros fortuitos, hallan la manera de apoyarse el uno al otro en sus batallas contra “la ciudad de los sueños” y de impulsarse hasta alcanzar sus metas, a pesar de que el lograrlo signifique la separación de sus caminos.

Una vez más, muchas de sus aventuras, encuentros y emociones son reflejados durante el filme mediante canciones y coreografías magníficas que no demeritan en absoluto la información que la película ofrece en cuanto a aprender sobre la dinámica de la ciudad angelina. Más allá de entender ciertos rasgos de lo que puede volver a la industria del entretenimiento una tortura para sus aspirantes y que le otorgan una etiqueta de crueldad, también es posible observar muchos de los lugares más característicos de esta urbe, así como la manera y el contexto en el que se llegan a frecuentar.

Espacios como clubes de jazz, cines clásicos, teatros en renta, estudios de grabación, autopistas, museos, planetarios y hasta miradores, entre muchos otros, son los que forman parte de las actividades cotidianas de los personajes, quienes, gracias a su travesía, le permiten a los espectadores de este trabajo cinematográfico desenvolverse junto con ellos dentro de la cotidianeidad y las formas de vida de la mundialmente famosa ciudad de “LA”.

A pesar de que gran parte de la producción cinematográfica de impacto global se concentra en los Estados Unidos, por lo que la mayoría de las realidades representadas provienen de entornos familiares con este país, no debe dejarse de lado el cine creado en otros países, pues es la llave para conocer culturas, espacios y formas de vida muy diferentes que ocurren en regiones del planeta muy lejanas y de difícil alcance.

Tal es el caso de *Parasite* (2019), una película surcoreana dirigida por Bong Joon Ho, de la misma nacionalidad. El filme es un relato de la desigualdad que se presenta en Corea del Sur, un país que, a ojos del mundo, parece ser un núcleo tecnológico muy poderoso, cuyos habitantes gozan de una calidad de vida muy

alta, pero que en realidad, justo como se retrata en pantalla, también cuenta con habitantes en situación de calle, víctimas de la sobrepoblación e inmersos por completo en la pobreza.

La familia que protagoniza la película, los Kim, forman parte del sector menos privilegiado de la población surcoreana, por lo que todo el tiempo están buscando los medios para subsistir y para dejar atrás su realidad, de la que ya están hartos. Para lograrlo, encuentran la manera de volverse empleados de los Park, una familia de muy altos recursos, pero los contrastes entre la calidad de vida de ambas familias desatan un conflicto que arrastra a todos a un final trágico.

Los países asiáticos han logrado consolidarse como potencias mundiales en muchos aspectos del mundo actual, principalmente aquellos desprendidos de la era digital y de la globalización. A pesar de ello, muchos de sus rasgos culturales siguen resultando un misterio para el mundo occidental, por lo que una película proveniente desde una de estas culturas trae consigo una enorme oportunidad de aprender sobre todo lo que construye su cotidianidad y sus dinámicas de vida.

Eso es justo lo que este trabajo cinematográfico ofrece: entender la realidad de un país del que solo se conocen apariencias. Gracias a este filme, la audiencia puede empamparse de lo que un día en la vida de un surcoreano, principalmente de alguien que pertenece a la clase baja de este país, es realmente y permite entender los contrastes tan marcados que se presentan en esta región del mundo, además de conocer muchos de sus rasgos culturales, por lo que la película tiene un valor incalculable cuando se trata de un análisis geográfico del cine.

Por otro lado, puede considerarse el filme *Slumdog Millionaire* (2008), dirigida por Danny Boyle, que relata la historia de Jamal Malik, un chico de la India que está tratando de volverse millonario al participar en un programa de concursos de la televisión de su país. Mientras va superando las rondas del concurso, diversos aspectos de su vida se van mostrando en pantalla y se relacionan con su presente, permitiendo conocer a detalle al personaje protagónico.

Cuando está a solo una pregunta de convertirse en el ganador de 20 millones de rupias, la policía lo arresta al sospechar que está haciendo trampa y debe convencerlos de su inocencia, mientras narra los momentos de su vida que le permitieron aprender las respuestas de todas las preguntas que hasta el momento se le han hecho durante el concurso. Además, sin saberlo, se ha convertido en todo un fenómeno nacional, en el héroe de un pueblo que anhela ver que la fortuna de uno de los suyos cambie para siempre.

Al relatar sus experiencias y vivencias personales, que abarcan temas como la pérdida su madre a manos de conflictos civiles, su vida como huérfano, las costumbres y tradiciones practicadas en la región en la que vivía o el recurrir a robos y estafas para subsistir, entre muchos otros, Malik también está llevando a la audiencia de esta película a un recorrido por la cotidianidad de todas estas actividades y formas de vida que suceden en la India, brindando la oportunidad de entender un poco de lo que es la vida en este país.

De esta manera, una vez más, el cine transporta a sus espectadores al corazón de una cultura que podría resultar poco familiar y muy lejana, permitiendo aprender sobre aspectos de todo tipo, tanto culturales y religiosos, como aquellos que se desprenden de problemáticas como la sobrepoblación y la pobreza, que, a su vez, provocan que las personas participen en todo tipo de actividades ilícitas que también se presentan en pantalla durante la proyección de este trabajo cinematográfico.

Bajo esta misma vertiente, cabe mencionar lo que sucede en lo que al cine mexicano respecta, pues es la ventana que tiene el mundo para asomarse a las representaciones que se realizan de la realidad de nuestra sociedad. Para los mexicanos, el cine nacional resulta más que entendible y descifrable, hasta un punto en el que se alcanza una gran familiaridad con las historias relatadas, pero para audiencias extranjeras funciona como una herramienta para entender la vida en nuestro país.

La película *Museo* (2018), del mexicano Alonso Ruizpalacios, puede emplearse como un ejemplo de lo anterior. El filme relata la historia de Juan y Benjamín, un par de adultos jóvenes sin muchas ambiciones en su vida que en la Nochebuena de

1985 protagonizaron uno de los episodios más peculiares de la historia reciente de nuestro país cuando decidieron asaltar el Museo Nacional de Antropología, sin otra razón aparente más que la de pasar el rato y hacer algo emocionante.

Luego de llevar a cabo su osadía con éxito, estos personajes se encontraban a la caza de las autoridades nacionales, pues tenían en su poder un tesoro invaluable para la historia mexicana. Tratando de recurrir al mercado negro para deshacerse de la evidencia de su robo, inician una travesía con rumbo a la península de Yucatán durante la que sus aventuras no se detendrían hasta la llegada de su inminente encuentro con la justicia.

Más allá de lo peculiar que resulta este episodio en la historia del país, lo que el representarlo en un trabajo cinematográfico le ofrece a audiencias extranjeras es la oportunidad de entender la realidad de la capital mexicana durante una época en específico, sin olvidar que una de las tragedias nacionales más devastadoras acababa de tener lugar unos cuantos meses antes, durante septiembre también de 1985, lo que impactaba considerablemente la forma de vida que se sostenía en el momento en el que se dieron los hechos retratados en la película.

Además, se refleja la importancia que tienen nuestros antepasados y nuestra historia a nivel nacional, ya que el acontecimiento causó conmoción en todo el país, otro aspecto muy bien representado durante las escenas del filme. Como consecuencia, cualquier espectador de esta película que no esté familiarizado con la cultura mexicana ni con nuestra cotidianeidad podría generarse una idea bastante completa de lo que es la vida en nuestro país y de la manera en que como sociedad actuamos y nos relacionamos, algo que resulta muy valioso.

Por último, la película *Amar Te Duele* (2002), del también director mexicano Fernando Sariñana, es otro acercamiento que audiencias extranjeras pueden tener hacia las realidades que se presentan en nuestro país. El filme relata la historia de dos chicos, Renata y Ulises, que, a pesar de pertenecer a diferentes clases sociales, se embarcan en un romance que verá sus principales obstáculos en los muy marcados contrastes entre las formas de vida de ambos.

La historia transcurre en la zona de Santa Fe, en la Ciudad de México, un barrio que, como se refleja durante la película, tiene dos caras muy diferentes: una de ellas es la de las zonas residenciales y escuelas particulares y la otra es la del barrio bajo, con calles donde abunda la inseguridad y donde los habitantes se cuidan la espalda los unos a los otros.

Para ojos de espectadores externos, puede alcanzarse un gran entendimiento de las dinámicas de la población del país, ya que la película es un retrato casi idéntico de la realidad de la región, y también de muchas otras zonas de nuestro país, donde los contrastes entre clases sociales y modos de vida son muy marcados. Además, se recorre gran parte de la ciudad cuando los personajes visitan espacios como el centro comercial Santa Fe o el lago de Chapultepec y se retrata a la perfección el uso del transporte público.

Es así como, gracias al cine, el mundo puede echarle un vistazo a la vida en territorio mexicano e interpretarla a su manera, sin importar que nunca lo hayan visitado, además de generar una sensación de conocimiento respecto a sus habitantes mediante la representación de los personajes y todas sus actividades, mientras que a los mexicanos, nos permite disfrutar de la representación en la pantalla grande de ciertos elementos de nuestra vida diaria.

De nueva cuenta resulta de suma importancia aclarar e insistir en la incapacidad que la industria cinematográfica enfrenta al pretender retratar inequívoca y perfectamente espacios, temporalidades y/o realidades, es algo que siempre le ha sido y siempre le será imposible lograr. Ahora bien, una vez que esto se ha comprendido y asumido, luego de considerar las subjetividades mediante las que un filme está inevitablemente construido, claro que será posible concebir un producto cinematográfico como una importante fuente de información mediante la que se tenga la oportunidad de aprender sobre una realidad representada en pantalla grande, como sucede con todos las películas descritas.

Además, como los mencionados pueden encontrarse muchísimos otros ejemplos de la forma en que las películas reflejan las realidades que recrean y representan en pantalla. Si bien no se busca que sean reflejos exactos, puesto que lograrlo sería

casi imposible, sí cumplen satisfactoriamente con construir la realidad de sus personajes, representando sus historias y formas de vida basándose en realidades de las que permite aprender.

4.3 Hablemos de Geografía

➤ 4.3.1 Relación Geografía-Cine, necesaria para reflejar la realidad

Luego de los capítulos ya repasados, es posible reafirmar que al construir la realidad en la que sus personajes van a desenvolverse, una película estará reflejando aspectos sobre la realidad real que ha fungido como inspiración para la construcción de este espacio fílmico. Asimismo, cabe reiterar que para lograr presentar en pantalla espacialidades que resulten coherentes para la audiencia, de manera inevitable deberán respetarse las características geográficas del paisaje que se ha construido, pues, de lo contrario, el filme puede perder veracidad y se cae en una discordancia que impacta la representación de sus lugares.

Esa es la manifestación principal de la relación entre el cine y la geografía, la búsqueda de una concordancia entre los espacios que se representan durante una película y sus contrapartes reales, algo que se ha pretendido lograr desde los inicios de la cinematografía: “Las relaciones entre Cine y espacio geográfico comenzaron desde el mismo momento en el que los fotogramas irrumpieron en el Arte acercando el movimiento. [...] una nueva fuente de información geográfica: la Cinematografía” (Crespo, 2010: 1).

Como consecuencia y sin importar la época en la que hayan sido creadas o la que estén buscando representar, es posible concluir que todas las películas pueden ser una herramienta para el conocimiento geográfico si son analizadas de la manera adecuada: “Esta trayectoria de algo más de un siglo, ha convertido al cine en un documento histórico-geográfico, que nos permite admirar las secuencias de paisajes inmersos en dinámicas de cambio o totalmente desaparecidos. Es precisamente la cualidad de capturar el tiempo en movimiento, la que nos anima a

resaltar la importancia de la Cinematografía como fuente de información” (Crespo, 2010: 1).

Es aquí donde radica también una de las capacidades más poderosas del cine, mencionada ya también durante este proyecto de investigación, que fue clave para que las masas adoptaran esta industria como una de las principales y favoritas formas de entretenimiento y que ha seguido siendo de suma importancia para permitirle mantener ese lugar a través de los años: se trata de la capacidad de hacer que su audiencia visite lugares desconocidos sin levantarse de su asiento.

“La hapticalidad del cine cuando se relaciona con ‘estar en el paisaje’ se trata de una característica emotiva que es capitalizada en una narrativa cinematográfica y permite a la audiencia y a los personajes en el filme ser llevados a este y estar en el paisaje” (Jazairy, 2009: 352)⁶⁷. Ya sea al provocar una identificación entre sus espectadores y los personajes que le dan vida o al relacionar sus escenas con las vivencias pasadas también de su audiencia o de cualquier otra forma, siempre mediante las imágenes que presenta en pantalla y los espacios que crean sus escenarios, un filme es capaz de volverse parte de la vida de un individuo: “Así entonces, al vivir dentro de él, el paisaje se convierte en una parte de nosotros, así como nosotros somos parte de él. Por tanto, el paisaje cuenta – o más bien es – nuestra historia” (Jazairy, 2009: 354)⁶⁸.

Pero, una vez más, será necesario que la película tenga veracidad y coherencia, de lo contrario, podría ser rechazada por sus espectadores, que de una u otra manera entenderán que la historia que se les está pretendiendo relatar es falsa y no corresponde a lo que entienden como real. Para lograrlo, la representación de los paisajes y realidades fílmicas deberá sustentarse de manera sólida en los aspectos geográficos de sus contrapartes reales.

⁶⁷ “The hapticality of cinema as it relates to ‘being in the landscape’ is about an emotive characteristic that is capitalized on in narrative cinema and allows the audience and characters in the film to be drawn into the being of the landscape” (Jazairy, 2009: 352)

⁶⁸ “Thus, through living in it, the landscape becomes a part of us, just as we are a part of it. Hence, the landscape tells - or rather is - our story” (Jazairy, 2009: 354).

Sobre esta vertiente, Gámir (2010) describe cómo los directores cinematográficos buscan alcanzar esta coherencia, afirmando que tratarán de lograr una aproximación entre el espacio geográfico filmado y el espacio diegético, es decir, el lugar de la historia de la narración. Lo anterior sin dejar de tomar en cuenta que la proximidad existente entre ambos tipos de espacio estará condicionada por las características de los lugares en los que se desarrolle el trabajo cinematográfico, ya que si el filme transcurre en un ecosistema montañoso o de playa, bastará con filmar en un escenario de este tipo, mientras que, si se trata de una montaña o una playa en específico, habrá que recurrir a los rasgos geográficos también específicos del lugar o recrearlos de la mejor manera posible.

“La distinción entre ambas es importante ya que en el primer caso el director se limitará a mostrar en pantalla unas localizaciones que respondan a esas características geográficas, mientras que en el segundo deberá esforzarse por introducir en la filmación algunas referencias para señalar al espectador que la acción se sitúa en un espacio concreto, en un lugar” (Gámir, 2010: párr. 97). Recrear un paisaje tomando estas características en cuenta o filmar en espacios específicos, según lo requiera la trama de la película, es el principal camino para otorgarle coherencia y veracidad.

De la misma forma, apoyándose en lo afirmado por Lukinbeal, Gámir (2010) sostiene que en el cine, el paisaje en la mayoría de las ocasiones se trata de únicamente un espacio, cuya elección solo obedece a consideraciones de coste de producción, lo que permite entender la razón por la que, cuando se trata de condicionantes de presupuesto o situaciones de índole similar, suelen producirse suplantaciones de los paisajes al filmar en lugares distintos a los que supuestamente señala la historia.

Sin embargo, estas condicionantes pueden ser solo un obstáculo que sortear en la búsqueda de una correlación entre los espacios mostrados en pantalla y su realidad: “Cuando la representación corresponde a un lugar común el director se centra en trasladar al espectador los estereotipos característicos de esos paisajes. Así el lugar “desierto” que el espectador medio considera como un espacio de extrema aridez y

arenoso, será representado mediante paisajes de dunas [...] Además, otras formaciones geomorfológicas como los reg [...] o los wadis” (Gámir, 2010: párr. 98).

La representación de los paisajes geográficos deberá ser construida mediante elementos verídicos que correspondan correctamente con las espacialidades que se busque representar en pantalla para poder lograr una conexión con la realidad y fortalecer la experiencia que una película le ofrezca a su audiencia: “El paisaje fundamente la imagen en una dimensión espaciotemporal inscribiendo la escena en un complejo modo experimental mientras introduce a la imagen protagonistas enigmáticos (elementos del paisaje). Así, el filme establece una relación dialéctica entre el cuerpo y el paisaje, donde ambos se convierten en agentes paralelos de la construcción del drama emocional” (Jazairy, 2009: 349)⁶⁹.

Cuando el cine logra explotar sus amplias capacidades de representación al máximo, llega a convertirse en la incomparable fuente de información geográfica que se ha mencionado en capítulos anteriores, pero es también un elemento que puede emplear a su favor cada vez que busque construir la realidad de sus personajes: “El Cine posee la técnica para reproducir lo que el ojo humano ya puede ver; según la orientación de esta aparente objetividad, [...] El Cine, a través de su imaginario, evoca, recrea y reproduce de manera fiel la interrelación entre el hombre y el medio. El nuevo medio de expresión artístico será un grato instrumento para narrar historias inventadas o reales” (Crespo, 2010: 2).

En muchas ocasiones, los trabajos cinematográficos cuentan con el presupuesto para trasladarse a los lugares originales que formarán parte de la historia que relate su historia y construya su realidad y filmar en ellos, logrando así cumplir con todo lo necesario para brindarle veracidad a sus escenas y escenarios, al menos en cuanto al paisaje y a los rasgos geográficos que deban presentar.

A pesar de ello, no siempre se tendrá esta posibilidad, por lo que entonces habrá que recurrir al montaje y a la ambientación de las escenas: “Si antes hemos

⁶⁹ “The landscape grounds the image in a space-time dimension inscribing the scene in a complex experiential mode while introducing enigmatic protagonists (elements of the landscape) into the image. The film thus establishes a dialectical relation between body and landscape, where both become parallel agents in the construction of the emotional drama” (Jazairy, 2009: 349).

señalado que el plano cinematográfico puede asimilarse a la descripción, sólo mediante imágenes, de un espacio, de un paisaje concreto, la tarea del montaje implica la construcción global del denominado espacio diegético (el espacio de la narración)” (Gámir, 2010: párr. 70).

Para ejemplificar de forma más clara cómo es que el cine busca construir realidades que resulten coherentes, se describirán los casos de las 4 películas que han sido el punto focal de esta investigación. Si bien los contextos geográficos de cada una de ellas ya han sido descritos a detalle en capítulos anteriores, es posible puntualizar ciertos elementos y rasgos que demuestran una fuerte presencia de la relación entre la geografía y el cine dentro de los filmes.

En primer lugar, se encuentra la película *Amores Perros* (2000), que fue filmada en la misma espacialidad en la que se construyó la realidad de los personajes: la Ciudad de México. Al ser de esta manera, automáticamente se cumplen con los parámetros geográficos a representar, como las condiciones climáticas o la presencia de flora y fauna correspondientes a la región, ambos aspectos ya antes elaborados, evitando así la tarea de construir un montaje que cuente con las características específicas del paisaje citadino de la capital de nuestro país

De la misma forma, junto con la gran ventaja de no tener que ocuparse de la recreación de las condiciones geográficas físicas del paisaje filmico, los rasgos principales del paisaje social de la película están también dados, por lo que la única construcción que debió realizarse fue la de las características propias de cada uno de los personajes, las relaciones que establecerían entre ellos y los entornos dentro de los que se desenvolverían.

Gracias a que el director de esta película es mexicano y buscaba recrear una realidad en extremo familiar para él, logró su objetivo de gran manera. La recreación de los entornos culturales y de la cotidianeidad mexicana están reflejadas en cada una de las escenas con las actividades de los personajes, que van desde replicar los estereotipos de la típica familia mexicana o la dinámica de vida de una persona en situación de calle, hasta lo comunes que pueden resultar las actividades ilícitas

y lo sencillo que también puede ser el involucrarse en ellas como un medio para subsistir y generar un ingreso.

Además, se presentan otros aspectos que son también recreados a la perfección y que le brindan coherencia y veracidad a la historia que se está relatando, como la construcción de la urbanidad, con sus características en cuanto a temas de vialidad y sobrepoblación, la gran representación de los diversos estratos sociales que pueden encontrarse dentro de la capital nacional, la muestra de la importancia de la religión durante ciertos eventos y hasta un elemento lingüístico, que se desprende de la forma en que los personajes se comunican entre ellos.

Por su parte, un caso similar se obtiene cuando se trata del filme *Match Point* (2005), pues las locaciones de filmación corresponden también con los lugares dentro de los que la trama está ocurriendo, que son la ciudad de Londres, principalmente, con algunas escenas que transcurren en la región de Headley, en Surrey; gracias a lo que, de igual manera, se cumple con los parámetros geográficos necesarios al momento de representar la realidad de cada uno de los espacios que se presentan en pantalla.

De manera contraria a lo que sucede cuando se trata de *Amores Perros*, donde la realidad recreada resulta sumamente reconocible para los mexicanos, en el caso de la construcción de una realidad londinense no queda más que confiar en que los creadores de la película *Match Point* se han encargado de cumplir con la representación de los principales aspectos característicos de esta espacialidad, donde, una vez más, será necesario enfocarse más detalladamente en los rasgos geográficos de corte social, dado que se ha cumplido ya con la representación del paisaje físico al haber filmado en los lugares reales.

El montaje en este caso deberá encargarse, en primer lugar, de demostrar lo contrastante que pueden ser los modos de vida en la sociedad británica, según la esfera social a la que se pertenezca. Por mencionar un ejemplo de esta situación, puede tomarse en cuenta la situación del personaje protagonista que, en un principio, se encuentra batallando para lograr pagar la renta de un departamento

muy pequeño, pero que para el final de la película se ha consolidado como un hombre de negocios que goza de una vida llena de todo tipo de lujos.

Al ser, en esencia, la trama de la película la evolución de Chris Wilton, el personaje protagonista, y su camino entre uno y otro extremo de las clases sociales inglesas, el principal entorno a recrear es el ya mencionado. Sin embargo, también son muy bien representados otros aspectos que fortalecen la recreación de la realidad de la ciudad de Londres, como sus vialidades y las dinámicas de su transporte público o rasgos culturales ejemplificados mediante escenas como las de los matrimonios de algunos de los personajes, donde se muestra la importancia de la religión en esta sociedad, o la presión que la madre de uno de los personajes ejerce sobre ella para exhortarle a convertirse en madre.

En un caso contrastante se encuentra *The Revenant* (2015), trabajo cinematográfico que se desarrolla durante las primeras décadas de los años 1800 y que recrea la realidad de un grupo de habitantes de los Estados Unidos durante esta época. Por obvias razones, esta película no logró contar con la oportunidad de valerse de la filmación de sus escenas en los mismos lugares y temporalidad donde ocurre el desarrollo de su historia.

Si bien es cierto que algunas secuencias sí se filmaron en los lugares originales, el simple hecho de que nos encontramos actualmente aproximadamente a 200 años de la temporalidad a la que pertenecen los personajes, obliga a la construcción de un montaje mucho más complejo que en los filmes descritos anteriormente. En este caso, habrá que cubrir los elementos geográficos físicos con el mismo escrutinio que los sociales y recrearlos casi por completo, ya que muy pocos rasgos de la época sobreviven en nuestros tiempos.

En cuanto al entorno físico, los principales aspectos a tomar en cuenta son los descritos también en capítulos anteriores, las condiciones climáticas, la vegetación y la fauna características de la región en la que se desatan los acontecimientos de la película, que son las inmediaciones del río Missouri y del Fuerte Kiowa. Para lograr recrearlos, la filmación de las escenas, en algunos casos, debió trasladarse a regiones que no eran en las que se daban los acontecimientos dentro del filme,

pero cuyas características geográficas lograban una similitud considerable y resultaban más accesibles para llevar a cabo la filmación y para el desarrollo del montaje necesario para cumplir con los parámetros geográficos de las regiones presentadas en pantalla.

Por su parte, la recreación de los aspectos sociales requirió de un esfuerzo de igual magnitud para el que, si bien no fue necesario trasladar la filmación a regiones específicas, sí debieron tomarse en cuenta características propias de elementos pertenecientes a la cotidianidad de los personajes, como su vestimenta, sus actividades laborales o sus formas de convivencia.

Además de un amplio entendimiento respecto a los rasgos culturales de cada uno de los grupos sociales que conforman la película, los nativos norteamericanos y los comerciantes, tanto los estadounidenses como los franceses, de manera que permitiera recrear sus rituales religiosos, costumbres, tradiciones y todo lo relacionado con sus dinámicas de vida; caso similar a lo necesario para representar la manera en que se comunicaban y las lenguas que empleaban, diferentes para cada uno de los casos.

De la misma forma, la película *Cold War* (2018) recrea realidades pasadas, específicamente las de una etapa caótica dentro de la historia del continente europeo: su período de reconstrucción luego de la Segunda Guerra Mundial. La creación de sus montajes y la elección de sus locaciones de filmación son un tema interesante, pues la mayoría de las escenas fueron filmadas en los lugares originales que se presentan como parte de la trama del filme, pero debieron ser ambientadas para cumplir con los rasgos característicos de la época en la que sus personajes se desenvolvían.

Este trabajo cinematográfico realiza un recorrido considerable por territorio europeo, por lo que el cumplir con la recreación de las características geográficas de todas las espacialidades visitadas por sus participantes era imperativo para brindarle veracidad a cada una de las secuencias, lo que se logra de gran manera. Los aspectos físicos se cubrieron, hasta cierto punto, al filmar en las regiones reales, ya

que, si bien se representaron épocas pasadas, los ecosistemas son el elemento que aparece en pantalla que menos ha cambiado.

De esta forma, el observar la vegetación boscosa y las condiciones climáticas en las ruralidades polacas, una temperatura más alta y vegetación correspondiente a la región costera de Yugoslavia, así como un tiempo atmosférico más fresco con una menor cantidad de árboles y plantas dentro de la urbanidad parisina resulta coherente y permite aprender a detalle sobre la realidad que se está representando, pues se filmaron sus aspectos geográficos reales.

Sin embargo, sucede algo por completo diferente cuando se trata de la representación de los elementos concernientes a la geografía social. Esto debido a que los rasgos que construyen la cotidianeidad de las regiones que participan del filme son ahora sumamente diferentes a lo que eran durante la temporalidad que se está representando. Es aquí donde fue necesario valerse de un montaje sólido, que cumpliera con cada uno de los elementos necesarios para la recreación de los rasgos culturales de cada espacialidad, lo que, una vez más, se logra de manera satisfactoria.

La muestra del folklor polaco es el principal ejemplo de lo anterior; la vestimenta, los bailes, la música, el canto, todo lo que conlleva y construye cada una de las presentaciones artísticas de la academia “Mazurek” se encarga de solidificar y de brindarle veracidad a la recreación de una cultura que podría resultar desconocida para ciertas audiencias.

Además, las vestimentas, las actividades que realizan los habitantes y la dinámica de un aspecto vial representado por la aparición de una estación de tren logran lo mismo cuando se trata de territorio Yugoslavo, a pesar de que su tiempo en pantalla es muy poco comparado con el resto de los espacios que conforman los escenarios de los personajes.

Sin dejar de lado la dinámica de vida en la ciudad de París, donde el elemento que se roba la atención en primera instancia es la vida nocturna y la manera en que se ha convertido en una meca del entretenimiento y de las artes populares, como el

cine y la música. Todos los elementos descritos se encuentran siempre correspondiendo a rasgos culturales de la época, lo que convierte a este trabajo cinematográfico en una fuente de información incomparable que podrá ser una gran herramienta cuando se pretenda entender la vida de la postguerra dentro de territorio europeo.

La importancia de realizar un análisis de corte geográfico respecto a productos contruidos por la industria cinematográfica será la de entender y problematizar la manera en que estos logran recrear y representar una realidad y todos sus rasgos, pues una película será una manera de transmitirle información a una audiencia sobre los lugares que se mostrarán en pantalla: “El cine se ha convertido en el último siglo en un instrumento de enorme poder para la conformación y difusión de imágenes del espacio geográfico. Por ello, una tarea más de los geógrafos deberá consistir en desentrañar la gramática espacial que se esconde detrás de las películas [...] particularmente, el modo en el que construyen un nuevo espacio que no resulta coincidente ni en sus características ni en sus dimensiones e incluso en ocasiones ni en su topología con el espacio geográfico” (Gámir, 2010: párr. 153).

Si bien es cierto que: “El paisaje fílmico debe ser el adecuado para servir de escenario a la historia que se quiere contar. No es, por lo tanto, el objeto del filme sino uno de los instrumentos en manos del director para alcanzarlo” (Gámir, 2010: párr. 138), es importante no olvidar que la recepción que la audiencia tenga con respecto a un trabajo cinematográfico se generará a raíz de la veracidad de lo que se le presente en pantalla, donde la concordancia del paisaje fílmico, es decir, las espacialidades representadas, con el paisaje real jugará un papel de suma importancia que será lo que de pie a todo este análisis.

El cine se vale de la generación de emociones y sensaciones para conectar con sus espectadores, pero está condicionado a valerse únicamente de la explotación de elementos visuales con respecto a sus capacidades de representación: “El espacio fílmico tiene unas dimensiones que exceden al geográfico, adolece sin embargo de una reducción considerable de las características propias del espacio geográfico. Mientras que este último presenta [...] cualidades que son captadas por nuestros

cinco sentidos – el sonido de una brisa, el olor de la vegetación o de la contaminación atmosférica, el tacto de la corteza de los árboles o sabor de los alimentos y bebidas – el espacio fílmico se encuentra limitado a una apariencia esencialmente visual” (Gámir, 2010: párr. 85).

Por esta razón es que resulta tan importante, como se ha mencionado ya en varias ocasiones, realizar representaciones de manera veraz y coherente, pues es solo a través de la vista que se deben presentar nuevas realidades para las audiencias. Las limitantes que enfrenta el cine en cuanto a sus capacidades representativas pueden ser contrarrestadas con construcciones visuales detalladas de elementos espaciales y, en este caso, son los rasgos geográficos los que ofrecen la mejor oportunidad de lograrlo.

Es necesario destacar que en el cine sí suele buscarse el cumplimiento de la concordancia geográfica mediante ciertas acciones, como la aparición en pantalla de lugares característicos de una región: “La utilización de hitos o la filmación de supuestos paisajes arquetípicos en las películas genera lo que el autor denomina una “geografía virtual” y sugiere en aras de una mayor veracidad una colaboración entre cineastas y geógrafos en la elaboración de los films” (Gámir, 2010: párr. 111).

Sin embargo, el manejo de esta “geografía virtual” debe llevarse a cabo de forma cuidadosa, ya que puede caerse en la replicación de estereotipos, tanto culturales como espaciales, que terminan por afectar a grupos sociales específicos. Pero, cuando una representación veraz se logra, la magia del cine prospera y las audiencias visitan lugares lejanos sin salir de la sala: “El Cine [...] contribuye a la democratización del conocimiento de lugares y paisajes antes desconocidos para la mayor parte de la sociedad. Los parajes “inexplorados” se acercan al espectador [...] Es precisamente este nuevo conocimiento, adquirido por medio de la información visual, el que nos permite hablar, hoy por hoy, de un nuevo recurso para la Geografía” (Crespo, 2010: 2).

Crespo (2010) menciona también que, como sucede siempre que se genera una nueva perspectiva mediante la que se puede analizar algún aspecto científico, existen detractores sobre la importancia de la relación entre la geografía y el cine,

algo que aún se busca superar. Pero, a su vez, se encarga de argumentar a favor de esta interacción cuando afirma que: “Autores como Burgess y Gold demostraron ya en 1985 que la información mediatizada, incluyendo la procedente de las películas, tenía una consideración central y contribuía, de un modo significativo, a la manera en que se concebía la realidad por el individuo” (Crespo, 2010: 4).

Siempre existirán diversas formas de entender cierta información, lo que resulta afortunado, pues no provoca más que la expansión de su análisis y el enriquecimiento del conocimiento al respecto. No es mi objetivo el de refutar una u otra perspectiva, sino el de ampliar el panorama de la existente relación geografía-cine y describir sus principales aspectos para, de esta forma, alcanzar un entendimiento sobre el tema que resulte individual.

Y es así entonces que, luego de repasar lo importante que resultan los aspectos geográficos para la elaboración de los filmes analizados durante este proyecto de investigación y de muchísimos otros, cabe retomar una idea generada en capítulos anteriores en la que se cuestiona si realmente puede haber cine sin geografía, ya que la indisolubilidad existente en su relación ha quedado clara, además de haber logrado un entendimiento de cómo permea elementos indispensables de la creación de trabajos cinematográficos.

Se podría argumentar vehementemente que no es posible hacer cine sin que la geografía tome una parte importante, y tal vez hasta indispensable, de esta creación, aunque, una vez más, como en cualquier temática, existirá también la posibilidad de debatir y de argumentar lo contrario, lo cual, insisto, resulta una situación a festejar pues al hacerlo solo se enriquece la discusión.

No obstante, no es este el tema central de esta investigación, donde la principal pretensión es la de iluminar la manera en que el conocimiento geográfico se encuentra, y se ha encontrado desde mucho antes de que se tuviera noción al respecto, presente en un elemento tan arraigado a la forma de vida de las sociedades actuales como lo es el cine.

➤ 4.3.2 Aprendizajes obtenidos mediante las películas trabajadas

Luego de describir la manera en que los trabajos cinematográficos que fueron el punto focal de esta investigación (*Amores Perros* (2000), *Match Point* (2005), *The Revenant* (2015) y *Cold War* (2018)) construyeron sus paisajes y espacios fílmicos, valiéndose de la recreación de aspectos geográficos específicos de cada una de las regiones que fungían como la realidad de sus personajes, cabe describir también, a manera de conclusiones “preliminares”, los aprendizajes que permiten obtener sobre las realidades originales que están representando en pantalla.

Dichas realidades, que son la Ciudad de México durante el inicio del año 2000, la Londres del año 2005, las inmediaciones del río Missouri y el Fuerte Kiowa en la segunda década del siglo XIX y gran parte del continente europeo durante la época de la postguerra, son recreadas de gran manera en cada una de las películas gracias a que existe una buena correspondencia entre sus rasgos geográficos, tanto físicos como sociales, y la construcción de su montaje, lo que permite que estos filmes se vuelvan una fuente de información que es posible analizar y descifrar desde la geografía, argumento que se ha sostenido a lo largo de este proyecto.

En primer lugar, tomando en cuenta la película *Amores Perros* que, como se ha mencionado anteriormente, recrea elementos que resultan muy familiares para los mexicanos, puesto que la realidad en que transcurre es la de la capital nacional. Sin embargo, y debido a la temporalidad que representa, puede también generar aprendizajes y brindar conocimiento sobre una época que podría resultar desconocida para ciertas audiencias.

Esta porción de espectadores estaría compuesta por aquellos nacidos en años inmediatos o posteriores al 2000, por lo que su convivencia con las dinámicas de vida cotidianas contrasta de forma considerable con las que se practicaban en la temporalidad en la que se desenvuelven los personajes. Así entonces, la película fungiría como un retrato del pasado del lugar que entienden como su hogar o que les resulta familiar en la actualidad, pero del que podría no tenerse una noción sólida respecto a su pasado.

Los principales elementos que llamarán la atención en este caso serán los contrastes que existen en cuestiones tecnológicas, dado que a lo largo del filme los personajes interactúan con aparatos electrónicos como televisores, computadoras o teléfonos, tanto fijos como celulares, que hoy en día son considerados obsoletos, pero que a inicios del nuevo milenio causaban conmoción entre sus usuarios gracias a las facilidades que otorgaban.

Lo mismo sucederá en aspectos como la moda o las formas de entretenimiento practicadas por los personajes. En la primera de estas situaciones es posible identificar los cambios que se han presentado entre las formas de vestir actuales y las que imperaban hace 20 años, que delatan una evolución a considerar respecto a ciertas prendas o tipos de calzado, lo que provoca dichos contrastes con las modas actuales y que resulta interesante identificar a lo largo del filme.

En cuanto a las formas de entretenimiento, lo primero que logra llamar la atención es la poca relevancia del internet, elemento asociado de manera inherente también a los ya mencionados avances tecnológicos. Termina por ser curioso observar en pantalla la ausencia de una herramienta que hoy por hoy es entendida casi como algo natural para nuestra cotidianeidad y observar a los personajes entreteniéndose con programas de entrevistas en la televisión o escuchando música en la radio, sin la posibilidad de recurrir a una plataforma de streaming para consumir otro tipo de contenido o a alguna aplicación para escuchar la música que ellos elijan.

Además, un elemento que no debe dejarse de lado es el contexto político de la época, un escenario que, si bien no resulta desconocido para cualquier ciudadano mexicano debido a que la dinámica presidencial del país en cuanto a sus sexenios es bien comprendida, es posible descifrarle de manera más completa una vez que se detecta su presencia a lo largo de filme. De esta forma, se entiende que se está atravesando por una transición del poder ejecutivo que, además de la incertidumbre que este evento trae consigo cada 6 años, se le sumaba también la que acarreó el inicio del nuevo milenio.

Serán todos estos aspectos desprendidos de la dinámica de vida capitalina durante la temporalidad del filme, el año 2000, los que otorguen aprendizaje y entendimiento

sobre la época representada para aquellas y aquellos espectadores que no tuvieron la posibilidad de vivirla en carne propia, mostrándoles el camino para conocer sobre un pasado que parece lejano y sumamente distinto, pero que en realidad fue solo el inicio de lo que hoy es entendido como actualidad.

En cuanto a los aprendizajes que audiencias extranjeras pueden obtener, además de aquellos respecto a los aspectos temporales ya mencionados, la película tiene la capacidad de generar una idea de lo que es la vida en nuestro país. Habrá que lidiar con el hecho de que refleja muchos de los peores aspectos de nuestra realidad, principalmente todo lo que implican las diversas actividades ilícitas en las que se ven involucrados la gran mayoría de los personajes, aunque no es lo único que el filme puede ofrecer.

En primera instancia, se comprenden las condiciones climáticas que impactan a la capital del país, esto gracias a que en cada secuencia de la película se observa un tiempo atmosférico templado, donde los días son soleados y los personajes no se ven obligados a abrigarse y pueden vestir ropa fresca y ligera. A pesar de que la duración temporal del filme pueda ser de solo unos meses, el reflejo de estas condiciones atmosféricas corresponde de buena manera con la realidad: un clima templado durante todo el año, pero con lluvias en el verano.

Asimismo, ya en terreno de los aspectos geográficos sociales, es posible obtener conocimiento sobre las dinámicas familiares que ocurren en México, pues muchos de estos estereotipos son replicados a lo largo del filme, como se ha mencionado en capítulos anteriores. Es una realidad que no será el nuestro el único país que presente una dinámica en la que la madre sea vea subyugada casi por completo a las actividades del hogar, pero también es cierto que la película no se equivoca al retratar esta desafortunada cadena jerárquica dentro del núcleo de la típica familia nacional de clase media baja.

A su vez, rasgos culturales practicados por la sociedad nacional, en muchas ocasiones dentro de las dinámicas familiares que aparecen en pantalla a lo largo de la película, son representados durante diversas escenas, permitiendo alcanzar un conocimiento respecto a las costumbres y tradiciones que imperan en las dinámicas

de vida de las y los mexicanos, así como los escenarios bajo los que ocurren y las implicaciones que tienen en cuanto a las creencias de los personajes.

Uno de los principales ejemplos son las escenas en las que se está llevando a cabo un servicio funerario para personajes que han perdido la vida. A pesar de sus diferencias, ya que uno de ellos se realiza en un cementerio al aire libre, justo frente a la lápida del difunto y el otro se desarrolla dentro de un pequeño velatorio, en ambos casos quedan manifestadas las creencias religiosas católicas de los participantes de estos eventos, que, a su vez, son un reflejo general de lo que sucede con la mayoría de la población.

De la misma forma, la caótica dinámica vial del día a día de la capital de nuestro país es representada de forma impecable en el filme. Más allá de que es un aparatoso accidente automovilístico el que detona la trama de la película, que se encarga también de ejemplificar lo propensos que se encuentran los automovilistas a ser víctimas de las imprudencias de otros dentro de esta urbe, durante las muchas secuencias escénicas en las que los personajes se transportan de un lugar a otro, rasgos característicos de las vialidades de esta región, como sus intersecciones, semáforos y la presencia permanente de una gran cantidad de autos en las calles, son presentadas en pantalla.

Finalmente, y partiendo en este caso desde un punto de vista más sujeto a la mera interpretación de los espectadores, la convivencia existente entre personajes, las relaciones que sostienen y sus mismas interacciones serán un principal punto de enfoque respecto al posible aprendizaje a obtener respecto a nuestra cultura mediante este trabajo cinematográfico.

Entender los escenarios en los que los participantes del filme se desenvuelven y relacionan, la manera en la que se comunican y entretienen, las acciones que toman unos para con otros, los problemas o situaciones a las que se enfrentan, entre muchos otros aspectos similares, son la ventana más clara para descifrar las dinámicas de vida que existen en nuestro país y que dictan la cotidianidad de nuestra sociedad.

Por su parte, con la película *Match Point* sucederá algo similar en cuanto al posible entendimiento a lograr respecto a las cotidaneidades de una temporalidad pasada, dado que el filme fue realizado en 2005 y refleja esa misma temporalidad dentro de la realidad que construye para sus personajes. Una vez más, el elemento que más sale a relucir es el uso de herramientas tecnológicas y la cercanía que los participantes de la película tienen con ellas.

Bajo esta perspectiva, cabe destacar los contrastes existentes entre la realidad recreada de México durante el año 2000 y la de la capital inglesa durante este trabajo cinematográfico. Si bien solo existe una diferencia de 5 años, puede notarse una evolución en los aparatos electrónicos empleados, principalmente, de nuevo, en las computadoras y los teléfonos celulares. Será importante tener en cuenta también que Londres es una meca de las tendencias mundiales, entre ellas la tecnológica, lo que podría también jugar un papel importante al momento de detectar herramientas electrónicas de gamas más avanzadas.

El uso de las tecnologías y de las herramientas de comunicación comenzaban a permear cada aspecto de la vida diaria. El personaje protagónico del filme, Chris Wilton, se desenvuelve en medio de la transición entre el uso de teléfonos fijos y de teléfonos celulares, pues es él uno de los pocos privilegiados que puede ser contactado dondequiera que se encuentre gracias que cuenta con un teléfono móvil, aunque la primera opción de todos quienes buscan contactarle durante la película sigue siendo llamando a su oficina y, de no poder comunicarse con él de esa forma, solicitar que se le haga llegar un mensaje cuando sea posible.

De esta forma, los personajes, principalmente Chris y Nola, se mantienen en comunicación constante durante el transcurso de la película gracias al teléfono móvil de Wilton y a pesar de que Nola solo podía recurrir a un teléfono fijo para comunicarse. El mantenerse conectados en todo momento mediante servicios de mensajería instantánea o aplicaciones que permitieran conocer la ubicación de las personas a cada paso que dieran, como sucede en la actualidad, era impensable durante la época en que se desarrolla el filme, pero los personajes se acercaban de a poco a esta interacción casi perpetua.

Una característica temporal más a destacar es la vestimenta de los participantes del filme, en la que, si bien las diferencias que pueden detectarse no son del todo drásticas, sí contrastan hasta cierto punto con lo que se encuentra normalizado en nuestros días, donde ciertas convenciones se han ido rompiendo de a poco. En el filme, los personajes en este aspecto se observan refinados, socialmente obligados a cumplir con cierta etiqueta y a transmitir elegancia y presencia, lo que de alguna manera homogeneiza su forma de vestir.

Estos y más ejemplos, como los autos que aparecen en pantalla o la dinámica de las calles recorridas por los personajes, darán cabida a la posibilidad de entender lo que era la vida diaria de la ciudad londinense durante la temporalidad del filme y también de generar una idea a grandes rasgos de lo que sucedía en territorios similares a esta urbe dentro del continente europeo, aunque la veracidad de esta información deberá ser comprobada. Lo que sí quedará reflejado de manera concisa, serán las cotidianidades y las formas de vida de los grupos sociales que los personajes están representando.

Como también se ha mencionado a lo largo de capítulos anteriores, será la esfera social británica más alta la que se refleje a lo largo de todo el trabajo cinematográfico, lo que permitirá comprender mucho de lo que compone su dinámica de vida, que estará situada sólidamente en el privilegio y en la posibilidad de construir cotidianidades valiéndose de todo tipo de actividades que, desde el punto de vista de los integrantes de diferentes estratos sociales, podrían parecer inalcanzables o hasta extravagantes.

Además, cabrá la posibilidad de presenciar de primera mano el mundo empresarial británico, su dinámica, las conexiones que busca generar internacionalmente, los caminos mediante los que sus integrantes pueden ascender en la cadena de mandato impulsados en algunas ocasiones por un fuerte nepotismo, entre muchos otros elementos. El impacto que tiene sobre la vida de los personajes puede entenderse como una representación de lo que sucede en el mundo real para los famosos “hombres de negocios” y cómo el insertarse en este mercado puede abrirles muchas puertas.

Es también importante identificar lo que este trabajo cinematográfico afirma respecto a las diferencias que existen entre las formas de vida de diferentes ciudades inglesas cuando los personajes realizan una comparación sarcástica entre Londres y Leeds al momento de expresar la exagerada cantidad de libras a pagar por la renta de un departamento muy reducido, pero que se encuentra en la capital. Se abre el camino a inferir que existe una brecha muy amplia en cuanto a costos de la vida diaria en regiones que podrían no parecer muy lejanas.

Bajo este mismo entendido, el tema de la migración es uno que impacta también gran parte de la información ofrecida por la película, específicamente durante su inicio, donde se le presenta a la audiencia al personaje protagonista, un irlandés que ha buscado una mejor calidad de vida de muchas maneras hasta que finalmente decide que Londres será el lugar donde buscará consolidarse, en lugar de considerar volver a su país natal.

A pesar de la proximidad entre la República de Irlanda e Inglaterra, de manera similar a lo sucedido entre Leeds y Londres, aunque a diferentes escalas, las formas de vida pueden llegar a ser contrastantes. El territorio británico siempre ha resultado llamativo para la migración y la búsqueda de una mejor calidad de vida, donde el punto focal de llegada suele ser la capital inglesa, tema que es tratado de manera sutil, pero claro al inicio de la película mediante varios indicios que informan a la audiencia sobre estas diferencias entre las formas de vida de ambas regiones del planeta.

De la misma forma, un aspecto que no debe dejarse de lado son las creencias imperantes dentro de la sociedad que protagoniza la película, donde se puede observar que las creencias religiosas tienen gran influencia sobre las decisiones que pueden llegar a tomar los personajes, lo que se ejemplifica durante las escenas en las que se llevan a cabo dos bodas, ambas siguiendo las normas impuestas por la religión reinante en territorio inglés: cristianismo protestante.

Sin embargo, un aspecto que también llama la atención es la presión constante que se le impone al personaje de Chloe Hewett por consolidar su matrimonio y embarazarse lo más pronto posible. El personaje que más participa de esta presión

es su madre, Eleanor Hewett, quien en diversas ocasiones durante algunas escenas exhorta a su hija a buscar convertirse en madre, haciéndolo de tal manera que llega a incomodarle considerablemente.

La representación de esta interacción entre ambos personajes es una muestra clara de la fortaleza de la que gozan ciertas creencias y convenciones sociales, que parecen replicarse en muchas sociedades a lo largo mundo y que no hacen más que buscar controlar un status quo global que reprime a los individuos y trata de acabar con su capacidad de ejercer un libre albedrío; en este caso reflejando la aparente, desafortunadísima e inexistente obligación de las mujeres por convertirse en madres, cuando en realidad debe ser una decisión propia que no puede ser influenciada por ninguna otra persona, sin importar el parentesco que tenga o el poder que crea merecer para participar de tal resolución.

El caso de las películas restantes, *The Revenant* y *Cold War*, será distinto a lo sucedido con los trabajos cinematográficos ya descritos. Esto porque las realidades que representan y reconstruyen no podrán resultar del todo familiares debido a que ocurrieron hace ya muchos años y podría ser complicado que las épocas en las que se desenvuelven sus personajes hayan sido presenciadas en persona por gran parte de sus espectadores, principalmente en el caso del filme dirigido por Alejandro González Iñárritu, cuya trama transcurre durante una temporalidad que ocurrió hace más de 200 años.

Este filme se desarrolla aproximadamente durante el año 1820 y recrea las formas de vida sostenidas por los comerciantes de pieles animales asentados en las inmediaciones del río Missouri, por lo que cabrá la posibilidad de llevar a cabo un entendimiento historio-geográfico de todo lo presentado en pantalla. Esta película es un claro ejemplo del poder que tiene el cine para trasladar a sus espectadores a lo largo del espacio y del tiempo, poder que debe emplear con responsabilidad al momento de encargarse de la construcción de los montajes de un trabajo cinematográfico, requisito que se cumple de muy buena manera en este caso.

En primera instancia, se genera un muy claro entendimiento de las condiciones climáticas de la región de los Estados Unidos en la que se desenvuelven los

personajes, donde los inviernos azotan con mucha intensidad, provocando muy bajas temperaturas, constantes precipitaciones de nieve y congelando algunos cuerpos de agua.

Es importante destacar en esta cuestión, y como se ha recalcado ya en apartados anteriores de este proyecto investigativo, que no todas las escenas de la película fueron filmadas en los lugares originales que aparecen en ella debido a la necesidad de recurrir a espacios que correspondieran con las características climáticas invernales de la región.

La elección de las locaciones de filmación fue muy importante para cumplir con estos rasgos geográficos que terminan por brindarle coherencia y veracidad a las secuencias escénicas del filme, lo que, a su vez, también permite que las y los espectadores de la película generen un aprendizaje respecto a las condiciones climáticas de una región en específico, en este caso aquella en la que la trama del filme se esté desarrollando.

Asimismo, gracias a lo presentado en pantalla, es posible entender las interacciones de los personajes con el entorno físico en el que se desenvuelven, lo que no es otra cosa más que una recreación de lo que realmente sucedía en la época en la que se desarrolla la película, donde los seres humanos habían alcanzado ya tal conocimiento sobre el medio en el que se encontraban asentados que era de ahí de donde obtenían todo lo que necesitaban para sobrevivir y hasta un poco más de lo meramente vital.

Por esta razón es que, por mencionar un ejemplo, resulta tan importante el río para los personajes, pues lo emplean como guía del terreno, como medio de transporte y como una fuente de alimento y de recursos. O también se les ve valiéndose de otros recursos obtenidos del ecosistema en el que radican para emplearlos como vestimenta o alimento, sin olvidar que la principal actividad económica de la época era el comercio de pieles animales.

Las interacciones con el medio físico por parte de los personajes que se presencian durante el filme conectan directamente con los aspectos geográficos sociales que

también forman parte de la historia relatada, pues, además de que se demuestra el alcance que esta actividad económica ha logrado, ya que en el mismo territorio se encuentra un grupo de comerciantes franceses con quienes los norteamericanos han entablado algunos negocios, se entiende la manera en que la explotación de recursos de la que participan los comerciantes de pieles, tanto nacionales como extranjeros, ha impactado en las formas de vida de los nativos norteamericanos, originarios de la región, quienes, en consecuencia, se encuentran en un conflicto directo con ellos por la apropiación de sus bienes y sus tierras.

Este conflicto presentado en pantalla abre el camino para generar un entendimiento de los enfrentamientos por el control de las tierras, situación ocurrida a lo largo de la historia en diversas partes del mundo, pero que suele compartir un mismo detonante, que es también lo que sucede dentro del contexto del filme: los nativos de una región son despojados de sus tierras por entes que buscarán explotar a fondo los recursos que el territorio tenga para ofrecer.

En este caso dicha muy desafortunada situación se da mediante las pieles animales, pero sin dejar de lado los despojos de los que han sido víctima los Arikara, tribu a la que pertenecen algunos de los personajes en la película, y que, como se muestra durante algunas secuencias fílmicas, mantienen presentes a cada momento y les impulsan a buscar a toda costa dejar de ser víctimas de más injusticias.

A su vez, los enfrentamientos entre ambos grupos sociales, el de los comerciantes, que está compuesto por los llamados “hombres blancos”, y el de los nativos de la región, develan muchos de los contrastes existentes entre ambos. Bajo la misma perspectiva del conflicto, lo primero a destacar son las diferencias en cuanto a las armas empleadas, donde por un lado se tienen armas de fuego en manos de los comerciantes y por el otro se observa a los nativos recurriendo al uso de arcos y flechas, fieles a sus costumbres tradicionales.

De la misma forma, a lo largo de esta película se manifiestan muchos otros contrastes entre los comerciantes y los Arikara que radican principalmente en los rasgos culturales que construyen las diferentes cotidianidades de ambos. Por un lado, se tienen los rituales de curación, las aldeas dedicadas en gran medida a la

ganadería y las formas específicas de interacción con el medio practicadas por los nativos norteamericanos, que, dentro del contexto fílmico, se han visto en la necesidad de resguardarse de los abusos que sufren a manos de los comerciantes que también habitan en la región.

En cuanto a estos últimos, sus cotidianidades están construidas por formas de convivencia que se asemejan a lo que hoy en día resulta más que normal y que se han convertido de a poco en costumbres, pues durante el filme realizan festividades para conmemorar el Año Nuevo, por ejemplo, donde se come, se bebe y se baila efusivamente, aspectos que no parecen para nada desconocidos.

Además, dentro de este grupo social impera la idea de que se ha alcanzado un alto nivel de civilización, tachando de incivilizado el comportamiento de los nativos norteamericanos, a quienes discriminan por, erróneamente, creerles inferiores y menos desarrollados por el siempre hecho de que sus creencias, costumbres y tradiciones contrastan con las que ellos practican.

Desafortunada y muy dolorosamente, este último ejemplo sigue resultando muy familiar, pero la película permite dimensionar el tiempo que han existido estas creencias elitistas y las consecuencias que puede arrastrar el actuar bajo su entendimiento, sin dejar de lado que es uno de los principales combustibles del conflicto entre comerciantes y nativos y demostrando las implicaciones que tuvo para con las dinámicas de vida de la región.

Como ya se ha mencionado, una película nunca podrá ser un reflejo inequívoco de alguna realidad, pero sí podrá transmitir información respecto a ella, que verá su validez radicar en la solidez que su recreación obtenga gracias al cumplimiento de la representación de sus rasgos geográficos, tanto culturales como físicos. Es por eso que este filme, al lograr una recreación y representación convincente de estos rasgos, puede ayudar a entender una realidad ocurrida en una época muy diferente a la actual, mediante los ejemplos descritos y muchos otros más.

Lo mismo sucede en el caso de *Cold War*, donde se recrea una temporalidad que, si bien no sucedió hace tanto tiempo atrás, sí resulta por completo diferente a la

actualidad, teniendo en cuenta que los acontecimientos ocurridos en esta época fueron clave para que las formas de vida actual sean lo que son. Al tratarse de la postguerra, período que comenzaría a mediados del siglo XX, es posible que haya espectadores de la película que recuerden claramente este tiempo, sin embargo, en su mayoría, las audiencias probablemente estarán compuestas por individuos a quienes lo presentado en pantalla les resultará irreconocible y para nada familiar.

Como ha sucedido en el resto de los trabajos cinematográficos analizados durante este proyecto de investigación, puede generarse un buen aprendizaje con respecto a las condiciones climáticas características de cada una de las regiones del planeta en que se desenvuelve la trama del filme: Polonia, la extinta Yugoslavia y la ciudad de París. Las condiciones de este tipo de cada uno de los espacios del filme ya han sido descritas específicamente en capítulos anteriores, pero cabe mencionarlas refiriéndose a cómo es posible entenderlas gracias a lo que la película presenta en pantalla.

El crudo invierno de la región polaca y su ecosistema boscoso, la manera en que contrasta con las temperaturas más altas de la región costera de Yugoslavia y las condiciones templadas con noches frescas en París son elementos presentes en diversas escenas que corresponden correctamente con los aspectos y características geográficas reales de los lugares cuyas realidades se está buscando representar.

Para esta película se llevaron a cabo filmaciones en los lugares originales que forman parte de su historia y que son los ya mencionados, lo que permite cumplir con la presentación en pantalla de los rasgos físicos de cada una de las espacialidades. Sin embargo, al tratarse de una temporalidad pasada en la que los personajes se desenvuelven, el montaje fílmico debió encargarse de la recreación de todos aquellos elementos de la vida diaria que construían la cotidianidad de la época.

De esta manera, elementos como la vestimenta que utilizan todos los personajes, protagónicos o extras, a lo largo de la película, las formas de transporte que emplean, además de las actividades que llevan a cabo o las herramientas

tecnológicas de las que se valen, debieron ser recreadas y se logró hacerlo de muy buena manera. Como consecuencia, al observar el filme, las audiencias pueden aprender detalles sobre el estilo y las formas de vida que se llevaban a cabo durante los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Sin embargo, el aspecto que permea en su totalidad esta misma cotidianeidad y todos los demás elementos que forman parte de la realidad fílmica, es el contexto político bajo el que los personajes se ven obligados a desenvolverse y que, a su vez, es también una gran recreación de las condiciones de vida reales que ocurrían en esa época respecto a este mismo tema. El marco del enfrentamiento entre el comunismo y el capitalismo dividía al continente europeo y condicionaba las formas de vida de sus habitantes, quienes se veían envueltos en disputas entre diferentes entes de poder que buscaban manipularles según su conveniencia.

La travesía a la que son sometidos Zula y Wiktor, los personajes protagonistas de la película, es una muestra fehaciente de las crudas condiciones de vida a las que este enfrentamiento político obligaba a las personas a soportar. Gracias a ellos, se ejemplifican los obstáculos a sortear si es que se pretendía migrar de un país a otro para buscar mejores condiciones de vida; para lograrlo, Wiktor deserta de Polonia, su país natal, para buscar un mejor futuro en la capital francesa gracias a sus habilidades como músico.

Años después y para reunirse de nueva cuenta con Zula, regresa al este cuando visita Yugoslavia, donde es interceptado por quienes terminan por deportarlo amenazándole con entregarlo a las autoridades polacas, para quienes, al desertar, se ha convertido en un traidor. Eventualmente, se topa con la justicia de su propio país que, debido a que sí termina por acusarle de traición, le obliga a actuar como un espía si es que no quiere terminar siendo encarcelado, lo que inevitablemente ocurre a pesar de haber accedido a espiar para Polonia.

Los movimientos migratorios de los que se compone gran parte de la trama de este trabajo cinematográfico son un tema completamente concerniente a la geografía social y, dado el escenario y el contexto en el que ocurren, la geografía política

también puede formar parte muy importante del análisis a realizar de la información observada en pantalla.

No obstante, no es indispensable gozar de conocimiento geográfico de esta índole para entender las tensiones políticas que imperaban en el continente europeo y la forma en que se buscaba lograr una manipulación de las masas en ambas perspectivas, comunista y capitalista, para generar en las personas una fuerte enemistad y hasta un repudio con respecto a la que fuera considerada como la tendencia política contraria.

Por otra parte, un aspecto que también comprende gran parte de lo representado por esta película, son los muchos elementos culturales que recrea de cada una de las, valga la redundancia, culturas que participan de su trama. Bajo esta perspectiva, es el folklor polaco el que se representa en mayor medida, ya que las presentaciones que lleva a cabo la academia de artes “Mazurek”, a la que pertenece Zula, uno de los personajes principales, se desprenden precisamente de las costumbres, tradiciones y muchos otros rasgos culturales de las provincias rurales de Polonia.

Los cantos, bailes y vestimentas que forman parte de los actos artísticos que presentan los personajes son una gran herramienta para aprehender información respecto a las características de cultura que la película presenta. Una situación similar, aunque en menor medida, sucede cuando se trata de los rasgos culturales de la ciudad de París, a la que Wiktor recurre para seguir persiguiendo una vida en la música.

Las diferencias en ambos casos son sumamente marcadas, pues la ciudad parisina es justamente eso, una urbe más que definida, contrario a lo que sucede en las villas polacas. La capital francesa se había convertido ya en una meca del glamour y la elegancia, pero también de las artes en su faceta más moderna, pues la vida nocturna y la cercanía que podía tenerse con el cine, la literatura y la música cuando se le visitaba, eran algo difícil de encontrar en otra parte del mundo.

Es importante destacar que las condiciones políticas de la época impactaban también el mundo de las artes, lo que es muy bien representado en la secuencia de escenas en la que se le exhorta con mucha vehemencia a las autoridades de la academia “Mazurek” a dedicar uno de sus actos a Iósif Stalin, una de las principales figuras del movimiento comunista.

A pesar de que, como argumenta una de las dirigentes de la academia de artes, los actos que llevan a cabo son únicamente folklóricos, sin ninguna tendencia política, el canto a Stalin termina por concretarse, mostrando así el poder autoritario que podían llegar a alcanzar aquellos encargados de insertar uno u otro régimen en las formas de vida y las cotidianidades de los habitantes de ciertos países del continente europeo.

Este trabajo cinematográfico puede ser empleado como una muy eficiente herramienta para enriquecer el entendimiento sobre una época que tiene y ha tenido muchas implicaciones respecto al forjamiento de la modernidad gracias a la forma en que recrea detalladamente cada uno de los aspectos y rasgos de las temporalidades que construyen su trama, lo que, a su vez, ejemplifica de manera general cómo es que pueden obtenerse información y aprendizajes desde el cine.

Los descritos son solo unos cuantos ejemplos de los muchos elementos informativos que cada uno de los trabajos cinematográficos protagonistas de este proyecto de investigación tienen para ofrecer y que, valiéndose del conocimiento geográfico y de los aspectos cinematográficos desarrollados en capítulos anteriores, permiten generar aprendizajes satisfactorios de cada una de las realidades, tanto fílmicas como de las que están buscando representar y recrear.

➤ 4.3.3 La geografía es el día a día

A lo largo de esta investigación se han abordado tópicos que comprenden desde las diferentes perspectivas que puede adoptar la geografía en sus análisis de información, hasta la importancia que tiene para una película la recreación de los rasgos, también geográficos, de una realidad, pasando por las diferentes maneras

en que se construye la cotidianeidad y cómo esta misma se encuentra sujeta a ser moldeada por las diversas expresiones culturales que son practicadas a lo largo y ancho de nuestro planeta.

Asimismo, se ha ejemplificado la relación existente entre geografía y cine, la manera en que se fortalecen la una a la otra y cómo es que una película puede ser una herramienta para aprender sobre la forma de vida de una sociedad o de un espacio en específico, siempre que la construcción de sus montajes y paisajes sean capaces de respetar los rasgos físicos y características sociales de la realidad que se esté buscando representar en la pantalla grande.

Será importante recordar que el aprendizaje a obtener, al menos de manera inmediata una vez que se haya presenciado el trabajo cinematográfico en cuestión, variará en función de la comprensión que se tenga de los aspectos geográficos que, como se ha mencionado, serán clave para entender las características reales de alguna región del planeta.

No obstante, la información obtenida siempre podrá analizarse más a fondo y a detalle, relacionando los rasgos reales con la forma en que se ha llevado a cabo su representación e hilando los detalles fílmicos con aquellos de la realidad a representar, logrando así una comprensión más sólida y compleja de todo lo que una película puede ayudar a aprender.

Habiendo pasado ya por lo anterior, me parece pertinente y de suma importancia canalizar el enfoque de este último apartado a una verdad que se ha encontrado presente, aunque entre líneas, a lo largo de cada uno de los párrafos de esta investigación y que finalmente logra materializarse en el discurso que titula esta sección: la geografía es el día a día.

Resulta necesario, antes de desarrollar la afirmación anterior, recalcar el poderío que cada acción que los seres humanos llevamos a cabo y cada interacción que sostenemos tienen en cuestión de la forma en que la cultura y la cotidianeidad se construyen, lo que, al mismo tiempo, forja las diferentes formas y dinámicas de vida que pueden observarse en el mundo. Además de cómo este mismo modo de vida

se encuentra influenciado de manera permanente por las condiciones y características del entorno en el que nos desenvolvemos.

Cada una de estas situaciones están reflejadas dentro de cualquier producto de la industria cinematográfica y son entendidas como algo por completo natural debido a que son inherentes al desarrollo de la vida misma. El reto, sin embargo, se encuentra en lograr la realización de esta verdad, en identificar que, en efecto, cada acción forma parte de algo mucho más grande y cada cosa que hacemos se relaciona con la que hace el individuo que tengamos más cerca, pero también con cómo se desenvuelven individuos pertenecientes a diferentes culturas. Todo es parte de algo que engloba un mismo conocimiento: la geografía.

Ya sea que esté siendo representado en una escena de algún trabajo cinematográfico o que se esté analizando como parte de la construcción de la cotidianeidad de algún lugar o, bien, que se desprenda de los rasgos culturales típicos de una sociedad, todo lo que hacemos, como individuos o como grupos sociales, cada una de las actividades que llevamos a cabo, sin importar la hora del día, el contexto en que lo hagamos o las interacciones que provoquen, están creando geografía, inevitablemente están formando parte de la construcción de un conocimiento geográfico.

Así ha sido durante toda la historia de la humanidad, en cada momento histórico, durante cada una de las eras del planeta y en cada una de las épocas en que los seres vivos se han relacionado entre sí. Se ha hablado ya de cómo la cultura se construyó desde la primera vez que un grupo de individuos hizo algo de una u otra manera y, en consecuencia, de la misma forma es necesario que se deje claro que, al ocurrir esta creación de cultura, irremediablemente también se estaba generando geografía.

Esto no es así solo porque al conocimiento geográfico le incumben todos los aspectos físicos de una región, su relieve, sus condiciones climáticas, las características de sus ecosistemas, entre muchos otros ejemplos; ni tampoco porque dentro de los saberes de la geografía se incluyen todas y cada una de las actividades realizadas por los seres humanos. Lo anterior sucede porque, además

de lo ya mencionado, todas las interacciones que algún individuo pueda tener con su entorno serán el principal punto focal que exista cuando se trate de descifrar información desde un punto de vista geográfico.

De esta manera, no podrá existir una situación que no construya geografía. Si se trata de un ser vivo, será geográfico; si se trata de un aspecto cultural, económico o social, será geográfico también; si se trata de las características y rasgos de algún espacio, por supuesto que será geográfico; si se trata de algún tipo de actividad llevada a cabo por una persona, será por completo geográfico. Insisto, cada una de las cosas que como individuos realizamos, cada interacción que tengamos con el medio físico o cada cambio que este mismo sufra, formará parte del tan extenso conocimiento geográfico.

Me parece que esto es algo que no se ha logrado dimensionar de manera convencional y que no suele ser fácilmente visibilizado ni por completo comprendido. Cuando surgen cuestionamientos respecto a qué es lo que hacemos los geógrafos o a qué es lo que la geografía puede descifrar o comprender, siempre se manejan ideas erróneas y que no corresponden en absoluto con lo que en realidad sucede.

Resulta desafortunado, pero en muchas ocasiones suele ser así. He de mencionar que no es mi intención, ya que no es posible, el erradicar por completo este entendimiento equívoco de las labores geográficas y del alcance que su conocimiento tiene, no obstante, me he permitido tomar esta oportunidad para describir, luego de algunos años de empaparme de ella, mi manera de comprender y analizar la geografía y todo lo que acarrea consigo.

Es así, entonces, que concibo también cómo es que una película puede permitirle a su audiencia generar conocimientos sobre las dinámicas y formas de vida que se practican en ciertas sociedades y culturas, pues el cine construye la geografía de la realidad del filme al desarrollar historias que muestran a sus personajes desenvolviéndose dentro de contextos específicos y llevando a cabo todo tipo de acciones e interacciones. Justo como sucede en la realidad, cada una de esas

actividades construirá un conocimiento geográfico que será posible analizar con el objetivo de comprender lo que la vida es en dicha realidad.

Todo como consecuencia de la emulación de algo que, como ya se ha mencionado, sucede a cada momento en el mundo real, donde cada individuo forma parte de una indetenible creación de conocimiento geográfico. Conjuntamente, puede destacarse que este hecho no impacta únicamente a la industria cinematográfica, ya que envuelve cada aspecto de la vida, cada industria, forma de entretenimiento o cualquier otro contexto que pueda pensarse, pero el cine, al ser un lienzo en el que se recrean las dinámicas de la vida misma, me parece que funciona como el ejemplo más contundente de la influencia e importancia de la geografía para el desarrollo del día a día.

Además, fue el de la cinematografía el primer escenario en el que logré comprender esta influencia geográfica que ahora pretendo, bajo mis posibilidades, describir. La claridad con la que de a poco fui aprehendiendo la relación que existe entre el cine y la geografía y la importancia que esta tiene para la construcción de los montajes y paisajes fílmicos, comenzó a generarme la inquietud de averiguar en qué más se encontraban tan presentes los saberes geográficos y cómo es que había tardado tanto tiempo en identificar esa presencia aún en elementos que me resultaban tan cotidianos, como el cine.

Considero relevante recalcar el hecho de que gran parte de lo que me he permitido describir en este apartado proviene casi por completo de vivencias, testimonios y observaciones personales; sin embargo, considero importante plasmar las realizaciones que he logrado concretar, dado que, en mi opinión, resultaría una tarea de gran complejidad el argumentar en su contra y deslegitimar de forma absoluta la presencia de la geografía en cada una de las actividades que ocurren en el desarrollo de la vida.

Inevitablemente, de lo anterior podrán generarse opiniones y conclusiones individuales y propias, justo como debe ser. A pesar de ello, me permito expresar estos descubrimientos personales ya que son donde radica el origen de este proyecto de investigación y ahora son también los principales lineamientos bajo los

que analizo y entiendo todo lo que puede desprenderse de los aprendizajes que la geografía tiene para ofrecer, encontrando gran regocijo en la idea de que cada cosa, cada acción, cada situación o cualquier otro ejemplo que pueda encontrarse, forma parte de algo mayor y que estará siempre relacionado.

Pensar de manera geográfica implica generar nexos entre todo lo que se observa y lo que se conoce. Siempre que se pretenda analizar geográficamente alguna situación puntual, habrá que cuestionarse el por qué está ocurriendo, el dónde se encuentra y las diversas relaciones que puede crear y sostener con otros aspectos o elementos. Al ser así, no habrá manera de evitar que un único objeto a analizar interactúe, a su vez, con muchos otros y que forme parte de un ente más grande o con mayor alcance.

En términos mundanos, bastará con puntualizar que un “algo” siempre va a estar relacionado con algún otro “algo” diferente, esto como consecuencia tanto de su misma existencia, como de su localización. Una acción, un ser vivo, un fenómeno natural, un evento social o cualquier otra situación, siempre va a relacionarse con algún otro y esta interacción tendrá diferentes implicaciones que dependerán de las razones por las que ocurran y la localización en que ocurran.

Es decir: la geografía es el día a día y por eso, cada uno de los eventos que ocurren a cualquier escala, ya sean las acciones propias e individuales que construyen nuestra cotidianeidad, las interacciones que sostengamos con familiares, amistades o cualquier otra persona, pero también las relaciones que existen entre diferentes culturas o diferentes países, hasta los eventos que nos envuelven a nivel planetario, cualquier situación, del tipo y alcance que sea, estará construyendo geografía y derivará en alguna de las ramas de su conocimiento. Y eso, en mi opinión, por supuesto que es de celebrarse.

Conclusiones

Como consecuencia de la investigación llevada a cabo, es posible puntualizar ciertas conclusiones que se desprenden de la relación que sostienen la geografía y el cine y que fortalecen los argumentos que permiten entender la importancia que su interacción tiene tanto para el desarrollo del cine como es entendido en la actualidad, como para el análisis geográfico que puede realizarse de una u otra película.

En primera instancia, cabe recordar todo aquello que resulta parte de los estudios geográficos de corte cultural, que es, en esencia, cada una de las actividades humanas que moldean, construyen y modifican la cultura que se practica en una región puntual del planeta. El conocimiento geográfico sostiene un importante enfoque respecto a los análisis espaciales, por lo que estos rasgos culturales, al jugar un papel crucial en la construcción de los lugares, se verán relacionados de manera inherente a la geografía, creando así el campo de estudio de la geografía cultural.

El cine, al desprenderse de uno de los gustos humanos más antiguos, que es el de relatar historias y compartir experiencias con aquellos con quienes se conviva, ha sido un instrumento por completo cultural durante toda su historia. Resulta factible el argumentar que denota cultura debido a que es un reflejo de ella, pues cada uno de los productos de la industria cinematográfica estarán contruidos e influenciados por rasgos culturales que terminarán por retratar en pantalla de diversas maneras.

Además, para una película será indispensable la construcción de escenarios dentro de los que sus personajes se desenvolverán. A su vez, todos estos contextos fílmicos deberán ser provistos de todos aquellos elementos de los que goza una realidad donde, además de valerse de la influencia de los ya mencionados rasgos culturales, deberá también contarse con temporalidades, espacialidades y paisajes, tanto físicos como sociales, entre otros elementos.

Cada uno de estos instrumentos forman parte del campo de estudio de las principales ramificaciones del conocimiento geográfico: la geografía social y la geografía física. Al ser de esta manera, la realidad que esté siendo construida dentro

de un trabajo cinematográfico, que de manera inevitable se verá influenciada por lo que puede entenderse como una realidad real, podrá ser descifrada desde un punto de vista geográfico, abriendo el camino para aprehender información y detalles respecto a las espacialidades reales que un filme esté pretendiendo representar o que hayan fungido como base para la creación de escenarios ficticios.

Como consecuencia, será posible analizar geográficamente una película, no solo desde un punto de vista meramente cultural, debido a lo que el filme en cuestión implique para cierto grupo social o por la temática que esté trabajando, por mencionar algunos ejemplos; sino también desde perspectivas físicas y sociales que brinden la posibilidad de generar aprendizajes que irán más allá de únicamente lo que esté siendo presenciado en pantalla durante su proyección.

Como se manifestó durante el transcurso de este proyecto investigativo, resulta de suma importancia puntualizar que un filme no podrá ser entendido como un reflejo inequívoco de una realidad debido a que estará siempre sujeto a innumerables subjetividades. Sin embargo, mediante la relación existente entre la geografía y el cine, que no hacen más que fortalecerse mutuamente, los análisis geográficos que puedan hacerse de los productos cinematográficos podrán verse fortalecidos si se llevan a cabo de buena manera.

Una de las principales fortalezas de esta relación radica en la presencia perpetua tanto del cine como de la geografía en la vida cotidiana. En el primero de los casos, la industria cinematográfica logró insertarse de manera contundente en la forma de vida de la gran mayoría de las sociedades actuales, justo como lo demuestran las fuertes ganancias que genera en diferentes partes del mundo.

Asimismo, ha ido evolucionando junto con las mismas sociedades que le han adoptado, ya sea participando de la globalización u ofreciendo a sus audiencias productos que abordan temas relevantes según la época de la que se trate y que construyen historias con las que cada uno de sus espectadores puede relacionarse e identificarse de diversas maneras. Como consecuencia, su participación dentro de las culturas del mundo no ha hecho más que fortalecerse y expandirse, permeando cada vez más aspectos y elementos del día a día de las personas.

En cuanto a la geografía, si bien su participación es igual de poderosa dentro de la creación de la cotidianeidad global, suele pasar desapercibida y no ser dimensionada de manera adecuada. Para erradicar esta desafortunada situación, bastaría con volver tangible el hecho de que cada una de las actividades que son realizadas por un ser humano en cualquiera de los contextos en los que se desenvuelva, además de estar dando vida a una forma de cultura, está también creando geografía; aunque, aparentemente, resulta mucho más sencillo decirlo que lograrlo.

La geografía es el día a día, es el corazón de la cotidianeidad, por lo que cada hecho o evento, cada situación que se presente en el mundo estará irremediablemente relacionada con otra diferente, lo que irá generando los nexos de los que se alimenta y construye el conocimiento geográfico. Así entonces, no habrá una sola actividad que no participe de estas conexiones y de la inexorable creación perpetua de geografía; y el cine, al formar parte, crucial en algunos casos, de esta dinámica, se encontrará relacionado con la geografía de manera más que inevitable.

Bibliografía

- Algeo, Katie. "Teaching Cultural Geography with Bend it Like Beckham." *Journal of Geography*, 2007: 133-143.
- Álvarez Gómez, Raúl. "Espacio, tiempo e identidad en el cine de Christopher Nolan: una aproximación filosófica a las claves narrativas de su puesta en escena." *Revista de Comunicación*, 2020: 7-18.
- Anderson, Jon. *Understanding Cultural Geography*. Reino Unido: Routledge, 2009.
- Antoine, S. Bailly y Hubert Beguin. *Introducción a la geografía humana*. Barcelona: Masson, 1992.
- Appadurai, Arjun. *Fear of Small Numbers*. Durham and London: Duke University Press, 2006.
- Aumont, Jacques. *Estética del Cine*. Titivilus, 1983.
- Barbáchano, Carlos. *El Cine, Arte e Industria*. Barcelona: Salvat Editores, 1974.
- Benedict, Ruth. *Patterns of Culture*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, 1934.
- Bluestone, George. *Novels into film*. Estados Unidos: University of California Press, 1961.
- Blunt, Alison, Pyrs Gruffudd, Jon May, Miles Ogborn and David Pinder. *Cultural Geography in Practice*. Malta: Edward Arnold, 2003.
- Bordwell, David y Kristin Thompson. *Film Art. An Introduction*. Nueva York: McGraw Hill, 2008.
- Crespo Guerrero, José Manuel. *Le haré una oferta que no podrá rechazar... Universidad y Cine*. Jaén: Gráficas La Paz, 2010.
- Creswell, John W. Creswell y J. David. *Research Design*. California: SAGE, 2018.
- De Botton, Alain. *The Consolations of Philosophy*. New York: Vintage Books, 2000.

- de Carvalho, Paulo Roberto, Pedro Mestre Passini, and Renato Staeve Baduy. "The Cinema and Psychology: An Analysis of Subjectification Processes in Contemporary Times." *Psicologia em Estudo*, 2015: 389-398.
- DeLyser, Dydia y Bethany Rogers. "Meaning and methods in cultural geography: practicing the scholarship of teaching." *Cultural Geographies*, 2010: 185-190.
- Flowerdew, Robin y David Martin. *Methods in Human Geography, A guide for students doing a research project*. Edinburgh: Pearson, 2005.
- Gámir Orueta, Agustín. "La Consideración Del Espacio Geográfico Y El Paisaje En El Cine." *Scripta Nova*, 2010.
- Gámir Orueta, Agustín y Carlos Manuel Valdés. "Cine Y Geografía: Espacio Geográfico, Paisaje Y Territorio En Las Producciones Cinematográficas." *Boletín de la A.G.E.*, 2007: 157-190.
- Geertz, Clifford. *The Interpretation of Cultures*. Nueva York: Basic Books, 1973.
- González Monclús, Antonino. "El Paisaje Urbano En El Cine." *Revista de Filología Románica*, 2008: 87-95.
- Hay, Iain. *Qualitative research methods in Human Geography*. Melbourne: Oxford University Press, 2005.
- Hellman, Claudia y Claudine Weber-Hof. *Paisajes de cine*. Barcelona: Océano, 2010.
- Heritage, Andrew. *Grandes películas*. China: Parragon, 2015.
- Horton, John y Peter Kraftl. *Cultural Geographies. An Introduction*. Oxford: Routledge, 2014.
- IMDB. *Amores Perros, Filming & Production*. n.d. https://www.imdb.com/title/tt0245712/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Julio 30, 2020).

- . *Guerra Fría, Filming & Production.* n.d.
https://www.imdb.com/title/tt6543652/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Agosto 9, 2020).

 - . *La Provocación, Filming & Production.* n.d.
https://www.imdb.com/title/tt0416320/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Julio 20, 2020).

 - . *Revenant: El Renacido, Filming & Production.* n.d.
https://www.imdb.com/title/tt1663202/locations?ref_=tt_dt_dt (accessed Abril 27, 2020).
- INEGI. "Estadísticas de Cines." México: Dirección General de Estadística. Dirección de Estadísticas Demográficas y Sociales, 2002.
- Jancovich, Mark, Lucy Faire with Sarah Subbings. *The Place of the Audience. Cultural Geographies of Film Consumption.* Londres: British Film Institute, 2003.
- Jazairy, El Hadi. "Cinematic landscapes in Antonioni's L'Avventura." *Journal of Cultural Geography*, 2009: 349-367.
- Johnston, Scott W. Vanderstoep y Deirdre D. *Research Methods For Everyday Life.* San Francisco: Jossey-Bass, 2009.
- Kennedy, Christina y Christopher Lukinbeal. "Towards a holistic approach to geographic research on fillm." *Progress in Human Geography*, 1997: 33-50.
- Laberge, Yves. "Cinema and Landscape: Film, Nation and Cultural Geography." *Journal of Cultural Geography*, 2011.
- Lauphan, Walter. "El dato científico y la matriz de datos." *Cátedra de Metodología de la investigación de la Facultad de Ciencias Agropecuarias.* Universidad Nacional de Entre Ríos, n.d.

- Lawhorn, Evelyn. "Geography through Film: The Scale of Things." *Contents of Curriculum Unit*. New Haven: Yale-New Haven Teachers Institute, Enero 3, 2008.
- Leotta, Alfio. *Touring the Screen*. Malta: Intellect, 2011.
- Lukinbeal, Christopher. "Cinematic Landscapes." *Journal of Cultural Geography*, 2005: 3-22.
- Lukinbeal, Christopher. "The map that precedes the territory: An introduction to essays in cinematic geography." *GeoJournal*, 2004: 247-251.
- Martel, Frédéric. *Cultura Mainstream, Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus, 2011.
- Martínez Expósito, Alfredo. "Organización Semiológica Del Espacio Y Del Tiempo En El Cine." *Alpha*, 2006: 181-200.
- Mast, Gerald. *A Short History of the Movies*. Nueva York: MacMillan Publishing, 1992.
- McHugh, Kevin E. "Oh the Places They'll go! Mobility, Place and Landscape in the Film This is Nowhere." *Journal of Cultural Geography*, 2005: 72-90.
- Memba, Javier. *Historia del cine universal*. España: T&B Editores, 2008.
- Murcia, Universidad de. *Los Datos (concepto)*. n.d.
<https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/Tec3.pdf> (accessed Septiembre 4, 2020).
- Murray, Warwick E. *Geographies of Globalization*. Oxford: Routledge, 2006.
- Nichols, Bill. *Representing Reality. Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- Norton, William. *Cultural Geography*. Toronto: Oxford University Press, 2000.

- Orús, Abigail. *Industria cinematográfica: países con mayores ingresos 2018*. Abril 28, 2020. <https://es.statista.com/estadisticas/601039/volumen-de-ingresos-a-nivel-mundial-de-la-industria-del-cine/>.
- País, El. *Las cifras del cine en el mundo*. Febrero 19, 2016. https://elpais.com/elpais/2016/02/18/media/1455825618_256863.html.
- Pickering, Michael. *Research Methods for Cultural Studies*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008.
- Power, Marcus y Andrew Crampton. *Cinema and Popular Geo-Politics*. Oxfordshire: Routledge, 2007.
- Ramírez Berg, Charles. "La Época de Oro del Cine Mexicano." *Revista Algarabía*, 2016: 23-31.
- Rohdie, Sam. *Promised Lands. Cinema, Geography, Modernism*. Londres: The Cromwell Press, 2001.
- Rubí, Scarlet. "Salas de Cine Extintas." *Revista Algarabía*, 2016: 51-56.
- Sampieri, Roberto. *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill, 2014.
- Secretaría de Cultura. *Anuario estadístico de cine mexicano 2019*. Ciudad de México: Gobierno de México, 2020.
- Vergara Ovando, Felipe. "El Cine, Una Herramienta Para La Comprensión Geográfica." *Revista Geográfica Valpso*, 2014: 80-97.

