



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

“ANÁLISIS FORMAL DE CINE, CASO: ANTICRISTO DE LARS VON TRIER”

TESINA

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
DIANA MARÍA SÁNCHEZ HERRERA

11 DE ENERO, MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2012

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 11 de enero de 2012.

M.C. Ramiro Jesús Sandoval
Director General DGIRE
Presente

Como Presidente del Comité de titulación de la carrera de Diseño y
Comunicación Visual, hago constar que el trabajo recepcional denominado:

“Análisis Formal de Cine, caso: Anticristo de Lars von Trier”,

realizado por:

Diana María Sánchez Herrera,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo
solicitado para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con
sus trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente



L.D.C.G. Tatiana Gasca Albertos

Presidente

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 11 de enero de 2012.

L.D.C.G. Tatiana Gasca Albertos
Presidente de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisora del trabajo recepcional:

“Análisis Formal de Cine, caso: Anticristo de Lars von Trier”,

realizado por:

Diana María Sánchez Herrera,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente



L.A.V. Juan Ramón González Valle

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 9 de enero de 2012.

L.D.C.G. Tatiana Gasca Albertos
Presidente de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesor(a) del trabajo recepcional:

“Análisis Formal de Cine, caso: Anticristo de Lars von Trier”,
realizado por:

Diana María Sánchez Herrera,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente



L.C.S. Cecilia Canseco Cruz

Advertencia

Por este medio, declaro que esta tesina titulada:

“Análisis Formal de Cine, caso: Anticristo de Lars von Trier”,

Es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores.

Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.



Diana María Sánchez Herrera

Gracias a mi Mamá por su amor incondicional, por su apoyo y paciencia, a mi hermana Thelma y a Lolo por ayudarme con la realización de este trabajo, a Memo por su orientación y a mis Abuelos por su gran cariño.





RESÚMEN

Este trabajo tuvo como objetivo principal comprender y definir la forma en el cine específicamente de la película *Anticristo* de Lars von Trier, esto se logró a través de la realización de una matriz de análisis basada en la metodología propuesta por Lauro Zavala.

Se definieron los componentes formales de la película y se interpretaron resultando un filme con una forma basada principalmente en imágenes impactantes cargadas de violencia y crudeza convirtiendolo en un filme incómodo y cansado de ver, tanto por su carga dramática como por la cercanía a la intimidad de los personajes. Encontrando que la forma juega un papel imprescindible ya que en su construcción recae el poder del filme.

Hojas preliminares

Portada	i
Informa Final	ii
Informe Final de Revisión	iii
Informe final de Asesoría	iv
Hoja de Advertencia	v
Agradecimientos	vi
Resumen	vii

Tabla de Contenido

Capítulo I

Introducción	1
Antecedentes del Estudio	2
Planteamiento del Problema	3
Objetivo General	6
Objetivos Particulares	6
Justificación	6

Capítulo II

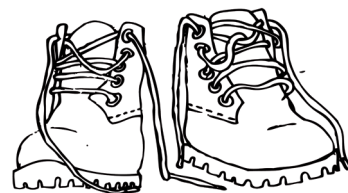
Revisión de la Literatura	9
Análisis Cinematográfico	10
El método estructuralista	12
Análisi formal	12
Lenguaje Cinematográfico	12
La forma en el cine	15
Componentes formales	25
Imagen	25
El formato	26
El cuadro y el campo	27
La perspectiva	29
La profundidad de campo	30
El plano	30
El encuadre	32
El color	36


Sonido	37
Propiedades del sonido	38
Tipos de sonido	40
Dimensiones del sonido	41
Montaje	43
Funciones del montaje	46
Tipos de funciones	46
Puesta en Escena	49
Espacio	49
Composición	50
Escenario	51
Vestuario	51
Maquillaje y Caracterización	52
Iluminación	52
Actuación	55
Color	56
Narración	56
Historia, diégesis y argumento	57
Moduladores de la narración	61
Lars von Trier	65
Capítulo III	
Metodología	69
Descripción de la metodología	70
Tipo de estudio	70
Descripción del estudio	70
Capítulo IV	
Conclusiones	80
Interpretación de la película en relación a los elementos formales	81
Imagen	81
Sonido	87
Montaje	88
Puesta en Escena	92

Narración	93
Elementos intertextuales	96
La forma en Anticristo	100
Referencias Bibliográficas	102
Apéndice A	106
Apéndice B	111
Apéndice C	117
Apéndice D	134
Apéndice E	137
Apéndice F	139
Glosario	141
Índice de Figuras	
Figura 1. Nombre del director.	84
Figura 2. Título de la película.	84
Figura 3. Prólogo.	84
Figura 4. Capítulo uno, "Sufrimiento".	84
Figura 5. Capítulo dos, "Dolor" (El caos reina).	84
Figura 6. Capítulo tres, "Desesperación" (Genocidio).	84
Figura 7. Capítulo cuatro, "Los tres mendigos".	84
Figura 8. Epílogo.	84
Figura 9. Entrada al bosque, similar al Resplandor.	84
Figura 10. Imagen extraída del Resplandor.	84
Figura 11. Plano de detalle del ojo de él.	85
Figura 12. Plano de detalle del ojo de ella.	85
Figura 13. Plano de detalle del cuello de ella.	85
Figura 14. Plano de detalle del cuello de él.	85
Figura 15. Primer plano del pecho de él.	85
Figura 16. Primer plano del pecho de ella.	85
Figura 17. Primer plano de la mano de ella.	85
Figura 18. Primer plano del cuello de ella.	85

Figura 19.	Plano de detalle de la boca de ella.	85
Figura 20.	Primer plano de la nuca de ella.	85
Figura 21.	Plano medio de ambos personajes, sosteniendo relaciones en la regadera.	86
Figura 22.	Primer plano del rostro de ella, teniendo un orgasmo.	86
Figura 23.	Primer plano de ambos personajes a punto de darse un beso.	86
Figura 24.	Primer plano de ambos personajes, abrazados, él intenta tranquilizarle la respiración.	86
Figura 25.	Plano medio de ambos personajes, mientras platicaban en el porche de la cabaña.	86
Figura 26.	Plano medio de ambos personajes, sosteniendo relaciones en el bosque.	86
Figura 27.	Plano de cintura, ambos personajes recostados en el piso.	86
Figura 28.	Plano medio de ambos, él la esta ahorcando.	86
Figura 29.	Primer plano de las manos de él, presionando el cuello de ella.	86
Figura 30.	Primer plano de ambos, ella haciendo un esfuerzo por respirar, esta a punto de morir.	86
Figura 31.	Plano total del niño subiéndose a la silla y tirando las tres estatuillas (prólogo).	90
Figura 32.	Plano general del bosque (epílogo).	90
Figura 33.	Imagen en alto contraste de las ramas de un árbol.	90
Figura 34.	Imagen de los troncos de los arboles, en alto contraste.	90
Figura 35.	Aquí se puede observar que la mitad del rostro está en penumbra.	90
Figura 36.	Imagen del sobre en el buzón, el juego del contraste remite al cine negro.	90
Figura 37.	En el fondo en medio del puente se observa ella desde su imaginación.	90
Figura 38.	Plano de conjunto, visto desde el hoyo del zorro, se puede ver a ella caminando.	90
Figura 39.	Plano general abierto, la cabaña vista desde la imaginación de ella.	90
Figura 40.	Plano general abierto, de las montañas y el bosque, visto desde el recuerdo de ella.	90
Figura 41.	Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, de fondo los árboles en movimiento.	90
Figura 42.	Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, esta vez mas definido..	91
Figura 43.	Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, de un aspecto tétrico.	91
Figura 44.	Dos cuerpos desnudos flotando.	91
Figura 45.	Plano de detalle de tallos de flores.	91
Figura 46.	Toma cenital de ella recostada en la hierba, fundida en verde.	91
Figura 47.	Plano de conjunto, ellos sostienen relaciones sobre raíces que guardan cuerpos desnudos.	91
Figura 48.	Él visto a través de una lluvia de bellotas.	91
Figura 49.	Aquí se observa a ella caminando junto al roble, visto desde su imaginación.	91
Figura 50.	Aquí se observa a él caminando junto al mismo roble, pero con cuerpos de mujeres a un costado.	91
Figura 51.	Plano medio, del niño bajando de la cuna y los zapatitos al revés, al pie de la cama.	91
Figura 52.	Plano medio de las estatuillas que tienen escrito, "Sufrimiento", "Dolor" y "Desesperación".	98
Figura 53.	Plano medio de ambos teniendo sexo, a un lado se puede ver el juguete con los tres animales.	98
Figura 54.	En primer plano y nitido, se observa el aparato para escuchar al bebé en mute, al fondo la pareja.	98

Figura 55. En esta imagen se observa una de las ilustraciones que ella tenía en el ático.	98
Figura 56. En esta imagen se observa el deterioro de la escritura de ella en su libreta de apuntes.	98
Figura 57. En esta imagen es un dibujo de la constelación de los tres mendigos, estaba en el ático.	98
Figura 58. Detrás de él se puede observar la figurilla de un cuervo.	98
Figura 59. Primer plano de una fotografía donde se observan los zapatos puestos al revés.	98
Figura 60. Imagen de la pirámide donde él escribía los miedos de ella, poniéndola a ella misma en la punta.	98
Figura 61. Encuentro con el ciervo, se observa su cría saliendo de su cuerpo.	99
Figura 62. Encuentro con el zorro, se observa mordiendo una especie de bolsa en el vientre.	99
Figura 63. Encuentro con el condor, se observa éste devorándose a su cría.	99
Figura 64. Encuentro con el cuervo en el hoyo del zorro.	99
Figura 65. En esta imagen se puede observar a ella tirada junto a los tres animales.	99
Figura 66. En esta imagen se ven los tres animales, como si fuesen almas.	99
Figura 67. En esta imagen puede leer "Genocidio", en la portada de la libreta de apuntes.	99
Figura 68. En esta imagen se quema el cuerpo de ella, justo como lo hacían con las brujas.	99
Figura 69. En esta imagen se observa la demonización en el rostro de ella.	99
Figura 70. En esta imagen se puede observar que las mujeres junto de él no tienen rostro.	99





Antichrist

CAPITULO I: introducción



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.

Antecedentes del Estudio

En America Latina no se tiene muy claro el papel del crítico junto al del investigador, hasta el punto de valer mas la opinión del primero sobre el trabajo del segundo, sin embargo en Europa la situación es distinta, en Francia hay una amplia diversidad teórica, y analítica desde los orígenes del cine, ahí han surgido modelos y métodos para el análisis cinematográfico, en España, existe la tradición enciclopedista, donde se genera una producción vasta de enciclopedias especializadas en directores, términos técnicos, bandas sonoras, videos, películas e historias ilustradas de cine, publicadas en forma de fascículos lo cual permite que su distribución sea masiva y a un precio accesible. Además desde los años sesentas, manejan revistas de alta calidad editorial, con la participación de expertos, actualmente Madrid y Barcelona son los lugares donde se publican las colecciones de teoría, crítica e historia, mas importantes traducidas del francés o el ingles, al español o bien producciones españolas. En Estados Unidos y Canadá, el estudio del cine está institucionalizado, cuenta con muchos departamentos de estudios cinematográficos desde la década de 1970, con más de 60 revistas universitarias especializadas en la investigación

de cine, en la actualidad el alumno cuenta con la posibilidad de desarrollarse en la producción o en la investigación, teniendo la opción de elegir, esto no sucede en México (Zavala, 2010).

Planteamiento del problema

Zavala,(2011):

 Todavía no existe ningún teórico hispanoamericano del cine. Es decir, ninguno que rebase los intereses del cine regional, y cuyas propuestas sean útiles para el estudio de cualquier película o, mejor aún, de la experiencia de cualquier espectador de cine en relación con su contexto cultural específico (p. 28).

En México no es tradición el análisis de cine, hay pocos expertos en el tema y aún menos dedicados a la formación de investigadores, ni que decir de la escasa casi nula circulación de revistas sobre investigación cinematográfica, esto es porque la tradición de la investigación en el país es de carácter histórico y periodístico dejando fuera a otros campos, sumado a esto, el acceso a la información es difícil ya que se cuenta con muy pocas traducciones de materiales en otros idiomas y con muchas dificultades arancelarias de tal modo que, los libros importados se convierten en un objeto de lujo, muchas veces fuera del alcance del lector, de manera general el panorama no es muy alentador, los cursos sobre cine se imparten en las escuelas de comunicación, sociología, psicología, literatura o historia, en donde utilizan al cine como referente para sus propias disciplinas, las universidades parecieran no darse cuenta de que el cine es un fenómeno cultural y debiese analizarse (Zavala, 2010).

 El análisis de cine es una herramienta para los alumnos y profesionistas del campo del

diseño, las artes y la comunicación, el cine se convierte en un espacio de trabajo y estudio, por ende para el creador o investigador el análisis cinematográfico se vuelve un documento de gran valor para entender su construcción. Sin embargo en México el cine como objeto de estudio y análisis todavía no se ha convertido en una práctica significativa. Lauro Zavala (2011), dentro del discurso pronunciado en el Primer Encuentro de la Asociación Argentina de Estudios de Cine

Audiovisual, 2009 comenta que:

¿Con qué recursos se cuenta para realizar investigación en el país? Existen varios archivos fílmicos disponibles para la investigación. Los tres acervos más importantes del país son la Filmoteca de la Universidad Nacional (que cuenta con el acervo más completo que existe de cine mexicano); la Cineteca Nacional (que cuenta con un acervo relativamente pequeño, y cuyo objetivo principal es difundir el cine que no siempre se proyecta en los circuitos de exhibición comercial), y los materiales del Centro de Investigaciones y Estudios Cinematográficos de la Universidad de Guadalajara (que actualmente nutre al programa de posgrado). Cada uno de estos archivos cuenta con una biblioteca, pero en la mayor parte está orientada a la información que aparece en la prensa diaria y en las revistas de carácter periodístico, especialmente sobre los estrenos del cine mexicano y cuentan con muy escaso material académico especializado.

Por otra parte, en el país no existen plazas universitarias de investigación orientadas a los estudios de cine, lo cual ha determinado que durante los últimos 40 años, la mayor parte de los estudios sobre cine hayan sido realizados por los historiadores profesionales, y que los campos de estudios más desarrollados sean los de las

investigaciones de carácter biográfico sobre los directores y los actores del cine mexicano, así como los estudios sobre el cine mudo mexicano.

Sin embargo, a pesar de la existencia de una sólida tradición historiográfica, todavía no contamos con una tradición propia en los estudios de carácter analítico sobre el lenguaje del cine (ya sea en películas del cine mudo, en películas de un director o un actor particular, o en cualquier otro caso). Esto se explica al observar que el interés de los historiadores y otros científicos sociales en México es de carácter exclusivamente contextual y documental y han dejado de lado, incluso para sus propios fines, las herramientas del análisis teórico, ético, estético o filosófico para el estudio de las películas (p.p. 15,16)

No se pueden olvidar los recursos digitales, un portal que contribuye de manera importante y que cuenta con recursos fiables es el portal de SEPANCINE, Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico, en dicho sitio se pueden ver videos sobre conferencias magistrales de teóricos sobre el cine, acceder a revistas de teoría y análisis, además de contar con una base de datos de personas dedicadas al ramo, de igual forma ofrece realizar estudios en línea, el director de esta Asociación es Lauro Zavala quien a pesar de brindar esta oferta, reconoce el panorama sobre los estudios de cine en México, ya que si bien existen revistas digitales de cine, su enfoque principal será el de la crítica y la reseña.

Objetivo General

Analizar la forma en la película, Anticristo de Lars von Trier

Objetivos Particulares

- a. Descomponer la película, en un esquema de análisis claro.
- b. Interpretar los elementos formales de los que se valió el autor para construir la película, en base a lo obtenido del esquema de análisis.
- c. Recopilar datos relevantes sobre la película y sobre temas que se relacionen con el filme, que pudiesen contribuir a la interpretación de la película.
- d. Realizar una conclusión final sobre el papel que juega la forma en esta película.

Justificación

El cine es susceptible a diversos enfoques, uno de ellos es el estético, que abarca la reflexión de los fenómenos artísticos, contiene implícito lo bello, el buen gusto y el placer, comprende dos vertientes, la general que contempla el efecto estético propio del cine, y la enfocada al análisis de obras particulares. (Aumont y Marie, 1990).

E. Salanova (1997) expresa que:

El cine es instrumento imprescindible para analizar la vida humana, valores y contravalores. La multiplicidad de significados del cine, las posibilidades de truco que da la imagen cinematográfica, convierten al séptimo arte en un material didáctico impresionante. La imagen, tan importante en la comunicación, es convertida por el cine en irremplazable medio de transmisión, de estudio, de análisis y de participación en las aulas (p.24).

Partiendo de que el cine está hecho de imágenes en movimiento, Adolfo Bellido (1998),

comenta que:

Si toda imagen tiene un claro sentido de realidad, mucho mayor será el impacto de la imagen dinámica. Sobre una pantalla aparecen cosas, objetos y personas que existen en la realidad. Al igual que en ella se desplazan, se mueven, emiten ruidos, las personas hablan. Pero, aquí, en esa relación de semejanza, termina todo el sentido identificativo. La alternancia de planos, el orden en que se encuentra el montaje, el lugar donde se coloca la cámara y muchos de sus movimientos junto a los distintos códigos que forman la realización es lo que hace posible que las imágenes produzcan un determinado significado, que en la mayoría de los casos es difícil de captar a nivel consciente. Debe aprenderse la forma en que se genera, se estructura, la escritura de las imágenes, cómo se explican, se dan a conocer sus contenidos.

El fondo (el tema, el mensaje, aquello que en una palabra, se cuenta) se encuentra en función del cómo se cuenta. La forma es el propio fondo, algo fácil de comprobar en las realizaciones de los grandes maestros cinematográficos.

Una película no es algo aislado ni en el espacio, ni en el tiempo. Se estructura, impone desde una determinada forma de actuación y sentido. Un film existe en cuanto vive en la pantalla y, como tal, puede simplemente juzgarse, pero realmente su existencia depende de muchas otras cosas, cuyo conocimiento hará posible un análisis y un conocimiento más preciso de la obra (p.14).

El cine se manifiesta en imágenes y es a través de su estudio que se puede comprender como un instrumento multidisciplinario, su análisis requiere de cierto conocimiento del lenguaje cinematográfico, es por eso su enfoque académico.

Un factor importante en el análisis de una película es la elección de la misma. ¿Por que

la elección de Anticristo?.

Dirigida por el director de origen danés, Lars von Trier, Anticristo se estrena en mayo del año 2009, dentro del Festival de Cannes, en donde no fue tan bien recibida por la audiencia causando indignación entre ella y quien, satanizara el filme de violento, misógino y pornográfico, sin embargo fue nominada a diferentes categorías como mejor fotografía, mejor montaje, mejor diseño de sonido y mejores efectos especiales, al igual que de mejor actriz en donde Charlotte Gainsbourg resultase ganadora, la película participó en diferentes festivales siendo la gran vencedora, en los premios de cine danés, los Robert, como mejor película, mejor director y mejor guión, Lars von Trier, es un cineasta provocador, un esteta del cine, que sabe manejar las posibilidades semióticas que tiene la imagen, componiéndola de la yuxtaposición entre el signo y el significado que suceden en el mismo plano (Pham, 2010, Ortega, 2010).

La elección de este filme no es al azar, responde a la necesidad de estudiar una película con un contenido visual interesante, un tanto diferente, las críticas provocan la curiosidad de mirarla, ¿en realidad es tan fuerte?, ¿cuáles son los elementos visuales que la convierten en un filme tan impactante?, ¿por qué a pesar de ser tan criticada, ha recibido tantas nominaciones?, estos cuestionamientos son lo que convierten a Anticristo en objeto de estudio para comprender, cómo es que la forma interviene en la construcción de un filme.

La realización de documentos que sirvan como referentes para la práctica del análisis cinematográfico, y las posibilidades de interpretación que tiene un filme, acercan a nuevas formas de apreciación del cine, este documento si bien no pretende resolver el problema sobre el panorama de los estudios sobre el cine en México, si contribuir con un texto que permita al lector introducirse al cine desde una perspectiva analítica.



Antichrist

CAPITULO II

REVISION de la
LITERATURA

Análisis Cinematográfico

No existe un método universal para analizar un filme, por mas exhaustivo que este sea, el filme es tan extenso que no se puede pretender analizarlo todo sin dejar algún cabo suelto, sin embargo, en su haber hay actividades básicas que intervienen con él, en principio la recreación, por parte del espectador que experimenta un goce, un placer, en profundizar en las obras, para una mejor comprensión de las mismas, la mirada sobre un film se convierte en analítica, cuando se comienza a desasociar, de entre los elementos que conforman el filme para interesarse en algún momento determinado o en algún elemento en específico, en un detalle, el análisis es común tanto para el crítico como para como para el cineasta o el espectador. La segunda actividad mas recurrente en el análisis, es la crítica, todo crítico es siempre más o menos un analista, por su capacidad de atención sobre los detalles, y sus dotes interpretativos, (Aumont et al., 1990; Zavala, 2011).

La crítica es el punto de vista personal de un espectador acerca de los valores de una película, una crítica es un juicio de valor, ¿Es buena o mala esta película?, la crítica se realiza normalmente en publicaciones periódicas, es meramente informativa en la mayoría de los

casos, realiza juicios estéticos y puede llegar a promover un determinado estilo al enaltecerlo o generar lo opuesto al empobrecerlo. Normalmente la crítica selecciona las obras más importantes de la cartelera en función de su calidad estética o actoral, en el peor de los casos esta crítica viene ya condicionada por cine fobias o cinefilias del cine comercial o cultural, que conllevan exigencias de promoción, criterios de moda, y se alejan del hecho fílmico como tal, (Zavala, 2011).

El análisis es un trabajo que presenta un argumento sobre la forma en que cada uno de los componentes del filme se integran, y ofrecen una visión particular del mundo, la teoría en cambio es una mera reflexión acerca de la naturaleza comunicativa y estética del cine, tanto la teoría como el análisis son formas de interpretación, y aunque parecieran no tener nada que ver, no es así finalmente una se apoya en la otra, los métodos de análisis están basados en elementos que provienen de las teorías del cine.

El análisis como estudio surgió en los sesentas, en esa década se crean los primeros grupos de analistas de cine, y los primeros programas universitarios tanto de teoría como de análisis, principalmente en Francia, Estados Unidos, Inglaterra y Rusia.

Surgen dos corrientes principales del análisis la realista y la formalista, un análisis realista se refiere al nivel de fidelidad a la realidad, esto se puede observar principalmente en los filmes de cine clásico, en donde se hace un énfasis en la puesta en escena, la actuación y el uso del plano secuencia; el análisis formalista supone que el cine crea una realidad, se observa en el cine moderno y se enfoca principalmente en el encuadre, la composición, el montaje y el espectador, es estructuralista por que comprende una estructura (Zavala, 2011).



El método estructuralista

El estructuralismo propone que toda narración es la misma, la historia se repite una y otra vez, ya que existen algunos elementos estructurales que se repiten y son reconocidos en toda narración. El post-estructuralismo sostiene que las historias siempre son distintas, por que cada contexto de lectura es diferente y resultan elementos distintos, ósea que depende del lugar y las circunstancias de lectura, la valoración e interpretación será de una u otra forma (Zavala, 2011).

Análisis formal

El objetivo principal del análisis formal es el de reconocer y entender la estructura y la significación de los componentes formales que distinguen una película de otra, dichos componentes formales son, Imagen, Sonido, Montaje, Puesta en Escena y Narración. La estética y la semiótica se convierten en los ejes principales, en el análisis estético el interés del espectador está implícito, al igual que su experiencia estética y en el análisis semiótico, hay un interés intencionado por parte del espectador, al igual que las condiciones de lectura que están dispuestas de una manera ideal (Zavala, 2011).

Lenguaje Cinematográfico

El conocimiento del lenguaje cinematográfico permite reconocer los elementos que forman los simbolismos y significados que hay en la película, Aumont et al. (1996), cita a varios autores, quienes definen de manera muy clara los orígenes y el concepto de lenguaje cinematográfico:

Marcel Martin une la aparición del lenguaje cinematográfico al descubrimiento progresivo de los procedimientos de expresión fílmica. Para él, como también para Jean Mitry y Christian Metz, que retoman el análisis en este punto, el lenguaje cinematográfico se constituyó históricamente gracias a la aportación artística de cineastas como D. W. Griffith y S. M. Eisenstein. El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de lenguaje, era tan sólo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje (p. 170).

Un lenguaje sin signos

Corresponde a Jean Mitry, en el tercer capítulo de su *Estética y psicología del cine*, el haber reafirmado la existencia del lenguaje cinematográfico ampliando sus bases.

Jean Mitry parte de la concepción tradicional del cine como medio de expresión para añadir que un medio de expresión como éste, <<susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, se convierte en un lenguaje, es lo que se llama un lenguaje>>. Ello le lleva a definir el cine como una forma estética (como la literatura), utilizando la imagen que es (en sí misma y por sí misma) un medio de expresión cuya serie (es decir, la organización lógica y dialéctica), es un lenguaje.

El lenguaje, para Jean Mitry, es un sistema de signos o de símbolos (definición muy saussuriana) que permite designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir

pensamientos. Precisa después que no es más que una forma particular de un fenómeno más general. Hay un lenguaje cinematográfico, incluso si éste elabora sus significaciones no a partir de figuras abstractas más o menos convencionales sino por medio de <<la reproducción de la realidad concreta>>, es decir, de la reproducción analógica de la realidad visual y sonora.

Jean Mitry ha comprendido que el error de los teóricos anteriores, que sostienen la concepción dominante del lenguaje cinematográfico, reside en que éstos ponen a priori el lenguaje verbal como la forma exclusiva del lenguaje, y como el lenguaje fílmico es necesariamente diferente, sacan la conclusión de que no es un lenguaje.

Un pasaje del autor resume con claridad la dialéctica propia de la elaboración del lenguaje fílmico a partir de la representación, de la imagen de las cosas:

<< Resulta evidente que un filme es algo muy distinto a un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta como solamente esto. Un filme es, ante todo, imágenes, e imágenes de algo, que tienen por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos cualesquiera. Pero estas imágenes, según la narración elegida, se organizan como un sistema de signos y de símbolos; se convierte en lenguaje en la medida en que primero es representación, y a favor de esta representación; es, si se quiere, un lenguaje de segundo grado >>

Todo filme supone asimismo una composición y una disposición; estas dos actividades no implican de ningún modo alineación con las estructuras convencionales. La importancia del cine viene precisamente de que sugiere con insistencia la idea de un lenguaje de tipo nuevo, diferente del lenguaje verbal. (p. 175-176).

Aumont et al, (1996) cita a Marcel Martin que habla sobre la ambigüedad que puede suscitarse dentro del lenguaje cinematográfico al presentarse como una herramienta que si bien puede funcionar también puede llegar a ser repetitivo:

<<El lenguaje cinematográfico tradicional aparece demasiado a menudo como una especie de enfermedad infantil del cine cuando se limita a ser un conjunto de recetas, de procedimiento, de trucos utilizables por todos, que garantizan automáticamente la claridad y la eficacia del relato y su existencia artística>>, lo que induce al autor a hablar de filmes, <<impecablemente eficaces en el plano del uso del lenguaje, pero de una total nulidad desde los puntos de vista estético y fílmico>> (p. 173).

Finalmente son muchas las películas que utilizan este “conjunto de recetas”, lo cuál de manera indirecta logra que aquellas que proponen un discurso visual diferente, sobresalgan del montón, aunque claro esta, no siempre para bien ya que al público, como ya se mencionó con anterioridad le cuesta trabajo romper con las convenciones previamente establecidas, sin embargo para aquellos que gustan de este arte, este tipo de películas se convierten en un material de análisis muy interesante por la diversidad de sus planteamiento estéticos.

La forma en el cine

La forma en el cine constituye la construcción de la película, esta construcción se da a través de determinados elementos, la forma, se entiende como un sistema global de las relaciones que se dan entre dichos elementos (Zavala, 2011).

Bordwell (2004), explica la forma como un sistema:

La forma artística se entiende mejor a partir de quien la percibe, es decir, quien contempla la obra, lee la novela, escucha la pieza musical u observa la película. En todas las etapas de la vida la percepción constituye una actividad. Cuando usted camina sobre la acera examina su entorno según los aspectos relevantes: el rostro de un amigo, un letrero que le sea familiar o una señal de lluvia. La mente nunca está en reposo. Se encuentra en constante búsqueda de orden y significado, indaga al mundo acerca de las diferencias en el modelo habitual.

Un modo en que la forma afecta nuestra experiencia, entonces, consiste en crear el sentido de que "todo está allí". ¿Por qué esto resulta satisfactorio cuando un personaje visto al principio de una película reaparece una hora después, o cuando una forma en el encuadre está equilibrada por otra? Porque tales relaciones entre las partes sugieren que la película tiene sus propias leyes o reglas que organizan su propio sistema.

Para comprender la manera en que las características puramente formales involucran al público, intente el siguiente experimento. Suponga que "a" es la primera letra de una serie. ¿Qué sigue?

AB

"A" era una señal y a partir de ella usted plantea una hipótesis formal, quizá las letras seguirían en orden alfabético. Su expectativa fue confirmada. ¿Qué sigue de AB? La mayoría de las personas diría "C"; pero la forma no siempre sigue nuestra expectativa inicial.

ABA

Aquí la forma nos toma por sorpresa, nos confunde. Si estamos confundidos por un desarrollo formal, reajustamos nuestras expectativas e intentamos de nuevo. ¿Qué sigue de ABA?

ABAC

Aquí las posibilidades fueron principalmente dos: ABAB o ABAC. (Note que sus expectativas limitan las posibilidades, así como el seleccionarlás.)

ABACA

Este simple juego ilustra el poder de implicación de la forma. Como espectador o escucha no deja que las partes simplemente desfilen frente a usted: entra en una participación activa con ellas, crea y reajusta sus expectativas conforme el patrón se desarrolla.

La forma artística nos lleva a forjamos expectativas y después a satisfacerlas, ya sea de inmediato o a la larga; o quizá la forma perturbe nuestras expectativas. A menudo asociamos el arte con la paz y la serenidad; sin embargo, muchas obras artísticas nos ofrecen conflicto, tensión o algún impacto. Incluso la forma de una obra nos golpea a causa de sus desequilibrios o sus contradicciones.

No existe límite al número de maneras en que un filme se organiza. Algunas cintas nos exigirán replantear drásticamente nuestras expectativas. Incluso aumenta nuestro disfrute del cine si aceptamos experiencias poco familiares que ofrecen películas desafiantes en su forma. (p.p 39-43).

La forma hace que el espectador perciba de modo distinto, que se despoje de hábitos y considere adoptar nuevas maneras de apreciación y de pensamiento, Bordwell, (2004)

define los principios de forma en el cine, estos principios participan en la formulación ya sea por parte del autor de manera directa o indirecta, pero su haber resulta ser bastante perceptible por el espectador:

Principios de forma en el cine

En las artes... no existe ningún principio absoluto que todos los creadores deban seguir. Las obras artísticas son productos de la cultura, por lo que muchos de los principios de forma artística son cuestiones de convención....Un Western no se considera erróneo si, por decir, no sigue las convenciones de una cinta de terror. El artista obedece (o desobedece) las normas –cuerpo de convenciones, no de leyes–.

Pero dentro de estas convenciones sociales cada obra artística tiende a establecer sus principios formales específicos. Las formas de diferentes películas llegan a variar enormemente. Se distinguen, sin embargo, cinco principios generales que el espectador percibe en un sistema formal de cine: función, similitud y repetición, diferencias y variación, desarrollo y unidad/desunión.

Función

Si la forma en el cine es la interrelación general entre varios sistemas de elementos, se considera que cada uno tiene una o más funciones. Es decir, cada elemento cumple con uno o más roles dentro del sistema.

Acerca de cualquier elemento de una película se debe preguntar: ¿Cuáles son sus funciones?.

Las funciones, entonces, casi siempre son múltiples; tanto los elementos narrativos como los estilísticos tienen funciones.

Observe que el concepto de función no siempre depende de la intención del director. A menudo las discusiones sobre las películas se estancan en la pregunta de si el director sabía realmente lo que estaba haciendo al incluir cierto elemento. Al preguntarse sobre la función, no se cuestiona el proceso de la producción.

Al preguntar sobre la función formal, no cuestionamos “¿Cómo llegó ahí ese elemento?”, sino “¿Qué está haciendo ahí ese elemento?” y “¿Cómo nos obliga a responder?”

Una manera de notar las funciones de un elemento es considerar su motivación. Debido a que las películas son creaciones humanas, esperaríamos que alguno de sus elementos tuviera cierta justificación para estar ahí. Dicha justificación es la motivación para ese elemento.

A veces la palabra “motivación” se aplica sólo para explicar las acciones de los personajes, un asesino actúa por ciertos motivos. Aquí, sin embargo, usaremos el término “motivación” para aplicarlo a cualquier elemento de la película que el espectador justifique con algunas bases; por ejemplo, determinado vestuario requiere una motivación. Si observamos a un hombre con ropa de pordiosero en medio de un elegante convivio de sociedad, preguntaremos por qué está vestido así. Él podría ser la víctima de bromas que lo hicieron creer que era una fiesta de disfraces, o quizás es un millonario excéntrico que sorprende a sus amigos.

Similitud y repetición

En nuestro ejemplo del patrón ABACA observamos cómo fuimos capaces de predecir los siguientes pasos de la serie. Una razón para ello fue un modelo regular de los elementos repetidos. Igual que el ritmo en la música o la métrica en la poesía, la repetición de las A en nuestro modelo estableció y satisfizo expectativas formales. La similitud y la repetición por tanto, constituyen un principio importante de la forma en el cine.

La repetición es básica para nuestra comprensión de cualquier película. Por ejemplo, debemos ser capaces de recordar e identificar tanto personajes como escenarios cada vez que aparece. Aún más sutil, a lo largo de cualquier película es posible observar repeticiones de todo: desde líneas de diálogo y partes de música hasta posiciones de la cámara, comportamiento de los personajes y acción de la historia.

Resulta de utilidad contar con una palabra que ayude a describir repeticiones formales y el término más común es motivo. Llamaremos así a cualquier elemento significativo que se repite en una película. Éste podría ser un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido o incluso un rasgo del personaje. Asimismo un modelo de la iluminación o una posición de cámara son un motivo si se repiten durante el curso de una película.

La forma en el cine utiliza similitudes generales, así como la duplicación exacta.... Tales similitudes se denominan paralelismo, es decir, el proceso por el cual una cinta lleva al espectador a comparar dos o más elementos distintos, destacando algunas similitudes.

Diferencia y variación

La forma de una película difícilmente podría componerse sólo con repeticiones. La forma AAAAAA resulta bastante aburrida; también debe haber cambios o variaciones, aunque sean pequeños. Así, la diferencia constituye otro principio fundamental de la forma en el cine.

En las películas entendemos con rapidez la necesidad de la variedad, el contraste y el cambio. Los personajes deben distinguirse; el ambiente, delinearse, y los tiempos o las actividades diferentes, establecerse. Incluso dentro de la imagen distinguimos diferencias en tonalidad, textura dirección y velocidad de movimiento, etcétera. La forma necesita su trasfondo, estable por la similitud y repetición, pero también requiere que se creen diferencias.

Lo anterior significa que aunque los motivos (escena, escenarios, acciones, objetos, elementos estilísticos) se repitan, rara vez lo harán con exactitud y aparecerá cierta variación.

Las diferencias entre los elementos se resaltan al poner éstos en clara oposición entre sí. Estamos muy familiarizados con las oposiciones formales, como son los conflictos entre personajes.... Pero el conflicto no es la única manera en que el principio formal de diferencias se manifiesta, ya que también las escenas, las acciones y otros elementos podrían contraponerse.

La repetición y la variación son dos caras de la misma moneda. Si se observa uno se nota el otro. Al analizar los filmes debiéramos buscar similitudes y diferencias. Al ir y venir entre ambas, podemos resaltar los cambios que sufren motivos y contrastes,

reconocer el paralelismo como una repetición y, también, descubrir variaciones cruciales.

Desarrollo

Una manera de saber cómo operan la similitud y la diferencia en la forma de una película consiste en buscar los principios de desarrollo de una parte a otra. El desarrollo constituirá algunos patrones de elementos similares y diferentes. Nuestro modelo ABACA no sólo está basado en la repetición (el motivo recurrente de A) y en la diferencia (la inserción variada de B y C), sino también en un principio de progresión que podríamos formular como una regla: la A alterna con letras sucesivas en orden alfabético. Aunque simple, se trata de un principio de *desarrollo* que rige la forma de toda la serie.

Un buen método para analizar el modelo de desarrollo de una cinta consiste en realizar una segmentación, la cual es un esbozo escrito que divide la película en sus partes mayores y menores, partes marcadas por números o letras consecutivos. Si la narrativa de un filme tiene diez escenas, entonces cada una se enumera de uno al diez.

Quizá resulte útil dividir algunas partes (por ejemplo escenas 6a y 6b). Segmentar permite no sólo encontrar similitudes y diferencias entre las partes sino también trazar la progresión global de la forma.

La interacción constante entre similitud y la diferencia, la repetición y la variación, lleva al espectador a un conocimiento activo y desarrollado del sistema formal de la película. Se puede ser hábil para visualizar, en términos estáticos, el desarrollo de la

película segmentándola; pero no debe olvidar que el desarrollo formal constituye un *proceso*.

Unidad/desunión.

En el cine las relaciones entre los elementos crean el sistema fílmico total. Aun cuando un elemento parece fuera de lugar respecto del resto del filme, no es posible señalar que “no forma parte de la película”. A lo sumo, el elemento no relacionado resulta enigmático o incoherente. Quizá sea una falla en el sistema integrado de la película, pero lo *afecta* en su totalidad.

Cuando todas las relaciones que percibimos dentro de una película están claras y económicamente entretajadas, decimos que tiene unidad. A una película unida la consideramos “sólida” porque no presenta huecos en las relaciones formales. Cada elemento presente tiene un conjunto específico de funciones, similitudes y diferencias que son determinables, la forma se desarrolla lógicamente y no existen elementos superfluos.

Ya que pocas veces se logra la unidad perfecta, es de esperar que una película “unidad” aún contenga algunos elementos no integrados o ciertas preguntas sin contestar.

Si consideramos a la unidad como un criterio de evaluación, juzgaríamos como un fracaso a una película que contiene varios elementos no motivados; no obstante, la unidad y la desunión no se consideran evaluativas, como sucede con otras convenciones formales (p.p. 51-56).

Todas estas consideraciones atañen a la forma desde la perspectiva del espectador, la manera en que las percibe, sin embargo su planteamiento surge de la combinación, aparición y por ende estructuración de los elementos que participan en la película, elementos que construyen una obra artística cargada de simbolismos.

Pecori (1997), explica de la importancia de la funcionalidad del cine como arte y la relación de esto con la utilización de los elementos formales:

Forma y método

Puesto que el cine no es un hecho natural, sino artificial, y en definitiva un lenguaje, nos interesa más su grado de funcionalismo artístico y más en general, comunicativo, que establecer la verdad a nivel de referencia material.

La cuestión del realismo cinematográfico se coloca en tal ámbito, que no puede limitarse al equívoco del carácter científico del medio y de su esencia reproductora, sino que, por el contrario, como vieron perfectamente los formalista rusos, concierne a los procedimientos y a los modos de representación que no pueden prescindir de la función constructiva de cada elemento (formal) en el interior de la obra (p.100).

Finalmente es el autor el que nos marca la pauta sobre el sentido que hay que darle al mensaje, y lo hace a través del método de búsquedas formales, mismas que se dan desde la postura del autor (Pecori, 1997):

En efecto ¿cuál es el momento de distinción del material cinematográfico? ¿En qué punto podemos señalar la intervención de la función simbólica (que también existe; que, por lo menos, también advertimos a nivel de mensaje formulado)? ¿Cuándo y cómo una panorámica asume un significado más allá del puramente material, o cualquier movimiento de cámara se transforma en raciocinio? Nos vemos obligados a

rendimos; no conseguimos dar el paso que conduce desde el montón de película impresionada —aquel montón que crece girando sobre sí mismo añadiendo diversidad a la diversidad— hasta el film mismo como contexto orgánico. A no ser que partamos del punto opuesto (opuesto hipotéticamente): personalizar el raciocinio en función cognoscitiva, convertirse en sujetos para llegar al objeto. De tal forma seremos coherentes con la relación sistema-invencción en la cual se basa la libertad del autor (p.p. 102,103).

Componentes formales

Una vez comprendido el concepto de forma en el cine, es necesario identificar y definir los componentes formales, Lauro Zavala, define en 5 elementos la constitución formal de una película, Imagen, Sonido, Montaje, Puesta en Escena y Narración, cada uno de ellos a su vez comprende una extensa variedad de conceptos, tecnicismos y teorías, para los cuáles se podría trabajar en una tesis completa sobre cada uno de ellos, aquí se pretende, únicamente abordar dichos componentes, comprendiendo su qué hacer dentro del cine y sus principales teorías y conceptos.

Imagen

La Imagen fílmica, es dinámica está en movimiento, por ende su composición se basa en una serie de imágenes, Aumont et al. (1996) lo define así:

Un filme, según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas,

al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento. Evidentemente hay grandes diferencias entre el fotograma y la imagen en la pantalla, empezando por la impresión de movimiento que da esta última; pero tanto una como otra se nos presentan bajo la forma de una imagen plana y delimitada por un cuadro (p. 19).

La Imagen enmarca una vasta cantidad de conceptos, el formato, el plano, la profundidad de campo, la perspectiva y el color. Para comenzar hay que entender la imagen como un espacio donde sucede algo, este espacio está delimitado por un ancho y una altura determinadas que lo constituyen (Aumont et al., 1996),

El formato.

Sin ser necesariamente un cuadrado, enmarca los límites de la imagen, Aumont et al. (1996), distingue que el cuadro tiene sus dimensiones y sus proporciones impuestas por dos grandes premisas técnicas:

“El ancho de la película-soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara, el conjunto de estas dos circunstancias define lo que se denomina el formato del filme.” (p.p. 19, 20).

La proporción del ancho por su altura se llama proporción de aspecto. A grosso modo, las dimensiones de la proporción se establecieron muy al principio de la historia del cine por Edison, Dickson, Lumière y otros inventores (Bordwell, 2004, p. 209).

De igual forma existen otras proporciones amórficas como el Cinema Scope, Techniscope y Panavisión bastante populares (Aumont et al., 1996).

Cabe recalcar que el formato no solo responde a la película, hoy en día también existe la posibilidad de hacer cine meramente digital la cámara de video ofrece las proporciones adecuadas de los distintos formatos (DLP Cinema 2009).

Bordwell, (2004):

La elección del formato de la pantalla por parte del director constituye un factor importante en la formación de la experiencia del espectador. El tamaño y forma del encuadre guían la atención del espectador (p. 215).

El cuadro y el campo.

Aumont et al., (1996) hace una distinción entre ambos.:

El cuadro juega, en diversos grados según los filmes, un papel muy importante en la composición de la imagen, en especial cuando ésta permanece inmóvil (tal como se la ve, por ejemplo, cuando se produce un <<paro de imagen>>) o casi inmóvil (en el caso en que el encuadre permanezca invariable: lo que se llama un <<plano fijo>>).

De manera general, se puede decir que la superficie rectangular que delimita el cuadro (y que, a veces, por extensión, también se llama así) es uno de los primeros materiales sobre los que trabaja el cineasta.

Puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de ese espacio. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos campo (p.p. 20, 21).

Al percibir tan solo una porción del espacio dentro del cuadro, se genera inconscientemente la sensación de que fuera de él, se encuentra la extensión del espacio de lo que se ve, Aumont et al., (1996) lo denomina fuera-campo:

El fuera-campo está esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de éste; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio.

El cine aprendió muy pronto a dominar un gran número de estos medios de comunicación entre el campo y el fuera-campo, o más exactamente, de constitución del fuera-campo desde el interior del campo, señalemos los tres tipos principales:

— en primer lugar las entradas en campo y las salidas de campo, que se producen casi siempre por los bordes laterales del cuadro, pero que también pueden aparecer por arriba o por abajo, por <<delante>> o por <<detrás>> del campo, lo que demuestra que el fuera-campo no está restringido a sus lados, sino que puede situarse axialmente, en profundidad con respecto a él;

— a continuación las diversas interpelaciones directas del fuera-campo por un elemento del campo, comúnmente un personaje. El medio que más suele usarse es la <<mirada fuera de campo>>, pero se pueden incluir aquí todos los medios que tiene un personaje en campo para dirigirse a otro fuera de campo, ya sea por la palabra o por el gesto;

— finalmente, el fuera-campo puede estar definido por los personajes (o por otros elementos del campo) que mantienen una parte fuera del cuadro: por tomar un caso muy corriente todo encuadre de aproximación a un personaje, implica casi

automáticamente la existencia de un fuera-campo que contiene la parte no visible de aquél.

Queda por precisar, evidentemente, un hecho implícito hasta aquí: todas estas consideraciones sobre el espacio fílmico (y la definición correlativa de campo y fuera-campo) tan sólo tienen sentido cuando tratamos de lo que se denomina cine <<narrativo y representativo>>, es decir, películas que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo (p.p. 24-26).

La perspectiva.

Un factor que dota de sentido lineal a la imagen es la perspectiva, Aumont et al., (1996):

La idea de perspectiva apareció muy pronto en la representación pictórica, pero es interesante destacar que la palabra misma no apareció en su sentido actual hasta el Renacimiento (el francés la tomó del italiano *prospettiva*, <<inventada>> por los pintores-teóricos del Quattrocento).

Se puede definir someramente la perspectiva como <<el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos>>. Esta definición... Supone entre otras cosas, que se sabe definir una representación parecida a una percepción directa (p.p 29-30).

La profundidad de campo.

Según Aumont et al. (1996):

Consideremos ahora otro parámetro de la representación, que juega un gran papel en la ilusión de profundidad: la nitidez de la imagen. La construcción de la cámara impone una cierta correlación entre diversos parámetros (la cantidad de luz que entra en el objetivo, la distancia focal, entre otras) y el mayor o menor grado de nitidez de la imagen.

La imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez se define lo que se llama la profundidad de campo. Se trata de una característica técnica de la imagen —que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (la profundidad de campo es más grande cuando el diafragma está menos abierto)— y que se define como la profundidad de la zona nitidez.

Lo importante aquí es, sin duda, el papel estético y expresivo que juega este dato técnico...La profundidad de campo (P.D.C) es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad; si es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la <<profundidad>> de la imagen (personaje que se vuelve nítido al <<acercarse>> a nosotros, etcétera), (p.p. 32-34).

El plano.

Pulecio, 2010:

El plano es la unidad básica del lenguaje cinematográfico por dos motivos: En primer término, porque el cine comenzó con breves películas constituidas por un solo plano y

ya eran películas. En segundo, porque para realizar un filme se hace necesario rodarlo plano a plano. El plano es una sección continua de película impresa, antecedida por un plano y seguida por otra. El plano es la unidad mínima del montaje (p. 169).

Aumont et al., (1996) :

En estética del cine, el término plano se utiliza al menos en tres tipos de contexto:

- a. En términos de tamaño: se definen clásicamente diferentes <<tallas>> de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje. Esta es la lista más comúnmente admitida: plano general, plano de conjunto, plano medio, plano americano, primer plano, gran primer plano.
- b. En términos de movilidad: el paradigma estaría compuesto del <<plano fijo>> (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diversos tipos de <<movimientos de aparato>>, incluido el zoom. En relación a esto, las interpretaciones que con frecuencia se dan a los movimientos de cámara: la panorámica sería el equivalente del ojo girando en su órbita, el travelling sería un desplazamiento de la mirada; en cuanto al zoom, difícilmente traducible en términos de simple posición del supuesto sujeto que mira, se ha tratado de traducirlo como <<focalización>> de la atención de un personaje. Estas interpretaciones a veces exactas (sobre todo en el caso de lo que se llama <<plano subjetivo>>, es decir, un plano visto <<por los ojos de un personaje>>), no tienen ninguna validez general; todo lo más ponen de manifiesto la propensión de cualquier reflexión sobre el cine a asimilar la cámara al ojo.
- c. En términos de duración: la definición del plano como <<unidad de montaje>> implica, en efecto, que sean igualmente considerados como plano fragmentos muy largos (varios minutos); a pesar de que la duración sea, según la definición empírica

de plano, su rasgo principal, los problemas más complejos que plantea el término surgen de ahí. El problema más estudiado es el que se relaciona con la aparición y el uso de la expresión <<plano-secuencia>>, por la que se designa un plano suficientemente largo para contener el equivalente de varios acontecimientos. Naturalmente, todo depende de lo que se busque en el filme: si intentamos simplemente delimitar y numerar los planos, si queremos analizar el desarrollo de la narración o, en cambio, queremos examinar el montaje, el plano-secuencia se tratará de forma diferente (pp. 41-43).

El encuadre.

De acuerdo con Pulecio (2010), “El encuadre define el marco, contiene la composición del plano. En el encuadre se define aquello a incluir y se determina cual ha de ser el movimiento de la cámara” (p. 172).

A su vez, según Bordwell (2004), el encuadre cuenta con cuatro parámetros básicos para distinguirse, ángulo, nivel, altura y distancia:

Ángulo. El cuadro implica un ángulo de encuadre respecto de lo que se muestra. Así, nos coloca en cierto ángulo en la puesta en escena de la toma. El número de tales ángulos resulta infinito, puesto que hay un número infinito de puntos en el espacio que la cámara podría ocupar. En la práctica, por lo común distinguimos tres categorías generales del ángulo: recto, superior e inferior. El ángulo recto es el más común. El ángulo superior nos posiciona “mirando hacia abajo” en la imagen dentro del encuadre. El encuadre de ángulo inferior nos coloca “viendo hacia arriba” a los materiales

Nivel. También es posible distinguir el grado al que se “nivela “ el encuadre. Esto finalmente produce un sentido de gravedad que rige el material y el encuadre que se filman. Suponga que estamos filmando postes telefónicos. Si el encuadre está nivelado, los bordes horizontales serán paralelos al horizonte de la toma y perpendiculares a los postes. Si el horizonte y postes quedan en ángulos diagonales el encuadre está inclinado de una manera u otra.

Altura. En ocasiones resulta importante indicar que el encuadre no da la sensación de permanecer a una cierta altura. El ángulo de la cámara está, por supuesto, parcialmente relacionado con la altura: encuadrar desde un ángulo alto se enlaza con el punto de ventaja más alto que el material en la imagen.

Distancia. Por último, el encuadre de la imagen no sólo no coloca en ciertos ángulo y altura, y en un plano a nivel o inclinado, sino también respecto a la distancia. El encuadre ofrece un sentido de lejanía o cercanía a la puesta en escena de la toma. Este aspecto del encuadre por lo común se denomina distancia de cámara (p.p. 218, 219).

Estos tres parámetros pueden ser medidos a través de determinados encuadres mencionados anteriormente, estos encuadres denominados planos, refieren a la situación de los actores vistos a través de la cámara, partiendo de la escala de la figura humana, los principales serían los siguientes:

Plano general largo, que abarca un gran conjunto muy alejado de la cámara.

Plano general corto, que comprende un conjunto más cercano que en el plano general largo, pero cuyo campo se extiende bastante lejos en segundo plano. Estas dos clases de plano se utilizan, generalmente, sólo en las tomas en exteriores.

Plano general, de igual naturaleza que el precedente, pero cuyo espacio está limitado por el decorado (interior de una estación, de un baile, de una habitación de amplias dimensiones).

Plano de conjunto, semejante al precedente aunque en un campo más restringido, siendo los personajes menos numerosos y estando más cercanos.

Plano total, que enfoca a uno o mucho personajes vistos de la cabeza a los pies en el límite del cuadro. Cuando los personajes son numerosos, algunos pueden ser tomados en plano americano, otros en segundo término. Pero así se hace referencia sólo a los actores principales. A este efecto, el guión técnico debe señalar la posición respectiva de los personajes secundarios.

Plano americano, que encuadra a los personajes a la altura de las rodillas (llamado también plano cercano).

Plano de cintura, que encuadra a partir de la cintura.

Plano medio, que encuadra a los personajes a la altura del pecho.

Primer plano, que encuadra el rostro desde la altura de los hombros. Cuando dos rostros son encuadrados en la misma imagen se emplea a veces el término primer plano amplio.

Plano detalle, que encuadra solamente una parte del rostro.

Esto no solo se aplica en la figura humana de igual forma a objetos, cuando se busca aislarlos o atraer la atención hacia alguno o a un detalle (Mitry, 2006).

Como se menciona anteriormente el plano se entiende también en términos de movilidad. Un encuadre móvil es un recurso que tan solo les pertenece al cine y al video,

o nivel, de la cámara. Este recurso permite acercarse, alejarse o rodear un objeto, perseguir o ver una persecución, también da la sensación de moverse junto con el espectador, existen distintos tipos de encuadre móvil entre los principales están:

El paneo. Término derivado de panorama, la cámara realiza un giro de manera horizontal de derecha a izquierda y viceversa, sobre su propio eje, este movimiento da la sensación como si se estuviese examinando el espacio.

Inclinación o tilt. La cámara gira sobre un eje horizontal de modo que pareciera un movimiento de cabeza de arriba hacia abajo, la cámara sigue estando sobre su propio eje, de igual forma sugiere la inspección del espacio.

Travelling (Dolly o Trucking). La cámara se desplaza en cualquier sentido sobre el piso, de manera circular o diagonalmente.

Toma de grúa. La cámara se mueve a cualquier nivel, desde el piso hasta lo alto, sube y baja gracias a un brazo mecánico, de igual forma sus movimiento pueden ser variados, adelante, atrás, hacia los lados.

Steadicam. Este mecanismo consiste en una base en unir el cuerpo con la cámara por medio de una abrazadera de modo que el operador camina con la cámara, mientras observa a través de un monitor de video la imagen, a su vez otro operador se encargar del ajuste del enfoque a través de un control remoto.

Cámara en mano. Como su nombre lo indica la cámara va en la mano, este recurso se utiliza muchas veces para generar imágenes agitadas.

Zoom. El zoom también ofrece un movimiento de cámara, a través de la lente se puede acercar o alejar el objetivo. (Bordwell,2004).

Para concluir es importante mencionar de una manera muy general las funciones del encuadre y el encuadre móvil, Bordwell (2004):

Funciones del encuadre. A veces nos sentimos tentados a asignar significados absolutos a los ángulos, las distancias y otras cualidades del encuadre. Resulta seductor creer que el encuadre desde un ángulo bajo automáticamente “dice” que un personaje es poderoso, y que el encuadre desde un ángulo alto lo presenta como empequeñecido y derrotado. Las analogías verbales son especialmente cautivantes: un encuadre inclinado parece indicar que “el mundo está fuera de balance”.

El análisis de un filme como obra de arte sería mucho más fácil si las cualidades técnicas automáticamente poseyeran tales significados concisos; no obstante, filmes específicos perderían mucho de su singularidad y riqueza. El hecho es que los encuadres no tienen un significado absoluto o general. Algunos ángulos y distancias de filmes llevan tales significados... pero en otros casos —quizás en la mayoría— no los llevan. Confiar en tales fórmulas sería olvidar que el significado y el efecto siempre surgen de la película total, de su operación como un sistema.

El contexto de la película determinará la función del encuadre, y asimismo, determinará la función de la puesta en escena, de las cualidades fotográficas y de otras técnicas (p.220).

El color.

Las imágenes, en un tiempo solo fueron en blanco y negro más tarde con la llegada del color se encontró un nuevo recurso estético, el director es quien a través de la

manipulación de la cinta, y la exposición de la película logra manipular los efectos de color. (Bordwell, 2004):

Los tipos de película se diferencian por las cualidades químicas de la emulsión. La elección de la película tiene diversas implicaciones artísticas. La imagen tendrá mayor o menor contraste dependiendo, en parte, de la cinta empleada. El contraste se refiere al grado de diferencia entre las áreas más oscuras y las más iluminadas del cuadro. Una imagen de alto contraste despliega claros de luz de brillantes blancos, áreas muy negras y una estrecha gama de grises. Una imagen de bajo contraste posee una amplia gama de grises sin alguna área de blanco y negro puros.

La cantidad de luz utilizada en el escenario durante el rodaje también afectará el grado de contraste de la imagen (pp. 193,194).

Sonido

Aumont et al., (1996) sobre el sonido:

Entre las características a las que el cine, en su forma actual, nos tiene acostumbrados, la reproducción del sonido es sin duda una de las que parecen más <<naturales>> y... Sin embargo, se sabe que el sonido no es un hecho <<natural>> de la representación cinematográfica y que el papel y la concepción de lo que se llama la <<banda sonora>> ha variado, y varía aún enormemente según los filmes.(p. 43).

Se perciba o no dentro de la película el sonido es un elemento poderoso dentro del cine, implica otro de los sentidos, el del oído, además del de la vista, ambos se acompañan, esto inclusive aún antes de que se introdujera el sonido grabado en 1926, el sonido durante la

proyección, estaba a cargo de violinistas, pianistas u orquesta que acompañaban y/o musicalizaban las películas.

Eisenstein llamo "la sincronización de los sentido", el lograr hacer un solo ritmo de la imagen y del sonido. El sonido al igual que cada uno de los componentes puede dirigir la atención del espectador a un punto específico dentro de la imagen. Por ejemplo, un plano a detalle de un hombre que se encuentra dentro de una habitación, se escucha el rechinar de una puerta que se abre, si después se ve un plano mas abierto donde se perciba la puerta, probablemente la atención del espectador se dirija hacia ella o bien se puede ver la puerta cerrada y confundir al espectador ya que la banda sonora puede confirmar los sucesos en pantalla o contradecirlos dependiendo sus fines narrativos. El silencio se convierte en un recurso mas del sonido, la ausencia de sonido presenta un espacio, creando expectativa o incertidumbre (Bordwell, 2004).

Propiedades del sonido.

Las tres propiedades del sonido que permiten se perciba de determinada forma según Bordwell (2004), son:

Intensidad. El sonido que escuchamos es el resultado de las vibraciones en el aire. La amplitud, o el alcance, de la vibraciones genera nuestro sentido de intensidad o volumen. El sonido en el cine con frecuencia manipula el volumen; por ejemplo, en muchas películas una toma long shot de una calle transitada se acompaña con fuertes ruidos de tráfico, pero cuando dos persona se encuentran y empiezan a charlar, el volumen del tráfico disminuye. ○ un diálogo entre un personaje que hable suave y otro

ruidoso se caracteriza tanto por la diferencia en volumen como por la sustancia de la charla.

La intensidad también se relaciona con la distancia percibida; a menudo cuanto más intenso es el sonido, más cerca creemos que está.... Además, una película llega a sobresaltar al espectador aprovechándose de los cambios abruptos y extremos en el volumen (normalmente llamados cambios en la dinámica), como cuando una escena callada se interrumpe con un sonido muy fuerte.

Tono. El tono juega un papel útil al identificar los distintos sonidos en una película. Nos ayuda a distinguir la música y el habla de los ruidos. También sirve para distinguir entre los objetos. Los ruidos secos pueden sugerir objetos sin sustancia mientras que los sonidos de tono mayor (como aquellos del tintineo de las campanas) hacen pensar en superficies más lisas o duras y objetos más densos.

Timbre. Los componentes armónicos del sonido le dan un cierto “color” o cualidad de tono, que los músicos llaman timbre. El timbre realmente es un parámetro acústico menos fundamental que la amplitud o frecuencia; aunque resulta indispensable al describir la textura del “sentir” un sonido.

Los directores manipulan el timbre continuamente. Éste puede contribuir a articular porciones de la banda sonora, como cuando diferencia los instrumentos musicales entre sí.

La intensidad, el tono y el timbre también forjan nuestra experiencia de la película como un todo.

Las recientes técnicas de reducción de ruido, la reproducción de pistas múltiples y el

más amplios. Actualmente los editores de sonido pueden individualizar la voz o el ruido en un grado sorprendente (p.p. 294, 295).

Tipos de sonido.

En el cine el sonido puede ser de tres tipos: diálogo, música y ruido (efectos de sonido), esto es lo que conforma la banda sonora, estos tres tipos, pueden llegar a confundirse o parecer ambiguos por ejemplo un grito sería ¿Un diálogo o un ruido?, estas tres propiedades acústicas, se seleccionan y combinan para así cumplir una función específica dentro del filme, por ejemplo, en Psycho cuando la mujer grita en vez de escuchar sus gritos se escuchan violines.

En ocasiones como es el caso de los dibujos animados la banda se genera inclusive antes que las imágenes esto sucede para que la sincronización entre las figuras animadas y el sonido case perfectamente.

Comúnmente es al diálogo del protagonista, al que mayor importancia se le da, en cuanto a que se graba y se reproduce para que se escuche claro, los efectos de sonido son aquellos que brindan una sensación de realidad en la imagen, estos pueden ser el sonido de los pájaros, o bien cuando se jala la silla para sentarse, el sonido de la cafetera, etc., estos no se notan a menos que sea la intención, sin embargo si estos no existiesen el silencio se convertiría en un factor de distracción; la música se subordina al diálogo, crea un ambiente en la toma o se combina con los efectos, como se dijo con anterioridad “comúnmente” el diálogo es al que se le da mayor importancia pero esto no es una regla, por ejemplo en escenas de acción los efectos de sonido juegan un papel mas central, la

música es un factor importantísimo en las escenas de baile, de transición o bien cuando se quiere dar mayor emoción (Bordwell, 2004).

Dimensiones del sonido.

La relación del sonido con otros elementos del filme, va en relación a sus dimensiones, ritmo, fidelidad, espacio y tiempo. El ritmo para ser, necesita base un compás, tiempo y acentos, estas características se pueden reconocer más fácilmente en la música de cine puesto que son sus rasgos básicos de composición. En el diálogo también se presenta el ritmo a través de las impresiones de voz del actor, que muestra frecuencias, amplitudes, patrones rítmicos y énfasis silábico. En el caso de los efectos de sonido que presentan cualidades rítmicas diferentes por ejemplo el sonido del gong, ofrece un acento que decae poco a poco, el de un estornudo, termina en breve.

Las imágenes también poseen un ritmo que se basa en los principios de compás, acento y velocidad, dentro de la edición se aprecia el ritmo a través de tomas cortas que crean un tiempo más rápido o tomas largas para reducir la velocidad. La coordinación entre el movimiento en la imagen y sonido es algo común en los musicales y los dibujos animados, en los años treinta, Mickey Mouse y otros personajes de Disney se movían sincronizados exactamente con la música, incluso cuando no están bailando, de ahí surge que dicha sincronía entre movimiento y sonido se conociera como "Mickey Mousing". Existe también el término disparidad que en este caso aplicaría en editar el diálogo de forma que se corten los ritmos naturales del diálogo.

La fidelidad, se refiere a que tan fiel es el sonido conforme a su fuente, si en un filme se

cambio se escucha el maullar de un gato se presenta una disparidad del sonido, ya que este no es fiel a su fuente.

El espacio, como dimensión del sonido existe porque proviene forzosamente de una fuente, el tener un conocimiento previo de la fuente, refuerza la credibilidad del espectador. Cuando esta fuente proviene del espacio de la historia, se le conoce como sonido diegético, los diálogos de los personajes, los sonidos que producen los objetos y la música, son sonidos diegéticos, estos sonidos son mas naturales ya que forman parte del sentido de la historia. El sonido diegético puede ser interno o externo, el externo si tienen una fuente física en la escena pero el interno proviene de la mente del personaje, es meramente subjetivo.

Cuando el sonido proviene de una fuente que no forma parte de la historia, se le conoce como sonido no diegético, una música agregada para reforzar la acción, o los efectos de sonido por ejemplo en comedia es muy utilizado “adornar” los tropiezos, de manera chusca, los documentales también presentan sonidos no diegéticos, como la voz omnisciente de un narrador, o una música orquestal que va guiando la atención. Se denomina sonido sobre puesto cuando los sonidos no provienen desde el espacio real de la escena sea diegético o no diegético. Finalmente la distinción entre el sonido diegético y no diegético depende de la comprensión de las convenciones al observar la película.

El tiempo puede ser representado por el sonido también de diferentes formas, la relación mas directa de la que ya se había hablado es la de la sincronización, la concordancia entre el sonido y la imagen genera un sonido sincrónico, es decir que se ve la fuente del sonido al mismo tiempo que se escucha, como el diálogo entre los personajes se sincroniza de modo que concuerden los movimientos de su boca con lo

que se oye que dicen. El tiempo, en la historia y el argumento también desempeña un papel significativo, este tiempo se puede manipular de dos formas con el sonido simultáneo, o los personajes hablando en pantalla mientras sucede la acción del argumento y tiempo de la historia, el sonido no simultáneo es cuando el sonido que se percibe ocurra antes o después en la historia que los eventos que suceden en la imagen, el caso más común es el flashbacks de sonido, cuando se ve en pantalla un personaje y se escucha la voz de otro personaje en una escena anterior. El sonido puede permanecer simultáneo, antes o después de la imagen cuando esta antes quiere decir que el sonido proviene de un momento en la historia, previo a la acción que sucede en pantalla, cuando el sonido diegético también ocurre en un momento posterior a lo que sucede en la acción en este caso se toma la imagen como del pasado y el sonido forma parte del presente en la historia, este recurso de transición aplicable a ambos casos, antes y después de la imagen se denomina puente de sonido (Bordwell, 2004).

Montaje

Primero que nada es importante mencionar que el concepto de montaje y edición se refieren a lo mismo, ya que dentro de este apartado, se citan diferentes autores quienes en unos casos se refieren a este recurso como montaje y en otros como edición.

Aumont et al., (1996):

El cine es un arte de combinación y disposición, estos dos rasgos definen en lo esencial al montaje. Se basa en tres operaciones básicas, selección, combinación y empalme, estas operaciones actúan sobre elementos separados, imagen y sonido, que

Fue a principios del siglo XX, que se comenzó a utilizar la edición, desde entonces los directores organizaron sus tomas de modo que estas contaran una historia, fue utilizada principalmente para brindarle una continuidad narrativa al filme. El propósito de la continuidad, es crear un flujo de transición de una toma a otra, se apoya también en la puesta en escena (iluminación, escenario, vestuario y acción de los personajes) y en las cualidades cinematográficas (fotografía, encuadre y movimiento de cámara). La imágenes se editan y ya sea a través de un cambio suave o abrupto el director une las imágenes por sus similitudes gráficas como formas, colores, composición, iluminación y movimiento (Bordwell, 2004).

Aumont et al., 1996:

Concretamente, esta << impresión de continuidad y homogeneidad >> se ha obtenido de un trabajo formal que caracteriza el período de la historia del cine llamado a menudo << cine clásico >>, y cuya idea más representativa es la de raccord (enlace). El raccord, cuya existencia concreta se deduce de la experiencia de montadores del << cine clásico >> durante decenios, se definiría como todo cambio de plano insignificante como tal, es decir, como toda figura de cambio de plano en la que se intenta preservar, a una y otra parte del corte, los elementos de continuidad.

El lenguaje clásico ha encontrado un gran número de figuras de raccord. Las principales son:

— el raccord sobre una mirada: un primer plano nos muestra un personaje que mira alguna cosa (generalmente fuera de campo); el plano siguiente muestra el objeto de esta mirada (que puede ser, a su vez, otro personaje mirando al primero:

- el raccord de movimiento: un movimiento que, dotado en el primer plano de una velocidad y dirección determinadas, se verá repetido en el segundo plano (sin que el soporte de los dos movimientos sea forzosamente el mismo objeto diegético) con una dirección idéntica y una velocidad aparentemente comparable;
- el raccord sobre un gesto: un gesto realizado por un personaje, se inicia en un primer plano y se acaba en el segundo (con un cambio en el punto de vista);
- el raccord de eje: dos momentos sucesivos (eventualmente separados por una ligera elipsis temporal) de una misma situación son tratados en dos planos; el segundo se filmará siguiendo la misma dirección, pero la cámara se habrá acercado o alejado al primero.

Esta lista está lejos de ser exhaustiva: sin embargo, permite constatar que el raccord puede funcionar poniendo en juego elementos puramente formales (movimiento, independientemente de su soporte) y elementos plenamente diegéticos (una << mirada representada >>), (p.p. 74 -77).

Del montaje dependen el ritmo y el equilibrio del filme, es un trabajo técnico que tiene poder de creación pero a menos que el filme este escrito en función del montaje que no es común, el montaje es un recurso más de la totalidad del filme. Su efectividad consiste en el efecto de montaje, lo que resulta de la asociación de dos imágenes esta asociación determina en el espectador una idea, una emoción, un sentimiento. El efecto de montaje como base del lenguaje cinematográfico, radica mas en que la imágenes no tendrían sentido por si solas el sentido se forma por la relación que se da entre ellas (Mitry, 2006, p.p. 422, 423).

Funciones del montaje.

La función que tiene el montaje responde a la pregunta ¿qué produce el montaje en tal o cual caso?, existen diferentes tipos de funciones, según Aumont et al., 1996 :

La primera función del montaje es la función narrativa. Todas las descripciones clásicas del montaje consideran, de manera más o menos explícita, esta función como la función normal del montaje; desde este punto de vista, el montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o de temporalidad diegética: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el << drama >> sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador (pp. 62-64).

Tipos de funciones.

Están las funciones sintácticas, son aquellas que se refieren a las relaciones formales entre los elementos que une el montaje, se dividen en dos tipos, efectos de enlace o disyunción, todos los efectos de puntuación y marcaje, por ejemplo el fundido encadenado, determina el encadenamiento entre dos episodios distintos, este fundido tiene diversas aplicaciones, como puede ser el flash back, el flash forward, algunos de los efectos: el fade out, que va de la imagen a lo oscuro, el fade in, de la oscuridad a la luz, la disolvencia, sobre pone el final de una toma con el principio de otra, en un wipe la segunda toma reemplaza a la primera por medio de una línea divisoria que recorre el ancho de la pantalla.

Y los efectos de alternancia o linealidad, la alternancia de dos o mas motivos es una característica formal del discurso fílmico, según la naturaleza del contenido de los planos, la

alternancia pudiese significar la simultaneidad, o podría expresar una comparación entre dos términos desiguales.

Está la función rítmica, que se compone de dos tipos de ritmos que se superponen y combinan :

Los ritmos temporales, forman parte de la banda sonora, y la duración de las formas visuales, en el filme, las posibilidades rítmicas del montaje, surgen cuando las longitudes de las diferentes tomas conforman un patrón discernible, el director puede formar un compás firme y métrico o un ritmo dinámico, por ejemplo las tomas largas pueden producir un efecto lento y las tomas cortas pueden producir un efecto de aceleración.

Los ritmos plásticos, que resultan de la organización del cuadro y la distribución de la luz, los colores, vestuario, etc. (Aumont et al., 1996, Bordwell, 2004).

También están las funciones semánticas, esta función es la más importante, siempre está en el montaje, y abarca dos acepciones:

La producción del sentido denotado, se refiere al encadenamiento de los elementos, lo que remite a la función narrativa y la producción del sentido connotado, que se refiere cuando el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir algo, (Aumont et al., 1996).

En relación a esto se pueden apreciar varios tipos, según la escala y duración del plano el montaje puede ser:

Analítico: Cuando los planos y los encuadres son cortos y duran poco, creándose un ritmo rápido, es más expresivo y psicológico.

Sintético. Los encuadres contienen planos largos, por ende se aprecia mejor lo que sucede

Según la totalidad del relato cinematográfico puede ser, narrativo y expresivo.

Narrativo. Relata una serie de hechos y a su vez se divide en:

-Lineal. Cuando la acción se desarrolla cronológicamente.

-Invertido. Se alterna el orden cronológico .

-Paralelo. Cuando se desarrollan dos o mas escenas simultáneamente.

-Alternativo. Cuando la yuxtaposición de acciones, tienen una correspondencia temporal estricta y se dirigen hacia un final en común.

Expresivo. Cuando se busca una interpretación artística o ideológica y se divide en:

-Métrico. Se basa en la longitud de los fragmentos.

-Rítmico. Responde en función de la longitud de los planos, de la composición de los encuadres, subraya el impacto psicológico, deformando la realidad de alguna forma, el ritmo real de una acción se puede retrasar o acelerar.

Ideológico. Crea diferentes tipos de relaciones entre sucesos, objetos y personas, establece la relaciones temporales, espaciales, causales, consecutivas, de analogía y de contraste.

Existen otros factores del montaje que juegan un papel importante en la manera de suceder los planos:

Pausa narrativa. Se interrumpe el relato, para fijar un marco espacial, temporal o describir un personaje.

Flash back. Se altera la secuencia cronológica de la historia, dando un salto al pasado.

Flash forward. Se altera la secuencia cronológica de la historia, dando un salto al futuro.

Elipsis. Es la supresión de cierto hechos, que se sobreentienden entre dos secuencias.

El espacio narrativo físico. Corresponde al espacio geográfico donde ocurren los hechos de la historia.

El espacio narrativo psicológico. Es el espacio que sucede en la imaginación de los personajes, de la relación entre el espacio físico y la interioridad del personaje o narrador.

Espacio social. Tiene que ver con las condiciones sociales de los personajes.

Puesta en escena

La puesta en escena entre todas las técnicas cinematográficas es la más reconocible por el espectador, cuando se observa una película, es más frecuente que se recuerde el vestuario que los cortes o movimientos de cámara. Puesta en escena viene de la palabra en francés, *mise-en-scene*, que significa "poner en escena", su origen está en el teatro, sin embargo con el tiempo se extendió a las artes cinematográficas, y consiste en el control que tiene el director sobre lo que aparece en el cuadro. Teniendo sus orígenes en el teatro, la puesta en escena incluye aquellos elementos en los que coinciden teatro y cine, como, escenario, iluminación, vestuario y actuación.

Espacio.

La disposición de la puesta en escena, sucede en un espacio y genera una composición, el espacio en el que sucede dicha organización es tridimensional que es donde tiene lugar la acción, pero en pantalla el espacio podría decirse que en ocasiones refleja tridimensionalidad por los planos y la profundidad de campo, pero si el espacio es plano, entonces el espacio puede apreciarse como poco profundo, en dichas tomas se ve poca

apreciar al espacio profundo, en el cual la distancia es significativa y los planos se miran lejanos unos de los otros. Estos terminos son relativos, en su mayoría las composiciones suelen presentar un espacio ligeramente profundo que sería un promedio de entre el profundo y poco profundo. Aunque bien todo dependerá de lo que quiere evocar el filme en ese momento. El espacio se puede generar como una sensación a través de la ilusión óptica, en donde la composición puede lograr que un espacio se vea mas o menos profundo.

Composición.

La composición es bidimensional y en ella se ve la organización de formas, texturas y patrones de luz u oscuridad ,tiene un balance, este se refiere a la distribución de los elementos el balance estará equilibrado si los elementos se encuentran igualmente distribuidos pero si no es así la imagen tendrá mas peso de un solo lado; se considera que el espectador normalmente se fija mas en la parte media superior del encuadre esto se puede deber a que en la mayoría de los filmes el rostro del personaje, se sitúa justo ahí, podría ser una cuestión de costumbre. Hay diferentes maneras de guiar la atención del ojo y generar la sensación de equilibrio en el espectador, una de ellas es centrar el encuadre en el cuerpo humano, de esta manera se aísla la figura en el centro del encuadre y a la vez se minimizan los elementos laterales, otra es cuando hay dos o mas elementos el ojo va de uno al otro generando así un equilibrio visual, la tomas desequilibradas también generan efectos importantes. Los tamaños también definen en gran medida la composición, lo que primero registra el ojo humano son las formas grandes y después se

observan las pequeñas. Estas cualidades guían la atención a través del espacio (Bordwell, 2004).

Escenario.

En el cine, el escenario está ubicado en primer plano, en él sucede la acción, el director puede controlar el escenario de diversas formas, este puede suceder en un exterior, en un lugar ya existente, o bien puede ser un sitio construido especialmente para la escena de la película, en este caso se tiene un mayor control de los elementos como la luz por ejemplo. El diseño de un escenario determina significativamente como se interpreta la acción de una historia.

Un elemento, que juega un papel importante para el desarrollo de la acción dentro del escenario es la utilería. La utilería comprende todo objeto del escenario que tiene una función, dentro de la acción. Esta puede volverse un motivo, por ejemplo en Psycho, la cortina de la regadera, pareciera solo formar parte del escenario que es el baño, pero cuando Norman entra en el baño para asesinar a Lila, lo hace a través de la cortina que nos impide ver a la víctima, al terminar de apuñalarla, envuelve el cadáver en la cortina, teniendo ésta un papel relevante en la acción (Bordwell, 2004).

Vestuario

El vestuario tiene un rango de posibilidades enorme, posee colores, texturas y movimiento, también puede ser utilería, cumple con funciones específicas en toda la película y centra la atención en sus cualidades gráficas, además de que ayuda a la

contextualización de la historia y dice mucho de la identidad de los personajes (Bordwell, 2004).

Maquillaje y caracterización.

En un inicio el maquillaje se volvió necesario porque los rostros de los actores no se registraban bien, actualmente una de sus funciones básicas sigue siendo el reforzar la apariencia de los actores para la pantalla, puede buscar proyectar un realismo total, o bien ser bizarro. En las últimas décadas, el maquillaje ha desarrollado una infinidad de técnicas y materiales, mucho han tenido que ver la tendencias, de cine de horror y ciencia ficción. El maquillaje adquiere una importante función en el filme ya que ayuda junto con el vestuario a crear rasgos específicos del personaje o a motivar la acción del argumento (Bordwell, 2004).

La caracterización es una función no solo del maquillaje, por ejemplo un personaje histórico, fantástico o de guerra, se fórmula a través de la combinación del vestuario, maquillaje, y peinado, al igual que los efectos especiales logrados a través del uso de prótesis de distintos materiales como latex o silicona, para hacer heridas de quemaduras, cortadas, de bala o aplicaciones de escamas, cabello, dentaduras falsas entre muchas otras, la caracterización en efectos especiales brinda muchas posibilidades de representación.

Iluminación.

Mucho del impacto de una imagen esta relacionado al manejo de la luz. En el cuadro, las áreas mas iluminadas o mas oscuras contribuyen en la composición de cada toma, guían la atención del espectador, hacia objetos y acciones determinadas, una iluminación

fuerte llama la atención mientras que una sombra oculta, ayuda a crear suspenso; la iluminación resalta, o esconde, las texturas, por ejemplo, un trozo de madera, el contorno de un rostro, una telaraña o el brillo sobre el cristal.

Existen dos cualidades básicas de la luz que ayudan a formar la percepción del espacio en la escena, las sombras y los reflejos, los objetos se forman al recibir la luz que crea contrastes de luz y sombra, las sombras a su vez, pueden ser fijas, que es cuando una parte del objeto está completamente oscura, sombras sombreadas, o proyectadas, suceden cuando el objeto se sitúa frente a una fuente de luz en un cuarto, la sombra que se proyecte en la pared será la proyectada y la generada en su rostro será la sombreada.

La manera en que se proyecta la luz afecta, el sentido de la forma y la textura de los objetos, por ejemplo si una esfera se ilumina de frente lucirá redonda, pero si se ilumina por un lado lucirá como un medio círculo.

La luz se rige bajo cuatro rasgos principales, calidad, dirección, fuente y color:

Calidad. Esta se relaciona con la intensidad, una luz dura genera sombras definidas, texturas y bordes afilados, mientras que una luz suave genera luz difusa, en la naturaleza el sol emite ambas, al medio día emite una luz dura, mientras que un cielo nublado emite una luz suave.

Dirección. Se refiere al camino de luz que va desde la fuente de luz hasta el objeto iluminado, hay cinco direcciones principales de la luz, la primera es la frontal, conocida por eliminar las sombras, la luz lateral que sirve para delinear los rasgos del personaje, la iluminación de fondo, se emite desde atrás del objeto que se filme y puede ir en diferentes ángulos, la luz inferior, sugiere que la fuente se encuentra abajo del objeto,

tiende a distorsionar los rasgos, y finalmente la luz superior, que proviene de la parte de arriba del sujeto puede dar en ocasiones una sensación de lo celestial, de lo iluminado.

Fuente. La fuente es el origen de la luz, de donde proviene, es natural o artificial, en un filme de ficción, si se ve en pantalla una lámpara de mesa o un farol en la calle, no quiere decir que estas sean las fuentes principales de luz, sin embargo si marcan la pauta sobre las decisiones que se tomen sobre como iluminar. Directores y camarógrafos parten del supuesto que cualquier sujeto requiere dos fuentes de luz, una predominante y una de relleno. La primera es la dominante y las sombras que proyecta son mas fuertes y la de relleno es direccional y corresponde al escenario total, suaviza y elimina las sombras proyectadas por la luz dominante.

Color. El color de la luz puede ser del blanco de la luz solar o el amarillo de las lámparas incandescentes y a través de filtros se le puede dar el color que se desee a una fuente de luz.

Igualmente en la iluminación existen técnicas y trucos para obtener determinados efectos, uno de los sistemas mas comunes es la iluminación en triangulación surgida en Hollywood, por los directores clásicos, este sistema utilizaba tres fuentes de luz, la predominante, la de relleno y la trasera. La iluminación impresionista, tiene un diseño de iluminación global que usa luces de relleno y traseras esto genera un bajo contraste entre las áreas brillantes y oscuras. La iluminación de alta intensidad la expresionista contraria al impresionista crea contrastes fuertes y sombras duras y oscuras, el efecto es un claro oscuro, regiones muy oscuras y otras muy iluminadas. Finalmente la iluminación es el componente mas importante en la puesta en escena por su carga dramática y dinamismo (Bordwell, 2004).

Actuación.

La actuación responde al comportamiento de las figuras durante la puesta en escena, la palabra figura, comprende, personas, animales y objetos, la puesta en escena permite que dichas figuras expresen sentimientos o pensamientos, y las vuelve dinámicas. El hecho de que el concepto figura, no se restringe a los seres humanos nada mas, es gracias a la animación que genera movimientos en los dibujos u objetos tridimensionales, los animatronics, también logran expresar, como es el caso del muñeco Chucky o R2D2. La técnica del stop motion, ofrece la posibilidad de generar expresiones y gesticulaciones. Aunque existen muchas técnicas, para darle vida a las formas abstractas y las figuras animadas, la figura humana es la que mayor presencia ha tenido en los filmes.

La actuación puede ser, individualizada y estilizada, ambas suceden en lo que sería una ejecución realista cuando el personaje es único y no luce exagerado, un desempeño menos individualizado y más estilizado, sería adecuado para una puesta en escena en específica. La narrativa clásica de Hollywood se construyo por varios roles específicos, el luchador policía irlandés, el sirviente negro, el prestamista judío y la suspicaz camarera o corista, en el cine soviético de los años veinte, se utilizaba un principio llamado tipología, en donde el actor utilizaba un modelo típico de determinada clase social o movimiento histórico. Éste o no tipificada la actuación, esta en constante estilización, depende en gran medida de lo que se busque proyectar, la exageración, o el realismo, el cuál se logra a través de definir los estados psicológicos por los que puede atravesar el personaje (Bordwell, 2004).

Color.

El color es un elemento de la puesta en escena que desarrolla muchas sensaciones en el espectador, el principio de contraste de color forma la percepción del espacio en pantalla, los colores brillantes en un fondo opaco guían al espectador. Los colores cálidos, rojo, naranja y amarillo llaman más la atención, mientras que los colores fríos, púrpura, azul y verde resultan menos llamativos. En muchos casos se elige lo que comúnmente se llama una paleta de color, que está limitada a unos cuantos colores que son constantes dentro de todo el filme, en los objetos, los fondos, vestuarios etc., la paleta de color le permite al espectador distinguir intensidades o saturaciones en la composición, el diseño de color monocromático, es una versión muy limitada del uso del color, ya que consiste en utilizar un solo color, variando únicamente en pureza o luminosidad. El blanco y negro también pueden presentarse con variaciones en su tonalidad, ya que presentan una escala de grises que van del blanco al negro y se puede ver en todos los elementos que conforman la imagen, las formas más claras siempre saltarán primero a la vista que aquellas más oscuras.

Narración

Lo narrativo es independiente al cine, o mejor dicho no solo le concierne a él, si no también al teatro, a la novela, e inclusive forma parte de la conversación cotidiana (Aumont et al., 1996).

Se puede considerar a la narrativa como una cadena de eventos en relación causa y efecto que suceden en un tiempo determinado y un espacio. Normalmente una narrativa comienza con una situación, después hay cambios que responden al modelo de causa y efecto y por último, surge una situación nueva que conduce al desenlace (Bordwell, 2004).

La relación entre el cine y la narración, no se dio desde el principio ya que el cine como tal, no estaba destinado a ser un medio masivo y narrativo, pudo haberse desarrollado mas en el ámbito científico, o el documental, sin embargo y sin dejar de tener amplias posibilidades, el cine narrativo es el mas popular hoy en día (Aumont et al., 1996).

Relación entre cine y narración.

Pareciera que la narración va implícita en el cine y de cierta forma así es, hay tres razones que dotan de narrativa al cine según Aumont et al., 1996 :

a. La imagen móvil figurativa

El cine, medio de registro, ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a un determinado número de acuerdos....los objetos fotografiados se reconocen. Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto. Así la imagen de un revólver no es el equivalente exclusivo del término <<revólver>>, sino que comporta implícitamente un enunciado del tipo <<aquí hay un revólver>>, <<esto es un revólver>>, que deja traslucir la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación.

Por otra parte, incluso antes de su reproducción, todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y <<cuanta>>: todo objeto es en sí mismo un discurso.

b. La imagen en movimiento

Si a menudo se ha insistido en la restitución cinematográfica del movimiento para subrayar su realismo, en general se ha prestado menos atención a la cuestión de que la

imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado.

Nos encontramos con que el cine ofrece la ficción, a través de la vía indirecta de la imagen en movimiento, una duración y una transformación: en parte por estos puntos comunes, se ha conseguido el encuentro del cine y de la narración.

c. La búsqueda de una legitimidad

La tercera razón que se puede encontrar surge de un hecho histórico: la posición del cine en sus inicios. <<Invención sin porvenir>>, como la declaraba Lumière, era en sus primeros tiempos un espectáculo un poco despreciable, una atracción de feria que se justificaba esencialmente —pero no únicamente— por la novedad técnica.

Salir de este relativo gueto exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las <<artes nobles>>, que eran, en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias, pero no poseían las formas desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela.

Por tanto, para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas (p.p. 90, 91).

Estas capacidades narrativas se manifiestan a través de, la historia la diégesis, y el argumento, para poder diferenciarlas es importante definir las.

La historia, se podría definir como el contenido narrativo, esta conformada de elementos ficticios, que surgen de lo imaginario, dichos elementos están relacionados unos con los otros, de manera que conforman un principio un desarrollo y un final, de modo que sean coherentes. La diégesis, se puede comprender como el mundo global de la historia, lo que esta evoca y provoca en el espectador, el universo diegético comprende las acciones, el marco geográfico, histórico o social, los sentimientos y motivaciones, este universo es ambiguo ya que a la vez que engendra a la historia, le sirve de apoyo, toda historia genera un propio universo diegético, y este a su vez ayuda a la constitución y comprensión de la misma, para entender mejor un ejemplo claro son los géneros como el western, en el que el universo diegético ya está delimitado y creado por historias anteriores, mas propio sería entonces utilizar la expresión de referente diegético, este referente lo que logra explícitamente o implícitamente es un fondo verosímil para la historia (Aumont et al, 1996).

Ahora bien el argumento que es el que describe de manera visual y auditiva la historia, incluye los acontecimientos de la misma, que se describen de manera directa, comprende imágenes palabras, ruidos y música, por ende su organización es mas compleja, ya que ese mundo ficticio se materializa. El argumento distingue diferentes niveles de lectura, el primero es que sea legible, que el espectador pueda comprender ambos ordenes el de la historia y el del argumento, este nivel es el denotado, permite el reconocimiento de los objetos y las acciones que se muestran, el segundo nivel se refiere a la coherencia, en relación al estilo del director, al género al que el filme está inscrito y la época histórica en la que se produce, la organización del argumento y el ritmo orientan la lectura que está

como la sorpresa, el suspenso o la tranquilidad por mencionar algunos, esto es producto de la disposición de las partes del filme, la relación de la banda-imagen, la banda-sonido y la puesta en escena. Forzosamente el argumento es un discurso cerrado, ya que tiene un principio pero un final materialmente limitado, no son muchos los relatos fílmicos que exceden las dos horas, independientemente de la amplitud que tenga la historia, entonces podría decirse que es un elemento organizado en función de su finitud, hay que precisar que la historia, puede o no tener un final abierto, dejar en suspenso, dar origen a varias interpretaciones o continuaciones pero el argumento forzosamente será finito.

En conclusión la historia, la diégesis y el argumento como capacidades narrativas en el cine están crucialmente relacionadas y por eso es fácil confundirlas, en conjunto todos los elementos presentados explícitamente y aquellos que el espectador infiere conforman la historia, el argumento presenta dichos elementos de manera concreta así que estos son comunes en ambos, pero siempre hay que recordar que la historia va mas allá del argumento, al sugerir en el espectador sucesos diegéticos que no figuran en la imagen, pero el argumento puede ir mas allá de la historia al presentar imágenes y sonidos no diegéticos, como los créditos, que se encuentran fuera del margen de la historia o los elementos extra diegéticos, muy en particular la música, sobre todo cuando ésta interviene como apoyo para expresar los sentimientos o sensaciones de los personajes, sin que su producción sea reconocible en el universo diegético (Aumont et al., 1996, Bordwell, 2004).

Moduladores de la narración.

El acto narrativo es modulado por, el autor, el narrador, la instancia narrativa, los personajes, la causa y efecto, la intriga de predestinación y la frase hermenéutica , Aumont et al., (1996):

El autor tiene un carácter, una personalidad, una vida real y una psicología, incluso una <<visión del mundo>>, que centran su función en su propia persona y en su <<voluntad de expresión personal>>. Para muchos críticos es grande la tentación de considerar que por una parte el realizador es el único artesano, el único creador de su obra, y por otra se puede (se debe) partir de sus intenciones, declaradas o supuestas, para analizar y explicar su <<obra>>.

El narrador <<real>> no es el autor, porque su función no sabría confundirse con su propia persona. El del narrador es siempre un papel ficticio, puesto que actúa como si la historia fuera anterior a su relato (cuando en realidad es el relato el que la construye) y como si él mismo fueran neutros ante la <<verdad>> de la historia. Incluso en la biografía el narrador no se confunde con la persona propia del autor.

La función del narrador no es la de <<expresar sus preocupaciones esenciales>> sino la de seleccionar, por la conducción de su relato, entre una serie de procedimientos de lo que no es necesariamente el creador, pero sí a menudo el usuario. Para nosotros, el narrador sería el realizador, en tanto que es quien escoge un tipo de montaje, por oposición a otras posibilidades ofrecidas por el lenguaje cinematográfico.

Narrador e instancia narrativa: en estas condiciones, ¿se puede hablar en el cine de

series de elecciones asumidas por varios técnicos (el productor, el guionista, el jefe operador, el electricista, el montador...)? Parece preferible hablar de instancia narrativa al referimos al lugar abstracto donde se elaboran las elecciones para la conducción del relato y de la historia, donde juegan o son jugados los códigos y donde se definen los parámetros de producción del relato fílmico (p.p. 110, 111).

Los personajes.

El narrador puede ser una figura específica que va contando la historia, puede ser un personaje o una voz en off (Bordwell, 2004).

Los personajes, definidos como actantes, no son medidos por su status social o psicológico, si no por su esfera de acción, por las funciones que cumplen dentro de la película, el actante es el personaje que sólo cumple una función, y el actor es aquel que durante toda la historia cumple varias funciones, de igual modo una función puede ser cubierta por varios personajes. Greimas propone un modelo actancial compuestos por el sujeto que sería el héroe, el objeto que es la persona u objeto que busca el héroe, el destinatario el que recoge el fruto, el oponente, el que dificulta el propósito del sujeto y el ayudante el que ayuda al sujeto, a su vez un personaje puede ser simultáneamente o alternativamente cualquiera de estos. Entonces se puede decir que los actantes tienen un número finito y no varia su esfera de acción aunque los personajes son infinitos y sus atributos si pueden variar (Greimas, 1966).

Los agentes de causa y efecto en la narrativa de un filme suelen ser los personajes, ya que activan sucesos y reaccionan ante ellos. Cuando un personaje, es complejo o muy

características, estas características ya sea en un personaje complejo o sencillo se diseñan para desempeñar un papel causal, e implican actitudes, habilidades, preferencias, pautas psicológicas, un estilo del vestuario, apariencia etc.

No siempre la causa y el efecto responden a los personajes, puede ser un factor externo a ellos como un fenómeno natural, el espectador siempre busca conectar los sucesos de un filme como causa y efecto, al ver un incidente el espectador tiende a suponer lo que lo provoco, o lo que puede provocar, por ejemplo los filmes de misterio, omiten algunas causas y presentan en el argumento solo los efectos, o viceversa el argumento presenta las causas y mantiene ocultos los efectos, esto anima al suspenso, la incertidumbre y la intriga del espectador. (Bordwell, 2004).

La intriga de predestinación, Aumont et al., (1996):

La intriga de predestinación, consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada. Thierry Kuntzel ha destacado el parentesco que existe entre esta intriga de predestinación y el sueño-prólogo que presenta de forma muy condensada y alusiva lo que un segundo sueño desarrollará después.

La intriga de predestinación, que da su orientación a la historia y al relato fijando de algún modo la programación, puede figurar explícita..., alusiva... o implícitamente, como en las películas que empiezan por una <<catástrofe>> y dejan sobreentender que más adelante conoceremos las razones y el mal será reparado (p. 125).

La frase hermenéutica, Aumont et al., (1996):

Una vez anunciada la solución, trazada la historia y programado el relato, interviene todo un arsenal de demoras, dentro de lo que Roland Barthes llama la <<frase hermenéutica>>; consiste en una secuencia de etapas de relevo que nos conducen de la puesta a punto del enigma a su resolución a través de falsas pistas, trampas, suspenses, revelaciones, vueltas y omisiones (p. 126).

Ya para concluir, Mitry (2006), cita a Pudovkin en su obra titulada La técnica del film:

El hecho de filmar [dice] quizá no sea solamente una simple fijación del acontecimiento que ocurre ante el objetivo; puede ser también una forma particular de representación de este acontecimiento. Entre el acontecimiento mismo y su apariencia en la pantalla existe una diferencia bastante marcada. Precisamente esta diferencia es la que hace el cine un arte. Guiada por el realizador, la cámara se encarga de eliminar lo superfluo y de dirigir la atención del espectador de tal modo que éste no vea sino lo importante y característico [...].

Cuando queremos comprender algo, comenzamos siempre por una ojeada general y luego, mediante un examen de la máxima intensidad, ampliamos nuestra comprensión con un número de detalles sin cesar acrecentado- Lo particular, el detalle, siempre implica intensidad. De esto depende la forma de un film; de su facultad particular de dar una representación especialmente viva y precisa del detalle. La fuerza de la representación fílmica está ligada al hecho de que, por medio de una cámara, se esfuerza por penetrar tan profundamente como sea posible hasta el corazón de cada imagen. La cámara, de alguna manera, hurga los ocultos escondrijos de la vida; cuando mira distraídamente en su alrededor. La cámara va más lejos; apresa cada cosa que

pueda ver y luego la eterniza en la película. Cuando nosotros nos detenemos ante una imagen real de la vida; debemos hacer cierto esfuerzo y emplear un cierto tiempo para ir de lo general a lo particular, para acrecentar nuestra atención hasta el momento en que comenzamos a observar y captar los detalles. Gracias al montaje, el film elimina este esfuerzo. El espectador de Films es un observador ideal. Y es el realizador quien lo convierte en tal. En la revelación del detalle oculto hay un elemento de percepción, el elemento que otorga al espectáculo su valor final.

Mostrar algo como todo el mundo lo ve, es no haber realizado nada. No buscamos una materia que se abarque de unan ojeada general y superficial, sino algo que se abra a la mirada investigadora y atenta que puede ver más profundamente. Esta es la razón por la cual los más grandes artistas, esos técnicos que sienten el film más íntimamente, profundizan su trabajo con detalles (pp. 430-431).

Lars von Trier

Lars Trier nació un 30 de abril de 1956 en Copenhagen, Dinamarca, proviene de una familia de izquierda y burguesa, desde niño tuvo problemas con la autoridad y la disciplina, lo que llevó a sus padres a ingresarlo con tan sólo doce años en una residencia hospitalaria, Trier ha mencionado que esto en realidad era un psiquiátrico. Su primer acercamiento al cine se dio cuando a los once años su madre le regala una cámara super 8, a los doce años queda fascinado con el cine de Dreyer, a los veinte años filma su primer cortometraje "Crahidegartneren" (1977) realizó entre este otros trabajos para más tarde ingresar a la Escuela de Cine Danesa, he ahí donde surge la firma "von", se cuenta que

que sus compañeros terminaron por nombrarle de esta manera. En la escuela de cine realizó tres trabajos en 16 mm, "Nocturne" (1980), "Den sidste detalje" (1981) y "Befrielsesbilleder" (1982), que resultaron premiados y proyectados en festivales de todo el mundo.

Su primer trabajo importante fue "El elemento del crimen" (1984), en donde destacó sus capacidades estéticas logrando crear atmósferas y ambientes surrealistas a la par de grandes contrastes de luz, una mezcla de cine negro y expresionismo alemán, aquí ya se apreciaba la gran influencia del cine de Tarkovsky y Bergman, este filme conformaba el primero de una trilogía llamada Europa, continuada por "Epidemia" (1987) y "Europa" (1991).

Después de esta trilogía Trier sufre una crisis emocional, ya que en el lecho de muerte de su madre, ésta le confiesa que su padre no era quien él creía si no otro sujeto, él lo busca pero el encuentro al parecer es frío, al poco tiempo se divorcia de su primera esposa Cæcilia Holbek con quien tuviese dos hijos. Posterior a esto creó la productora Zentropa, momento en el que crea junto con Thomas Vinterberg, Kristian Levring y Søren Kragh-Jacobsen el movimiento Dogma 95, donde realiza un manifiesto que expone, que la realización de cine, debía ser pura sin modificaciones de post producción, donde a través de un voto de castidad establecieron una serie de reglas, como que el rodaje solo se realizará en exteriores, se filmaría con cámara en mano y el sonido se registraría en el momento, el formato debía ser 35 mm y quedaba prohibido todo trucaje, cambios temporales o geográficos, entre otras cosas, si bien este movimiento fue criticado por que Trier rompió con esto en filmes posteriores, si influyó de manera significativa en la manera

de hacer cine. Uno de los filmes mas importantes de este movimiento es “Los Idiotas” (1998), de Trier.

En 2004 recibió un reconocimiento UNICEF, Cine para el Premio de la Paz en Berlín en el International Film Festival, por las temáticas que manejaba en sus películas como la misericordia y la ética, contrario a esto fue declarado persona no grata en el Festival de Cannes 2011, al decir que comprendía a Adolfo Hitler, dentro de una conferencia de prensa de su película Melancolía. Trier quien se auto denomina como el mejor director del mundo, se ha convertido en un personaje polémico, en definitiva el contraste de sus actitudes en ocasiones sorprenden tanto como sus filmes. Entre sus muchas nominaciones, reconocimientos y premios, resalta el de a mejor actriz en Cannes en tres ocasiones con Bjork por Bailando en la Oscuridad, con Charlotte Gaingsbourg por Anticristo y con Kirsten Dunst por Melancolía, en esto se puede observar su fuerte inclinación al personaje femenino

Una de sus obras mas importantes fue el filme “Rompiendo las olas” (1996), que se convertiría en ganador de la Palma de Oro, pero además el que comenzaría con el enfoque hacia el sexo femenino, posterior a este realizó “Bailando en la oscuridad” (2000) un melodrama protagonizado y musicalizado por Björk.

En el año 2003 presenta otro de sus trabajos relevantes “Dogville”, una película muy interesante y teatral, un drama experimental que además daba inicio a otra trilogía sobre Estados Unidos, “Manderlay” (2005), el filme que le sucediese a éste sería Washington la que culminase con ésta trilogía, cinta de la que mucho se ha especulado pero aún no se ha estrenado. En estos filmes se habla sobre la xenofobia, la venganza, la libertad, la esclavitud

y el racismo. De igual forma participo en distintas series de televisión siendo la más conocida el Reino (1994).

Otros títulos importantes y más recientes son Melancolía (2011) y Anticristo (2009) en la que se centra este trabajo (Brooke, 2011; Hawaleschka, 2011; Cultura en Cadena, 2009; Filmin, 2011, IMBD, 2011).

Actualmente Trier está trabajando en su nuevo proyecto titulado La Ninfomana, un filme que dicho por el mismo Trier tiene tintes porno y contiene sexo explícito, en donde expondrá de manera poco sugestiva la vida sexual de una mujer desde su nacimiento hasta los 50 años. El director explica que se encuentra en un momento ideal para escribir,

Antichrist

CAPITULO III

METODOLOGIA

Chapter three Do (Gynocide)

Descripción de la Metodología

Estudiar el cine como documento, se convierte en una actividad de gran valor, por más síntesis que se haga sobre un hecho fílmico siempre existe una cantidad considerable de material a analizar y disciplinas que investigar, el complejo mundo del análisis podría preocupar, por la cantidad de información textual y visual; sin embargo el realizar un esquema de análisis claro permite canalizar toda esa información y darle un sentido, señalando que el análisis contribuye también a la objetividad de una conclusión, aunque este resultado siempre estará impregnado de la postura subjetiva del analista.

Tipo de estudio

Este trabajo es una Tesina de carácter analítico.

Descripción del estudio

El método a utilizar es el análisis el cuál se realizará a través de una matriz, que se puede observar en el Apéndice A, dicha matriz, está basada en la metodología que

propone Lauro Zavala (2002), en su libro “Elementos del discurso cinematográfico” que está compuesto por 12 elementos:

Elementos de Análisis Cinematográfico

I. Condiciones de Lectura (Contexto de Interpretación)

a) ¿Cuáles son las condiciones para la interpretación de la película?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Horizonte de experiencia y expectativas individuales

Condiciones personales de elección

Antecedentes verbales

Memoria cinematográfica personal (real o apócrifa)

Contrato simbólico de lectura

Horizonte de expectativas canónicas

Antecedentes impresos

Enmarcamiento genérico

Prestigio de la dirección, actores y actrices

Mercado simbólico de la sala de proyección

b) ¿Qué sugiere el título?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

En relación con su dimensión retórica: sintaxis y polisemia

En relación con el mundo cotidiano: anclajes externos

En relación con el resto de la película: naturaleza de los subtextos

(parabólicos, alegóricos, genéricos, arquetípicos, míticos, paródicos)

En relación con el título original (cuando la película es extranjera,

adaptación de texto literario o remake, parodia, secuela)

2. Inicio (Prólogo o Introducción)

a) ¿Cuál es la función del inicio?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Presentación de créditos

Gradiente de integración con el resto

Función estructural: prefacio, epígrafe, metatexto

Diseño tipográfico: tipo, tamaño, color, ubicación (significación)

Duración y funciones de la primera secuencia / Relación con el final

Prólogo narrativo, antecedente cronológico, conclusión anticipada,

establecimiento de complicidad con el espectador (suspense)

b) ¿Cómo se relaciona con el final?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Intriga de predestinación (explícita, implícita, alusiva)

3. Imagen (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)

a) ¿Cómo son las imágenes en esta película?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Color / Iluminación / Composición

Lentes: profundidad de campo / zoom

b) ¿Cuál es la perspectiva de la cámara?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Cámara (punto de vista narrativo e ideológico):

emplazamiento, distancia, participación, movimiento

4. Sonido (Sonidos y silencios en la banda sonora)

a) ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Música, voces, silencios: planos sonoros, diálogos, exégesis

Temas y motivos sonoros: iteración y variantes

Relaciones estructurales entre sonido e imagen: función didáctica

(consonancia dramática) / función dialógica (resonancia analógica) /

función contrastiva (disonancia cognitiva)

b) ¿Qué función cumplen los silencios?

5. Edición (Relación secuencial entre imágenes)

a) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Consistencia de tiempo y espacio (secuencialidad lógica y cronológica)

Duración y ritmo de las tomas (normal, cámara lenta, congelamiento, superposición cronológica)

b) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Integración y/o contraste entre secuencias:

Articulación formal: gráfica, cromática, sincrónica

Articulación conceptual: lógica, ideológica, cronológica

(secuencial, flashback, flashforward)

Montaje no secuencial: paralelo, onírico, alegórico, plano-secuencia

6. Escena (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática)

a) ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Espacios naturales: relación simbólica con la historia

Estilo de la arquitectura, el diseño urbano y otras formas de diseño

Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio

b) ¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Proxémica: expresión facial, tono de voz, kinésica (movimientos corporales),

lenguaje corporal

Vestido y peinado: connotaciones ideológicas, psicológicas, genéricas

Casting / Miscast

7. Narración (Elementos estructurales de la historia)

a) ¿Qué elementos permiten entender la historia?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Trama de acciones en orden lógico y cronológico

Elementos de la estructura mítica (Campbell / Vogler)

Acto I: Primeros 30 minutos

1) Mundo ordinario: Presentación del héroe y su falta

2) Llamado a la aventura: Tentación y reconocimiento

3) Rechazo de la llamada: Mostrar lo formidable del reto

4) Encuentro con mentor: Protección, prueba o entrenamiento

5) Cruzamiento del umbral: Momento de decisión, acto de fe

Acto II: Sigüientes 60 minutos

- 6) Pruebas, aliados, enemigos: Compañía, sombra, rival
- 7) Acercamiento a la cueva más remota: Hilo de Complicaciones

Inicio de la Crisis Central

- 8) Reto supremo: Los héroes deben morir para poder renacer
- 9) Recompensa: Epifanía, celebración, iniciación
- 10) Jornada de regreso: Contra-ataque o persecución

Acto III: Últimos 30 minutos

- 11) Resurrección: Duelo a muerte y dominio del problema

Clímax

- 12) Regreso con el elixir: Prueba, sacrificio, cambio

b) ¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Estrategias de seducción narrativa (frenado de solución a los enigmas): engaño, equívoco, suspensión, bloqueo

Sorpresa (ignorancia del espectador controlada por el narrador)

Suspense (ignorancia del personaje, conocimiento del espectador)

Estrategias de suspense: misterio (el espectador sabe que hay un secreto pero ignora la solución) / conflicto (incertidumbre del espectador sobre las acciones del personaje) / tensión (el espectador ignora cómo, cuándo y por qué va a ocurrir lo anunciado)

8. Género y Estilo (Convenciones narrativas y formales)

a) ¿Cuáles son las fórmulas narrativas utilizadas en la película?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Fórmula clásica: grupo o individuo común en situación excepcional

Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):

Amor y Erotismo: Obsesión romántica

Mundo del Espectáculo: Compulsión escénica y sus consecuencias

Detectives: Acción moral en un mundo corrupto

Western: Individuo que lleva a la comunidad a la civilización

Guerra: Incorporación a la sociedad por medio de pruebas

Ciencia Ficción y Horror: Complicidad con lo extraño

Fantasa: Contrapartes oníricas de experiencias vitales

Outlaw: Grupo o individuo al margen de la ley

Outcast: Grupo o individuo al margen de la norma (minoría social, misfit, disfuncionalidad mental o física, genialidad)

Géneros coyunturales, subgéneros y variantes

Modalidades genéricas: trágico-heroica, melodramático-moralizante, cómica o irónica

Articulación entre estructuras genéricas y estructuras sociales

b) ¿Hay elementos visuales o ideológicos del film noir en esta película?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Elementos visuales del film noir

desplazamiento violentos y laberínticos

Composición: claroscuros dramáticos, contrastes internos, espacios confinados

Elementos ideológicos del film noir

Personajes: doppelgängers, investigador desencantado, arquetipos femeninos
(femme fatal, viuda negra)

Filosofía: determinismo social, ambigüedad moral, escepticismo irónico,
rasgos paranoicos (doble traición, etc.)

9. Intertextualidad (Relación con otras manifestaciones culturales)

a) ¿Existen relaciones intertextuales explícitas?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Estrategias visuales o verbales: mención, citación, inclusión

Intertextualidad de segundo grado: personaje como escritor de cine, director de cine, actor de cine, compositor de música para cine, productor de cine, etc.

Metalepsis: actor que entra o sale de la pantalla, cine sobre el cine

b) ¿Existen relaciones intertextuales implícitas?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Estrategias visuales o verbales: alusión, parodia, pastiche, simulacro, iteración
(revival, remake, retake, secuelas, precuelas)

Intertextualidad de segundo grado: personaje como escritor de literatura,
artista, compositor, fotógrafo, arquitecto, actor de teatro,
diseñador gráfico, director de orquesta, científico, etc.

Evolución de la estructura temaria (director, actor, espectador)

10. Ideología (Perspectiva del Relato o Visión del Mundo)

a) ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Verosimilitud: presentación de lo convencional como natural

Palimpsestos (subtextos): alegóricos, mitológicos, irónicos

Omisiones en la narración: elipsis y cabos sueltos

Espectacularidad y referencialidad

Creación artística: subversión o cambio de códigos visuales o sociales

b) ¿Qué otros elementos ideológicos afectan la película?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Condiciones de producción y distribución

11. Final (Última secuencia de la película)

a) ¿Qué sentido tiene el final?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Toma final: principio de incertidumbre o resolución (narrativa o formal)

b) ¿Cómo se relaciona con el resto?

Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta:

Relación con expectativas iniciales (intriga de predestinación, contrato simbólico, hipótesis de lectura)

Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto

12. Conclusión (del análisis)

informada a la pregunta: ¿Qué me pareció la película? (p.p. 23-27).

El autor comenta que su modelo o guía de análisis, es aplicable a cualquier película y debe realizarse, al termino de ver la misma y no durante, esta guía puede utilizarse, de modo que se apliquen los campos en base a las necesidades del analista. (Zavala, 2002).

De éste modo se realizó una matriz de 10 incisos, con una organización diferente, a su vez cada inciso abarca determinados parámetros de los elementos. Los elementos a analizar son: Título, inicio, narración, imagen, escena, intertextualidad, sonido, edición,

Antichrist

CAPITULO IV : CONCLUSIONES

Interpretación de la película en relación a los elementos formales

Imagen

La película comienza con tres cuadros, en ellos se puede leer: Lars von Trier, Antichrist y Prologue, lo espontáneo e infantil de la tipografía blanca sobre una pizarra con colores grises, cafés, verdes y rojos, le dan a la imagen un estilo naif, el cuadro denota el desorden, el caos y la locura, el filme está dividido en 6 partes, un prólogo, cuatro capítulos y un epílogo que a manera de epígrafe se van presentando a través de estos cuadros que desde un principio enmarcan y delimitan la historia, contribuyendo a darle un énfasis a la progresión de la misma.

Se marcan ciertas constantes en cuanto a las tomas de la película, se pueden observar en su mayoría los planos cerrados, dotando a los planos abiertos de un especial sentido sobrenatural, un claro ejemplo es cuando ella escucha el llanto de su hijo en el bosque y se muestra un plano largo de las montañas y el cielo; cuando el automóvil entra al bosque, haciendo un plano largo cenital, esta parte me remite al filme, El Resplandor

cuando la familia se dirige al hotel, este tipo de tomas, generan la sensación de una presencia superior, por la majestuosidad de la naturaleza y el campo abierto, que da la sensación de inmensidad. Ese momento es de gran importancia visualmente, ya que ciertas zonas de la imagen se distorsionan, esto podría interpretarse que los personajes se están internando dentro de la mente de ella, inspira miedo e incertidumbre, la distorsión anuncia que algo extraño va a suceder, marca la entrada al bosque, El Edén, el lugar al que ella más teme, dicha distorsión en la imagen aparecerá mas adelante varias veces y será mas evidente conforme la historia avanza.

La lentitud de las imágenes lograda con la cámara de alta velocidad, sostienen un esfuerzo por parte del director en que te involucres al máximo con los personajes y la situación, las imágenes se convierten en pinturas, esta quietud dentro del movimiento que avanza despacio, guiado por la música, permite que realices una lectura de la imagen profunda, sumado a esto el prólogo esta lleno de planos cortos y zoom, el contenido sexual explícito pareciera demasiado, sin embargo, se puede interpretar como la unión que más tarde será castigada que también es representada a través de planos cerrados e incluso tomas a detalle como es el caso de la eyaculación sangrienta y la castración, los cuadros que representan los síntomas de la ansiedad, presentan un manejo formal similar, que transmite la sensación, a través de imágenes borrosas, en colores verdes y el contraste de negros con luz blanca y sonidos que evocan, zumbidos, pulsaciones, náuseas, dejando al espectador frío.

Hasta este momento pareciera que los principios del Dogma 95, no se han manifestado y en cuestiones técnicas así es, la película es meramente digital, hay iluminación intencionada, decorado, música y cortes como cualquier filme, pero hay un factor que

marca mucho la presencia del dogma en el sentido de generar esta sensación de realidad y purismo cinematográfico y a excepción de algunas tomas, toda la película es cámara en mano, esto le da una enunciación diferente, la hace más íntima y más orgánica, esa tercera persona es el público, la cámara luce como alguien que los acompaña en todo momento, camina, respira y se mueve con ellos, en los contra planos se encuentra detrás o junto, observándolos y ese espacio puede ser ocupado por el espectador, que termina involucrándose, esto da la idea de un cine, más cercano al público, directo e inclusive incómodo por la proximidad a la intimidad de la pareja.

En cuanto a los colores, tan sólo por estar en blanco y negro el prólogo y el epílogo se distinguen del resto de la película, haciendo la imagen más dramática, el blanco y negro refuerza la idea del alto contraste, enmarca los rostros y vuelve más duras las facciones, por otro lado cuando el contraste no es tan fuerte, los blancos y grises le dan a la imagen un toque mágico, como sucede en el epílogo, como la mirada dentro de un sueño.

El uso de claro oscuros y alto contraste es una constante se puede ver sobre los cuerpos y rostros de los personajes y en los cuadros de las ramas de los árboles, esto de cierta forma puede remitir, al cine negro o al expresionismo alemán, en donde se puede apreciar la clara tendencia por el alto contraste entre luz y sombra. De igual forma en una entrevista a Lars von Trier, el director comenta la fuerte influencia de Tarkovsky, y esto se puede apreciar en la similitud de la iluminación de sus filmes, véase Apéndice F.



Figura 1. Nombre del director.



Figura 2. Título de la película.

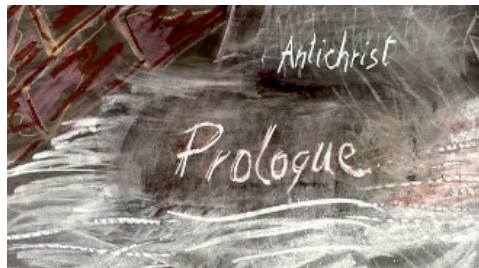


Figura 3. Prólogo.

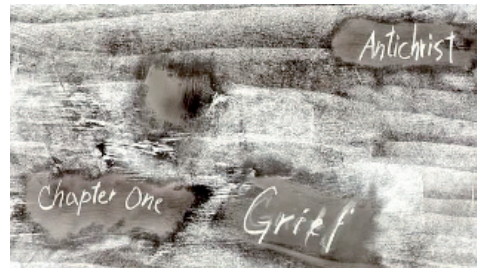


Figura 4. Capítulo uno, "Sufrimiento".



Figura 5. Capítulo dos, "Dolor" (El caos reina).

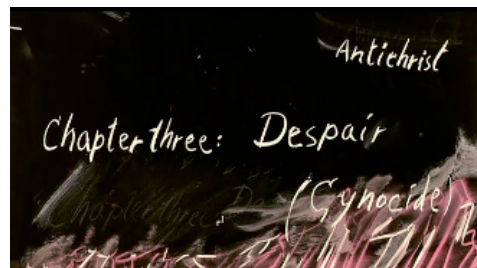


Figura 6. Capítulo tres, "Desesperación" (Genocidio).

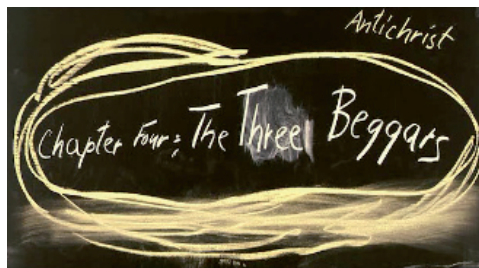


Figura 7. Capítulo cuatro, "Los tres mendigos".

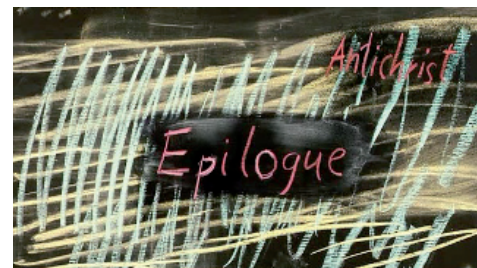


Figura 8. Epílogo.

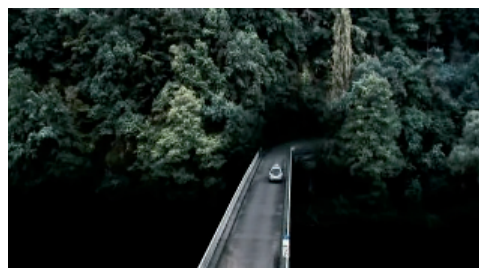


Figura 9. Entrada al bosque, similar al Resplandor.



Figura 10. Imagen extraída del Resplandor.

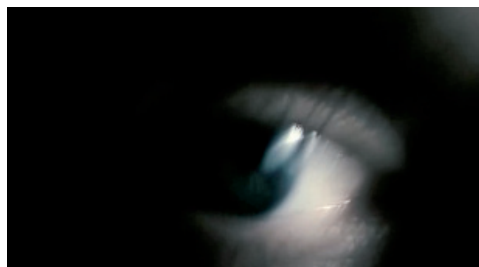


Figura 11. Plano de detalle del ojo de él.

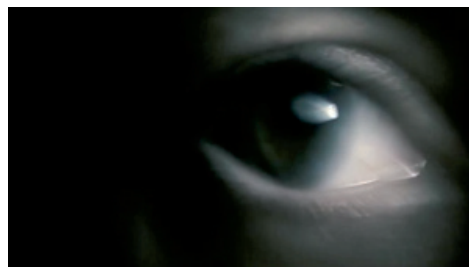


Figura 12. Plano de detalle del ojo de ella.



Figura 13. Plano de detalle del cuello de ella.

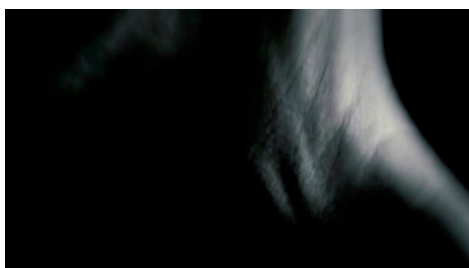


Figura 14. Plano de detalle del cuello de él.

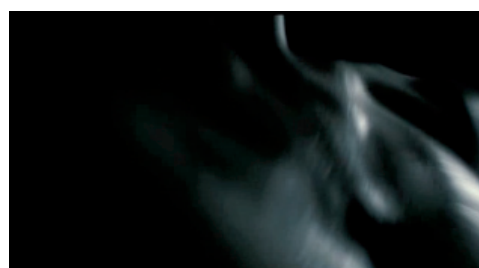


Figura 15. Primer plano del pecho de él.

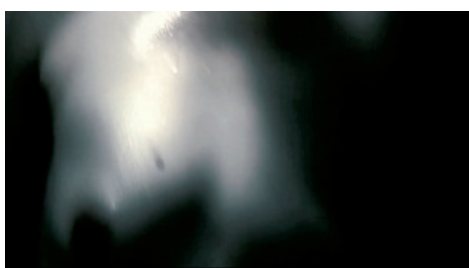


Figura 16. Primer plano del pecho de ella.

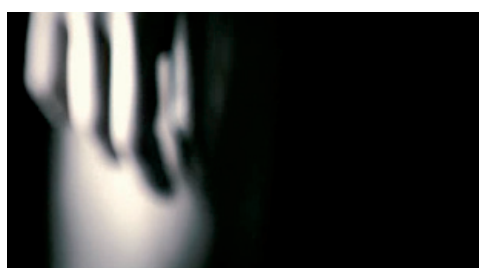


Figura 17. Primer plano de la mano de ella.

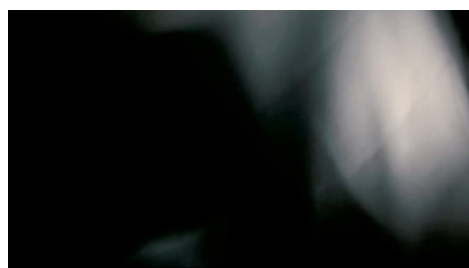


Figura 18. Primer plano del cuello de ella.

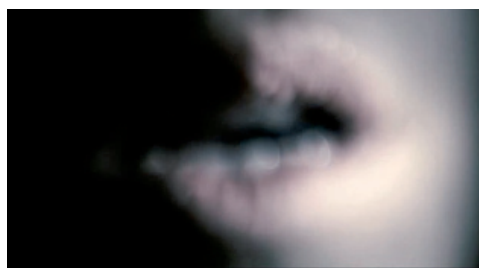


Figura 19. Plano de detalle de la boca de ella.

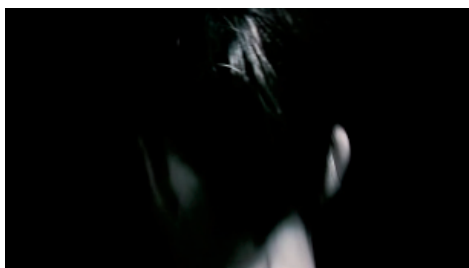


Figura 20. Primer plano de la nuca de ella.



Figura 21. Plano medio de ambos personajes, sosteniendo relaciones en la regadera.



Figura 22. Primer plano del rostro de ella, teniendo un orgasmo.



Figura 23. Primer plano de ambos personajes a punto de darse un beso.



Figura 24. Primer plano de ambos personajes, abrazados, él intenta tranquilizarle la respiración.



Figura 25. Plano medio de ambos personajes, mientras platicaban en el porche de la cabaña.



Figura 26. Plano medio de ambos personajes, sosteniendo relaciones en el bosque.



Figura 27. Plano de cintura, ambos personajes recostados en el piso.



Figura 28. Plano medio de ambos, él la esta ahorcando.

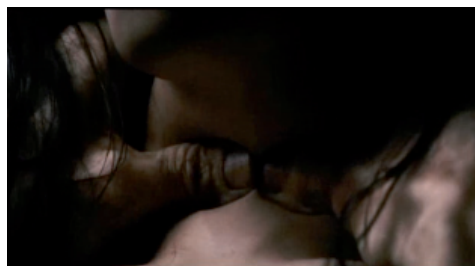


Figura 29. Primer plano de las manos de él, presionando el cuello de ella.

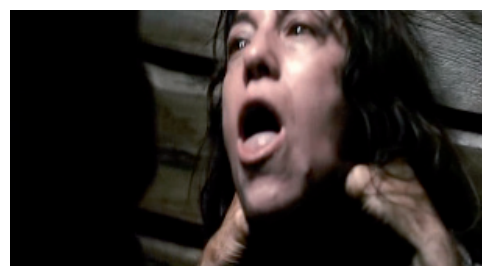


Figura 30. Primer plano de ambos, ella haciendo un esfuerzo por respirar, esta a punto de morir.

Sonido

Por un lado se escucha un pieza lenta, hermosa, con imágenes que cargadas de belleza, en cuanto color, texturas y composición y de manera muy pausada relatan un hecho triste y difícil, la muerte de un hijo pequeño, al final se presenta nuevamente, cuando cientos de mujeres caminan a través del bosque, se escucha la hermosa pieza que pertenece a la ópera Rinaldo, que se estreno en Londres en 1711 y que para la película se realizó la versión a cargo de Tuva Semmingsen con la orquesta Barokksolisten que fue grabada en Kastelskirken en Copenhagen (Audiciones comentadas, 2009).

La frase en italiano dice así, “Deja que llore mi suerte cruel y que añore la libertad”, esto tiene una relación contrastiva con la imagen, es de vital importancia ya que el accidente del niño que se cuenta en el prólogo representa la suerte cruel de la pareja y la libertad que ella añora, poder liberarse del dolor, de la culpa que representa la muerte de su hijo; en el prólogo se aprecia triste, desoladora, y a pesar de ser la misma pieza musical, en el epílogo de cierta manera es gratificante, el espectador exhausto, vienen de una serie de secuencias, intensas y violenta, por ende la música se vuelve un descanso, se aprecia tranquilizadora aunque el epílogo deja ver claramente que él continua con las visiones aunque estás son un tanto liberadoras.

La ausencia de música a excepción del prólogo y el epílogo que predomina en la película hacen que la escena sea veraz, creíble y aquellos sonidos que no se les puede otorgar un sentido diegético, parecieran provenir del interior de la mente, la sensación es natural y eso lo hace imperceptible pero el sonido ahí está.

Otra enunciación fuerte del sonido en la película son los diálogos, al ser solo dos personajes casi durante todo el filme son sus voces las que se escuchan, se escuchan

profundas y tenues. El color de la voz de ella es especial viaja de los graves a los agudos y pareciera que estuviese hablando en voz baja. El sonido de las bellotas es muy representativo, en la interpretación de ella el sonido de las bellotas, representa el grito de todas las cosas que van a morir. Los silencios cumplen una función bien importante, aunque su inclusión no es muy constante, casi siempre denota la tensión que se crea entre los dos personajes cuando él trata de encontrar los miedos que en ella existen, cuando toca el tema de la tesis y cuando le enseña las fotografías con el niño y su zapatos mal puestos, es ahí donde el silencio crea estos momentos de tensión e incertidumbre, de igual forma en general la película da la sensación de ser silenciosa, aunque en realidad esta cargada de sonidos por doquier ya sean diegéticos o bien para crear atmósferas determinadas.

Montaje

El montaje es analítico en general y por momentos es sintético aquí se juega nuevamente con la forma para crear determinada sensación y percepción, el inicio se cuenta con toda la calma del mundo con planos largos y en el resto de los capítulos el ritmo es más natural, el montaje también es ideológico por que existe una relación constante entre los objetos y los personajes de la película, el espacio psicológico donde interviene la imaginación de ella, es onírico, comienza después de que ella cierra los ojos, dando la pauta de que ahora lo que se verá será lo de su mente, también sucede cuando recuerda haber estado en la cabaña y se escucha su voz en off, al tiempo que la vemos siguiendo el llanto del bebé o recuerda al bebé caminando en el bosque, los elementos formales como la luz y el color, definen la oscura atmósfera que envuelve este lugar. De igual

forma están estos momentos en los que se ven las criaturas del bosque y los cuerpos de mujeres desnudos, en conclusión la película es un espacio psicológico total que se manifiesta explícitamente con estas imágenes.

El montaje se convierte en la herramienta principal para generar imágenes y momentos intensos y bizarros, como sería el caso de la ventana en el tren, en repetidas ocasiones y de manera casi imperceptible por lo rápido que aparece, se ve el rostro de ella gritando con un aspecto tétrico, también se puede observar en el reflejo de la ventana dos cuerpos desnudos que sostienen relaciones sexuales, esto podría interpretarse como la manera en que ella se ve a si misma, como un ser horrible y relaciona el sexo con la muerte de su hijo por lo tanto el sexo es culpa, esto se logra en primer lugar por que en principio es un reflejo y esto refuerza la idea de proyección y en segundo lugar por que ese reflejo se manipula y se sustituye gracias al montaje.



Figura 31. Plano total del niño subiéndose a la silla y tirando las tres estatuillas (prólogo).



Figura 32. Plano general del bosque (epílogo).

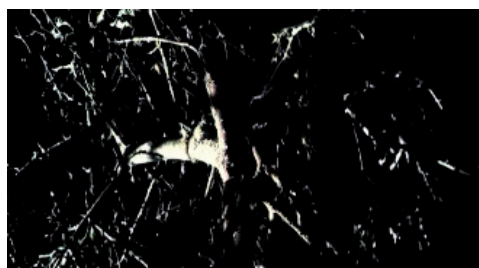


Figura 33. Imagen en alto contraste de las ramas de un árbol.



Figura 34. Imagen de los troncos de los árboles, en alto contraste.

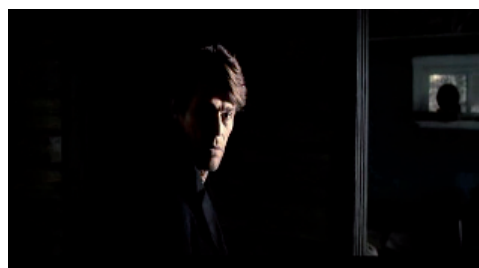


Figura 35. Aquí, se puede observar que la mitad del rostro está en penumbra.



Figura 36. Imagen del sobre en el buzón, el juego del contraste remite al cine negro.

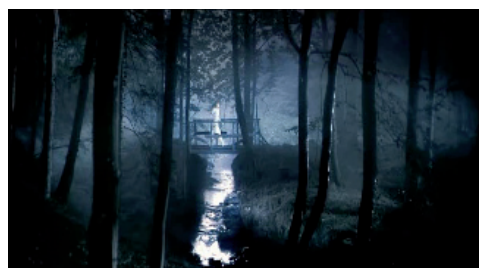


Figura 37. En el fondo en medio del puente se observa ella desde su imaginación.

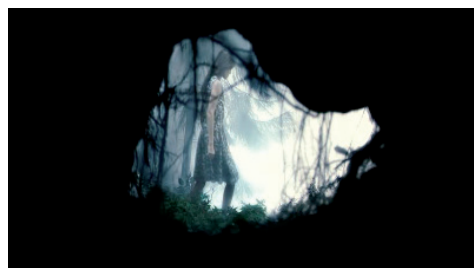


Figura 38. Plano de conjunto, visto desde el hoyo del zorro, se puede ver a ella caminando.



Figura 39. Plano general abierto, la cabaña vista desde la imaginación de ella.



Figura 40. Plano general abierto, de las montañas y el bosque, visto desde el recuerdo de ella.



Figura 41. Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, de fondo los árboles en movimiento.



Figura 42. Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, esta vez mas definido..



Figura 43. Imagen del rostro de ella gritando, a través de la ventana, de un aspecto tértico.



Figura 44. Dos cuerpos desnudos flotando.



Figura 45. Plano de detalle de tallos de flores.

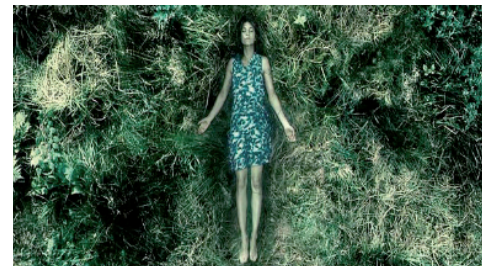


Figura 46. Toma cenital de ella recostada en la hierba, fundida en verde.

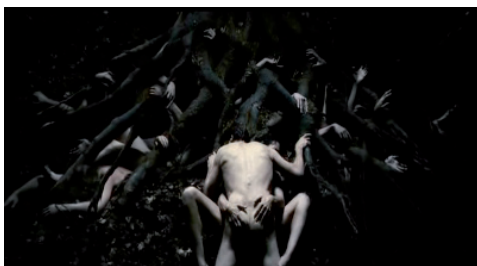


Figura 47. Plano de conjunto, ellos sostienen relaciones sobre raíces que guardan cuerpos desnudos.



Figura 48. Él visto a través de una lluvia de bellotas.



Figura 49. Aquí se observa a ella caminando junto al roble, visto desde su imaginación.



Figura 50. Aquí se observa a él caminando junto al mismo roble, pero con cuerpos de mujeres a un costado.

Puesta en escena

El prólogo, es muy importante, en él se pueden ver todos los temas que aparecerán en el filme, los tres mendigos, que serán representados por los tres animales que también hacen su aparición, son las tres estatuillas, que traen en la base escritas, dolor, desesperación y sufrimiento, nombre que llevarán tres de los cuatro capítulos, el cuarto se titula, los tres mendigos, estas pequeñas estatuillas son tiradas por el niño al subirse al escritorio, otro elemento de utilería importante es el juguete del niño un rompecabezas que tiene tres figuras, el ciervo, el zorro y el cuervo, mismos que veremos más adelante, y es así como se logra toda la estructura de redes simbólicas entre los elementos que se ven a cuadro.

Otro elemento que juega un papel simbólico, es el intercomunicador para bebés en la toma se puede ver que está en “mute” y se puede apreciar por las líneas de frecuencia que está percibiendo sonido, la pareja no se percata de esto, la puesta en escena a través de los elementos y las acciones contribuye a contar algo, en este caso en complemento del encuadre y la profundidad de campo que determinan la atención del espectador sin dejar a un lado lo que sucede en el cuarto.

Cuando llegan al bosque, éste luce frío y húmedo pero de un soleado dorado, al llegar a la cabaña se ve desolada, los espacios son pequeños, en el Edén él comienza a tener encuentros extraños, con un ciervo, un zorro y la lluvia de bellotas que se da por la noches. En el cuarto de arriba, el pequeño tapanco, estaba lleno de imágenes sobre la quema de brujas, aquelarres e imágenes femeninas demoníacas. En un librito sobre la mesa se puede leer la palabra genocidio, y dentro de este se puede observar como en un principio el texto escrito era legible, al final de las páginas escritas, la letra lucia mal hecha,

apenas se entendía, con esto se entiende que al final ella ya mostraba indicios de desorden, otra cuestión importante es la aparición nuevamente de los tres mendigos, sobre la mesa hay un pergamino negro en donde se ve una constelación, que forma el cuervo, el zorro, el ciervo y un cóndor, esta última figura también aparece, cuando ella logra caminar de una piedra a otra, sorpresivamente cae una cría de un árbol y comienza a ser devorada por las hormigas, en eso su madre la recoge y la lleva a una rama donde comienza a comérsela, al ver esto ella se impresiona mucho y comienza a llorar, la imagen es muy fuerte las hormigas están devorando la cría en primer plano también hay una pequeña estatuilla de un cuervo que esta en la sala de la cabaña, podría decirse que los objetos fungen como una fuente de información, constantemente aparecen elementos que de manera directa o indirecta nos remiten a la historia.

Narración

En esta película solo hay dos personajes, es difícil asignar el papel de héroe y el papel de mentor, a mi parecer ambos personajes juegan estos roles. En el prólogo, se muestra la mayor parte del mundo ordinario, pero es en el capítulo uno donde se observan los problemas de los personajes. Ella comienza a presentar fuertes ataques de ansiedad, que no puede controlar y el sexo, se vuelve obsesivo y culposo, funge como un escape para ella, para él es difícil separar el papel de terapeuta con el de esposo ya que igual la desea. En esta etapa también se presentan las preguntas dramáticas que enganchan al público, ¿superará ella la culpa?, ¿encontrará la resignación y la aceptación?, está en juego su relación como pareja.

Durante el viaje rumbo hacia el Edén, cuando ella se transporta al bosque en su imaginación, menciona al ciervo, el zorro y al viejo roble, ella previene que pronto vendrá la oscuridad y se adentrará en ella. Sin embargo de manera significativa es él quien se adentra en el mundo de ella, lo va absorbiendo y aunque parece resistirse contraponiendo su rol de mentor, dando siempre una explicación objetiva, no lo logra y termina absorto en el mundo de ella, pareciera una lucha e intercambio entre héroes y mentores. Parecieran ser aliados y trabajar en equipo pero en realidad también son enemigos, porque se hacen daño uno al otro, pese a las intenciones de él de querer ayudarla, su ayuda confunde un poco, en principio la insistencia de tratar a su esposa es un tanto soberbia, ya que deja a un lado a la pareja para convertirla en doctor y paciente, esto codependencia pura, llevada a niveles extremos.

Cuando entran al túnel y el bosque se deforma, se marca la clara entrada en el mundo especial, se entiende que se sumergen en otro espacio, sin embargo el más simbólico se da en dos momentos el encuentro con el ciervo que es aquí donde se pone en duda, si él está siendo influenciado por ella o si en realidad el bosque tiene poder y cuando ella duda en el puente y hecha a correr, nuevamente el bosque se deforma, estos momentos comunican totalmente que nada bueno puede ocurrir al cruzar el puente.

A ella la ansiedad y el miedo no le permiten diferir la realidad de sus pensamientos, cuando él encuentra el examen de autopsia que le hicieron a su hijo, se sorprende por lo que lee y mentalmente hace una relación con lo que ella dice sobre las bellotas, ella amanece mejor, se siente curada pero dado lo que él vio en los exámenes es cuando mas seguro está que ella no está bien, él va acomodando las piezas de un rompecabezas se

acerca a lo más profundo de la locura de su mujer, a la vez que experimenta sueños y visiones extrañas, que tal vez son interpretaciones de todo aquello de lo que ella le habla. Los acontecimientos que se describen en el inciso siete del análisis, describen la aproximación a la cueva mas remota, en el sentido de que se puede observar el devenir de los sucesos que denotan que ella esta trastornada y él comienza a desesperarse, los humores se suben y se sienten a punto de explosión.

Vogler (2002), en su libro El viaje del Escritor, describe dentro de sus múltiples tipos de odiseas, dos que concuerdan con Anticristo, cuando él le revela los resultados de la autopsia y le enseña las fotografías, se manifiesta en ella la demonización que desemboca en los amores que matan así las llama Vogler, representa los temores del héroe y sus rasgos desagradables, todo lo que detestamos de nosotros mismos cuando se atraviesa por una crisis emocional, proyectando los problemas a un lugar, a una persona o situación, se erige un símbolo de todo aquello que se odia y se teme, pero que está en relación a uno mismo. Vogler lo describe como si el mismo Diablo es la sombra de Dios, una proyección de todo el potencial, de maldad que podría tener Dios por eso cuando ella analiza todo lo que él le dice, pareciera que se da cuenta de todo, de ella misma y entonces proyecta toda su frustración hacia su marido, se pone sumamente violenta hecho que desemboca a la segunda odisea, los amores que matan, una crisis de fe sobre el amor, ambos poseen un lado brillante y oscuro, el lado oscuro se suscita en ella, que recrimina, ofende y rechaza, esta odisea se le compara con el rostro de Medea al segar la vida de sus propios hijos y con la máscara de medusa, la Gorgona, coronada con las venenosas serpientes de la vergüenza y la culpa, esta comparación concuerda con ella, finalmente ella se castra por que no puede mas con la vergüenza y la culpa. Él supera el

enfrentamiento con la muerte, sobrevive y su vida es la recompensa. Cuando él la mata finalmente esta siendo liberada de la pena que traía y cuando se deshace del cuerpo la quema como se hacía antiguamente a las brujas, con esa puesta en escena se refuerza la relación constante entre el personaje femenino y el personaje de la bruja.

Elementos intertextuales

“Cada espectador deberá buscar quien es el anticristo”, comentó Lars von trier, quien explicase que Anticristo es una especie de tributo a Nietzsche como concepto ideológico filosófico y de Bergman y Tarkovsky como iconos cinematográficos, reafirmando que El Anticristo de Nietzsche es su libro de cabecera desde que tiene 12 años (Loustanau, 2010; ABC Guionistas, 2009).

El título de esta película es un elemento intertextual fuerte, por que ha sido utilizado por otros autores, entonces referencia diferentes interpretaciones, a su vez también, el título en inglés que se escribe Antichrist, en la última T, se le agregó un círculo en la parte superior lo cuál la convierte en el símbolo de la mujer, es evidente que el personaje principal es ella, pero lo que directamente se entiende de esto es que el director pone a la figura de la mujer como el anticristo.

El Edén, es otro elemento intertextual que puede simbolizar diferentes conceptos, el que director no les asigne un nombre a los personajes, puede relacionarse a la representación pura del hombre y la mujer y la expulsión de el paraíso terrenal, recordando los capítulos II y III del Génesis, cuando el hombre y la mujer fueron expulsados del Edén por comer un fruto del árbol del bien y del mal, se volvieron impuros y fueron castigados por Dios,

siendo sus descendientes quienes pagaran esa pena por toda la eternidad. El filme tiene fuertes tintes religiosos, partiendo de premisas, como el Anticristo y El Edén, ella y él.

El Edén siendo un bosque también podría simbolizar el hogar de las brujas, donde se reunían 4 veces por año para el aquelarre en donde realizaban danzas demoníacas y grotescas, ceremonias de iniciación y evocaban al diablo. Véase Apéndice D.

En la toma final la mujeres que caminan por el bosque tienen la cara borrada, esto podría ser para no personalizarlas y hablar mas en términos de un suceso, el genocidio cometido en los siglos XV al XVIII hacia las mujeres que fueron condenadas a la hoguera por prácticas de brujería.



Figura 51. Plano medio, del niño bajando de la cuna y los zapatitos al revés, al pie de la cama.



Figura 52. Plano medio de las estatuillas que tienen escrito, "Sufrimiento", "Dolor" y "Desesperación".



Figura 53. Plano medio de ambos teniendo sexo, a un lado se puede ver el juguete con los tres animales.



Figura 54. En primer plano y nitido, se observa el aparato para escuchar al bebé en mute, al fondo la pareja.

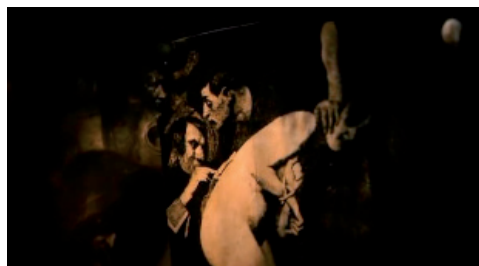


Figura 55. En esta imagen se observa una de las ilustraciones que ella tenía en el ático.

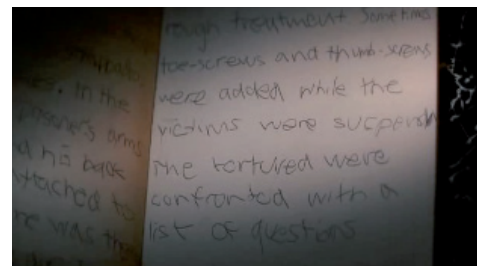


Figura 56. En esta imagen se observa el deterioro de la escritura de ella en su libreta de apuntes.



Figura 57. En esta imagen es un dibujo de la constelación de los tres mendigos, estaba en el ático.



Figura 58. Detrás de él se puede observar la figurilla de un cuervo.



Figura 59. Primer plano de una fotografía donde se observan los zapatos puestos al revés.

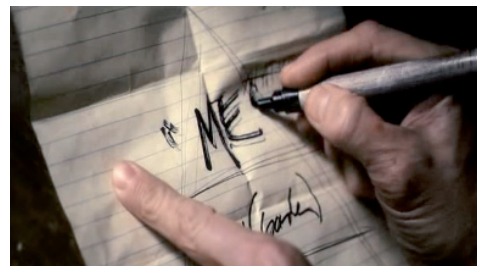


Figura 60. Imagen de la pirámide donde él escribía los miedos de ella, poniendo a ella misma en la punta.



Figura 61. Encuentro con el ciervo, se observa su cría saliendo de su cuerpo.



Figura 62. Encuentro con el zorro, se observa moriendo una especie de bolsa en el vientre.



Figura 63. Encuentro con el condor, se observa éste devorándose a su cría.



Figura 64. Encuentro con el cuervo en el hoyo del zorro.



Figura 65. En esta imagen se puede observar a ella tirada junto a los tres animales.



Figura 66. En esta imagen se ven los tres animales, como si fuesen almas.



Figura 67. En esta imagen puede leer "Genocidio", en la portada de la libreta de apuntes.



Figura 68. En esta imagen se quema el cuerpo de ella, justo como lo hacían con las brujas.



Figura 69. En esta imagen se observa la demonización en el rostro de ella.



Figura 70. En esta imagen se puede observar que las mujeres junto de él no tienen rostro.

La forma en anticristo

Solo hay dos personajes sobre los que recae todo el drama y toda la acción, los elementos de atrezzo o utilería tienen un papel relevante, se presentan a manera de un mapa de objetos que te van dando pistas sobre la historia. El manejo de la profundidad de campo se logra puntualizar sobre estos objetos creándose una red de información. Anticristo es un filme que se vale también mucho del montaje para crear momentos intensos, como es el caso de la ansiedad, la sucesión de cuadros de planos cerrados del oído, la nuca, las manos y el pecho, provocan en el espectador una sensación de tensión. El análisis y las diferentes interpretaciones nos muestran que la forma en esta película es de gran importancia, la dota de un estilo propio, romántico y a la vez de horror. Anticristo está construida con una base primordial, el manejo de imágenes violentas, impactantes, bizarras, oníricas que provocan que sea un filme difícil de ver, de entender y de digerir, las atmósferas creadas dentro de la película transmiten al espectador un estado de hastío y ansiedad, la cámara tan cercana es incomoda para el espectador que se adentra al mundo de esta pareja. En la forma recae la manera en que se percibe, esta película está pensada en cada movimiento de cámara lo que se ve y no se ve a cuadro, la composición, la luz, la puesta en escena, ya que es a través de esto que el director dota de un sentido mágico y psicológico con tintes de horror, gore, romanticismo y dramatismo convirtiéndolo en un filme excepcional por su forma.



Antichrist

REFERENCIAS

APENDICES

Referencias Bibliográficas

Abc, guionistas, (2009). Lars von Trier: "Me complazco a mí mismo con las imágenes que ruedo". Recuperado el 27 de diciembre 2011 de

<http://www.abcgionistas.com/noticias/entrevistas/lars-von-trier-me-complazco-a-mi-mismo-con-las-imagenes-que-ruedo.html>

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. (1996). Estética del cine. España: Paidós Comunicación.

Bazin, A. (1966). ¿Qué es el cine?. Madrid: Ediciones Rialp.

Bellido, A. (1998). Cuatro o cinco cosas sobre cine y realidad. El aprendizaje del cine.

Filmin (2011). Biofilmografía de Lars von Trier. Premios y Reconocimientos. Recuperado el 25 de noviembre 2011, de <http://www.filmin.es/director/lars-von-trier>

Brooke, M. (2011). Biography for Lars von Trier. IMBD, The Internet Movie Database. Recuperado el 24 de diciembre 2011, de <http://www.imdb.com/name/nm0001885/bio>

Bordwell, D., Thompson, K. (2004). Arte Cinematográfico. México: Mc Graw Hill Interamericana.

Bonfil, C. (2010). La Muestra. Anticristo. La jornada. Recuperado el día 18 de agosto 2011, de <http://www.jornada.unam.mx/2010/11/10/opinion/a11o1esp>

Comunicar, 11, 14. Recuperado el 2 de mayo 2011, de

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=11&articulo=11-1998-03>

Cultura en Cadena (2009, 17 de abril). La biografía oculta de Lars von Trier. Recuperado el 24 de noviembre 2011, de

<http://www.culturaencadena.com/cine/genios-del-celuloide/la-biografia-oculta-de-lars-von-trier.html>

Greimas, A. (1971). Semántica Estructural. Madrid: Gredos.

Hawaleschka, N. Biography for Lars von Trier. IMBD, The Internet Movie Database.

Recuperado el 24 de noviembre 2011, de <http://www.imdb.com/name/nm0001885/bio>

IMBD, Internet Movie Database, (2011). Lars von Trier. Recuperado el 26 de noviembre

2011 de <http://www.imdb.com/name/nm0001885/>

Loustaunau, J. (2009). Antichrist y la enferma mente de Lars von Trier. Cinefilicos.

Recuperado el 27 de diciembre 2011, de

<http://www.cinefilicos.net/archives/tag/lars-von-trier>

Martínez, E. (1997). Necesidad didáctica de la utilización del cine para una Educación en

Valores. EL valor de la imagen en movimiento. Comunicar, 9, 24. Recuperado el 3 de

mayo 2011, de

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=9&articulo=09-1997-05>

Mitry, J. (2006). Estética y psicología del cine. I. Las Estructuras. México: Siglo XXI,

Editores, S.A. de C.V.

Ortega, J. (2010). Una visión nihilista del mundo. Cine Toma, 13. Recuperado el 20 de

agosto 2011, de [http://revistatoma.wordpress.com/2011/03/23/von-trier-y-su-anticristo-por-](http://revistatoma.wordpress.com/2011/03/23/von-trier-y-su-anticristo-por-fin-en-la-cartelera-mexicana/)

[fin-en-la-cartelera-mexicana/](http://revistatoma.wordpress.com/2011/03/23/von-trier-y-su-anticristo-por-fin-en-la-cartelera-mexicana/)

Pejoni (2012). Blog de cine, Glosario de Cine. Recuperado el 7 de marzo 2012, de

Pham, A. (2010). Anticristo arrasa en los premios del cine danés. Cineuropa. Recuperado el 4 de noviembre 2011, de

<http://cineuropa.org/2011/nw.aspx?t=newsdetail&l=es&did=135011>

Pecori, F. (1997). Cine, Forma y Método. Barcelona: Gustavo Gill.

Pulecio, E. (2010) El cine: Análisis y Estética. Colombia: República de Colombia Ministerio de Cultura.

Real Academia Española (2012). Diccionario en línea de la Real Academia Española.

Recuperado el 5 de marzo 2012, de: <http://www.rae.es/rae.html>

Roxborough, S. (2011, 9 de junio), Lars Von Trier Wants Stellan Skarsgard For Porno Project “ Nymphomaniac”, The Hollywood Reporter. Recuperado el 26 de noviembre 2011, de <http://www.hollywoodreporter.com/news/lars-von-trier-wants-stellan-231465>

Salgado, D. (2009=). Anticristo. El Edén reconquistado. Miradas de cine, revista de actualidad y análisis cinematográfico 89. Recuperado el 27 de diciembre 2011, de:

http://www.miradas.net/2009/08/actualidad/criticas/anticristo.html#_edn1

United States Holocauste Memorial Museum. Enciclopedia del Holocausto. Genocidio.

Recuperado el 27 de diciembre 2011, de

<http://www.ushmm.org/wlc/sp/article.php?ModuleId=10007251>

Vogler, Ch. (2002). El viaje del Escritor. España: Ma non troppo.

Zavala, L. (2002). Elementos del Discurso Cinematográfico. México: Alfaguara.

Zavala, L. (2010), Teoría y Práctica del Análisis Cinematográfico: La seducción luminosa.

México: Trillas.

Zavala, L. (2011), Reflexiones Teóricas sobre cine contemporáneo. México: Programa Editorial Compromiso.

Zavala, L. (2011), Licenciatura en Comunicación Social / UAM Xochimilco, Módulo Cinematografía y Procesos Culturales, Notas de Curso, Lauro Zavala. Recuperado el 27 agosto de 2011 de http://laurozavala.info/attachments/Notas_de_Curso.pdf

Antichrist

APÉNDICE A

MATRIZ DE ANÁLISIS	
I. Título	
a) ¿Qué sugiere el título?	
Dimensión retórica:	
Anclajes externos:	
Naturaleza de los subtextos:	
2. Inicio	
a) ¿Cuál es la función del inicio?	
Créditos	Gradiente de integración: Función estructural:
Diseño tipográfico	Tipo: Tamaño: Color: Ubicación: Significación:
Primera secuencia	Duración: Función:
3. Narración	
a) ¿Qué elementos permiten entender la historia? (Elementos de la estructura mítica de Campbell / Vogler)	
Acto I: Primeros 30 minutos	1) Mundo Ordinario: 2) Llamado a la aventura: 3) Rechazo de la llamada: 4) Encuentro con mentor: 5) Cruzamiento del umbral:
Acto II: Siguietes 60 minutos	6) Pruebas, aliados, enemigos:

	7) Acercamiento a la cueva más remota:
Inicio de la crisis central	8) Reto supremo: 9) Recompensa: 10) Jornada de regreso:
Acto III: Últimos 30 minutos	11) Resurrección:
Clímax	12) Regreso con el elixir:
4. Imagen	
a) ¿Cómo son las imágenes en esta película?	
Color:	
Iluminación:	
Lentes:	
Punto de vista de la cámara:	
5. Escena	
a) ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?	
Espacios	Espacios naturales: Estilo Arquitectónico:
Objetos	Dimensión simbólica: Distribución en el espacio:
Personajes	Nombre: Descripción: Proxémica: Connotaciones: Nombre: Descripción:

	Connotaciones:
6. Intertextualidad	
a) ¿Existen relaciones intertextuales?	
Relaciones explícitas	
Relaciones implícitas	
7. Sonido	
a) ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?	
Sonidos	Música: Voces: Motivos:
Funciones	Didáctica: Dialógica: Contrastiva:
Silencios	Función:
8. Edición	
a) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes ?	
Consistencia	Tiempo: Espacio:
Tomas	Duración: Ritmo:
b) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?	
Integración y/o contrastes entre secuencias	Articulación formal: Articulación conceptual:
Montaje no secuencial:	Tipo:
9. Ideología	
a) ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?	

Verosimilitud:	
Subtextos:	
Omisiones en la narración:	
Creación artística:	
10. Final	
a) ¿Qué sentido tiene el final?	
Toma final:	
b) ¿Cómo se relaciona con el resto?	
Relación con el inicio:	
Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto:	

Antichrist

APÉNDICE B

El viaje del escritor de Christopher Vogler

En el inciso de narración en el análisis de Lauro Zavala, el autor propone como referencia la estructura mítica de Joseph Campbell y Christopher Vogler este último escribió un libro sobre, las estructuras míticas, para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas, titulado El viaje del Escritor, en dicho libro dentro del capítulo Libro segundo: Las etapas del viaje, que a su vez se divide en doce etapas, se comenta de manera muy detallada en que consisten dichas etapas a las que Zavala hace referencia en su análisis de manera directa proponiendo que una película podría estructurarse de esa manera. Su conocimiento y entendimiento es necesario, para la realización y comprensión del análisis que se presenta en este documento.

Primera etapa: El mundo ordinario

Aquí se da la presentación del héroe y su falta, el contexto en el que vive, el origen y el pasado del héroe, sus problemas internos y externos, sus carencias, sus cualidades, el tipo de héroe que es y de igual forma en esta etapa se establece lo que está en juego, y finalmente la presentación del héroe ante el espectador y el tema o los temas que se van abordar en el filme, aparecen los presagios, que son los elementos que nos dicen algo del mundo especial a donde se dirigirá el héroe, el contraste entre el mundo ordinario y el mundo especial es evidente.

Segunda etapa: La llamada de la aventura

Una vez que el héroe ha sido presentado, inicia la historia, puede ser a través de una

una cadena de incidentes o coincidencias. También puede darse por el desafío de otro personaje o la guía de un sabio o un mentor, la finalidad es atraer al héroe al mundo especial.

Tercera etapa: Rechazo de la llamada

Antes de dirigirse al mundo especial el héroe tiene sus dudas, es la manera de evitar lanzarse a la aventura de la dolorosa realidad, el miedo puede ser un factor que le mantenga en la incertidumbre de que hacer, es una importante función dramática, es una pausa que sirve para sopesar las posibles consecuencias. Puede manifestarse evitando la llamada con el rechazo, las excusas, la indecisión o cuando algo dentro de si mismos les advierte del peligro, o bien por que otro personaje lo hace.

Cuarta etapa: Encuentro con el mentor

En ocasiones el héroe necesita de un mentor, cuya finalidad es protegerlo ser un guía, enseñarle, aconsejarle, ponerlo a prueba, entrenarlo o concederle algún poder. Es aquel que le brindará las herramientas al héroe para su travesía. No necesariamente el mentor debe ser personificado por una figura, puede ser tan solo una etapa en la que héroe junta provisiones, se prepara y obtiene conocimientos y confianza para vencer lo que venga.

Quinta etapa: La travesía del primer umbral

En este momento el héroe se encuentra justo en el umbral, el comienzo de la aventura, el mundo especial, es el segundo acto, la llamada ya se hizo presente, las dudas se

disiparon, los miedos se apaciguaron con todo preparado. Cruzar el umbral es otro punto dramático y requiere de voluntad.

Sexta etapa: Las pruebas, los aliados y los enemigos

El héroe ya se internó al mundo especial, en un mundo misterioso y a la vez excitante, en donde tendrá que sobrevivir a una serie de pruebas que lo preparan para situaciones realmente complicadas. Es una experiencia nueva y aterradora que vivirá el protagonista a pesar de su preparación. Los aliados y enemigos de cierta forma también son una prueba ya que el protagonista debe identificarlos, en quien puede confiar, quien pretende engañarlo, sin embargo también puede ser engañado, por un enemigo que pretenda ser su aliado.

Séptima etapa: La aproximación a la caverna mas profunda

En esta etapa el héroe ya ha superado las pruebas y se encuentra justo en el medio de la crisis y el inicio, los sucesos van orientando al héroe al momento crucial de la historia, es momento de los últimos preparativos, esta etapa tiene sus propios guardianes del umbral y sus propias pruebas.

Octava etapa: La odisea (el calvario)

Se entiende como el momento en que el héroe se enfrenta a su mayor temor, existen varios tipos de odiseas, ya que este enfrentamiento se puede dar con diferentes panoramas contrastivos, como con la madre y el hijo, la juventud con la madurez, de pareja, con la muerte, la demonización, entre varios mas. Es un momento determinante

por que con esta etapa inicia la crisis central justo a la mitad del trayecto, aunque también puede darse una crisis retardada.

Novena etapa: La recompensa

Esta etapa comienza una vez que se termino la crisis de la odisea, si el héroe sobrevivió a su encuentro con la muerte, esto desembocara en importantes consecuencias y nuevas posibilidades.

Décima etapa: El camino de regreso

Esta etapa, consiste en la decisión del héroe de regresar a casa, al mundo ordinario con lo obtenido en el mundo especial, pero es un dilema, si decide regresar, si bien vuelve al mismo punto, él ya no es el mismo todo ha cambiado. Es un fuerte giro en la historia, pareciera que el superar la odisea lo era todo pero aún falta lo mas importante y el trago mas duro, los héroes pueden sufrir nuevos reveses, esta etapa es el clímax del segundo acto y puede aparecer en la crisis, es el momento de mayor tensión y conduce al final del tercer acto. Puede suceder en un momento breve o en una secuencia muy elaborada.

Undécima etapa: la resurrección

En este momento viene el clímax, que es importante aclarar no es la crisis, en el clímax, se dan los momentos mas engañosos y desafiantes, un momento de muerte y renacimiento, el héroe se somete a una purga, una purificación, una catarsis.

Duodécima etapa: El retorno con el elixir

Una vez superadas las odiseas, la muerte, se regresa al punto de partida, se comienza una nueva vida, o se realiza una transformación interior, si es un verdadero héroe, retornara con el elixir desde el mundo especial llevando consigo su aprendizaje para compartir. Puede tener un final abierto o inconcluso, y puede manifestarse en un suceso como una celebración (Vogler, 2002).

Antichrist

APÉNDICE C

MATRIZ DE ANÁLISIS	
I. Título	
<p>a) ¿Qué sugiere el título?</p> <p>El título por si solo, nos remite a un ser maligno, contrario a Cristo. Y también hace una explícita relación hacia la mujer ya que la película titulada en inglés es Antichrist, la última T se utiliza de manera de símbolo ya que en el se presenta el símbolo de la mujer una cruz con un círculo en la parte superior.</p>	
Dimensión retórica:	El anticristo proviene del cristianismo, su origen etimológico, sería anti, lo opuesto y Cristo el iluminado, el enemigo de Cristo, según la Biblia el anticristo surge justo antes del Juicio Final, y es aquel que dirigirá las fuerzas del mal, el anticristo se menciona en la Biblia, dentro del Nuevo Testamento en la Epístola de San Juan. De igual forma dentro de la historia existen varios personajes que concuerdan justo con las características de un anticristo tal como lo fue Hitler (Juárez, 1987).
Anclajes externos:	La relación con el mundo cotidiano, se remite a la asociación con un sentido religioso, todo aquello que se opone a los fundamentos del cristianismo, aquel que represente a la bestia.
Naturaleza de los subtextos:	Según la película, la mujer se convierte en una especie de anticristo, al no tener control sobre ella misma, es la naturaleza quien la controla, la naturaleza es Satán, el anticristo, al internarse en el bosque, este se adueña de ella,, las brujas solían rendirle culto al demonio en el bosque, oseease al anticristo, véase Apéndice D.
2. Inicio	
<p>a) ¿Cuál es la función del inicio?</p> <p>La película comienza con un cuadro donde sobre una pizarra en color entre negro y gris oscuro se puede leer el nombre del director escrito con gis color blanco, después de unos segundos cambia abruptamente a otra pizarra en color verde en donde se puede leer el título de la película en color rojo, para dar paso a través de un fundido a negro, a otra pizarra con características similares a la primera, en donde se nos anuncia el prólogo.</p>	

	<p>La función del prólogo es contarnos a través de imágenes en blanco y negro, en cámara de alta velocidad, el terrible accidente de un pequeño bebé que cae por la ventana mientras sus padres sostienen relaciones sexuales, marca la pauta del conflicto a superar y de la carga emocional de la película además de que en él se observan los elementos y sucesos que sustentan todo el filme.</p>
<p>Créditos</p>	<p><i>Gradiente de integración:</i> No aparecen los créditos si no hasta el final de la película, entra directo al título, para después anunciar el prólogo.</p> <p><i>Función estructural:</i> La película esta dividida en 5 partes, el prólogo, 4 capítulos mas y el epílogo, al comienzo de cada parte se especifica el nombre y número de cada capítulo a manera de epígrafe.</p>
<p>Diseño tipográfico</p>	<p><i>Tipo:</i> Se utiliza una tipografía a mano alzada, en un estilo naif con textura como si fuese escrita con gis.</p> <p><i>Tamaño:</i> En el caso de título el tamaño es proporcional al cuadro de la pantalla, en el caso de los capítulos, el texto tiene un tamaño menor, pero sigue siendo lo suficientemente legible.</p> <p><i>Color:</i> El título, esta en color rojo haciendo contraste con el verde, cabe recalcar que esta es una antinomia, colores que se complementan, los titulares de los capítulos se presentan en color blanco gis, sobre una pizarra sucias y bastante borrosa.</p> <p><i>Ubicación:</i> Se leen de izquierda a derecha; en el prólogo y el epílogo, y en los capítulos se encuentra, en la esquina superior derecha el título de la película, en medio, en el centro el número del capítulo y el nombre, en la esquina inferior derecha alguna acotación referente al capítulo entre paréntesis.</p> <p><i>Significación:</i> El estilo de la tipografía es naif, podría significar, las anotaciones de la tesina del personaje femenino, ya que son del mismo estilo, inclusive se muestran dichas anotaciones y se aprecia una similitud en la letra, además que él se da cuenta al abrir la libreta que ella fue perdiendo claridad en su manera de escribir, pudiese estar asociado con esto.</p>

Primera secuencia	<p><i>Duración:</i> 5.17 minutos es la duración real de la primera secuencia, en la historia el tiempo es relativamente corto, sin embargo se mira mas lento por el efecto de la cámara de alta velocidad.</p> <p><i>Función:</i> Mostrar los acontecimientos que provocaran el conflicto de la historia.</p>
3. Narración	
<p>a) ¿Qué elementos permiten entender la historia? (Elementos de la estructura mítica de Campbell / Vogler)</p>	
Acto I: Primeros 30 minutos	<p>1) <i>Mundo Ordinario:</i> Presentación de los hechos a través de un prólogo en donde se muestra a una pareja en su departamento teniendo relaciones sexuales, al tiempo que su bebé se sale de la cuna, se sube a un escritorio y cae por la ventana, muriendo. Ella termina internada en una clínica, confundida y altamente medicada, argumenta que su dolor es atípico, su marido quien es terapeuta le dice que su dolor es normal, ella se culpa sobre la muerte del bebe, argumentando que sabía que últimamente se salía de la cuna, él trata de decirle que tan solo fue un accidente y que debe vivir ese dolor y regresar al departamento. Ya en el departamento, él le propone la idea de realizar una pirámide de sus miedos siendo la punta lo que simbolice su mayor temor, ella responde no saber a que le teme, él le pregunta, ¿que cuál es el sitio donde se siente mas vulnerable?, ella responde el bosque, exactamente el Edén, se encaminan hacia el Edén y en el tren trabajan sobre sus expectativas, realizando un viaje por la imaginación de ella al lugar al que se dirigen, ella traza una ruta que va desde el puente, pasando por el acecho de un ciervo a través de los helechos, por el agujero del zorro y por el árbol seco, para llegar finalmente a la cabaña, él le pide que se quede afuera, se recueste y se mezcle con el verde de las plantas. Pareciera ser un buen augurio ella lo logró, él le pide no huir del miedo, dejar que venga si es necesario, sin embargo</p>

mientras se acercan por la ventana entre las plantas ella ve en su propio un rostro gritando como si se acercase a algo que le asusta.

Se adentran finalmente al bosque.

El matrimonio denota una clase media a alta, conformado por él que pareciera tener entre 40 y 45 años de edad, quien es terapeuta y pareciera ser bastante ecuánime y tranquilo; ella, que luce más joven que él, ronda entre los 35 y 40 años, no se define bien a que se dedica tan solo menciona que trabajaba sobre su tesis la cuál nunca término.

Los problemas externos de ella son directamente hacia su esposo, le recrimina intentar ayudarla y lo tacha en varias ocasiones de pretencioso y de creerse por encima de su médico, le reprocha su ausencia como esposo y padre, le recrimina el ser indolente ante la muerte de su hijo, ella busca que él se sienta mal. Sus problemas internos tienen que ver con la culpa, ella no deja de pensar que pudo haber evitado la muerte de su hijo y no quiere sentir ese dolor, por eso no quiere salir de la clínica y enfrentarse con la realidad.

Se pueden apreciar tres presagios, el juguete del niño, los zapatos del niño puestos al revés y las tres estatuillas que simbolizan el dolor, el sufrimiento y la desesperación, mismas que el niño tira al subirse al escritorio. De igual forma se puede apreciar como un presagio las gotas del agua de la regadera y la nieve que cae, todo se derrumba, todo cae, estos presagios nos hablan ya del mundo especial al que se dirigirán los personajes.

2) *Llamado a la aventura*: Comienza probablemente, desde el momento que el esposo le dice que tiene que regresar a casa, dejar el medicamento y enfrentar el dolor, el llamado a la aventura se da en cuanto él, le pregunta sobre el lugar al que mas miedo le teme y emprenden el viaje directo al Edén.

3) *Rechazo de la llamada*: El rechazo se puede dar en repetidas ocasiones, en la clínica ella se pone renuente a la ayuda que su marido

	<p>le ofrece, y cuando están en casa, mantiene un rechazo constante al dolor. Los reproches hacia él y la mirada hacia el pasado representan la negación de querer mejorar.</p> <p>El último rechazo y probablemente el más significativo se da al llegar al puente cuando ella se detiene, esto podría ser un rechazo positivo, ya que pareciera que en este caso la llamada a la aventura no conducirá a nada bueno.</p> <p>4) <i>Encuentro con mentor</i>: En esta etapa pareciera que él, es el mentor ya que es quien la insita a salir de la clínica, y es quien la guía en su duelo por la pérdida de su hijo y en la búsqueda de sus miedos.</p> <p>5) <i>Cruzamiento del umbral</i>: Cuando por fin se adentran en el bosque, ella le pide descansar, tiene ampollas en los pies, mientras ella duerme él escucha algo y el guardián del umbral se hace presente, un viento sopla fuerte, un ciervo entre los helechos acecha justo como ella lo había dicho, el ciervo y él cruzan miradas, él se percata que éste está pariendo, el ciervo se asusta y sale corriendo tirando a su cría, el se queda impactado y se cierra el capítulo.</p> <p>Comienza el capítulo dos, cuando ambos cruzan el puente internándose en el bosque, ambos como un acto de voluntad , sin embargo ella hecha a correr al cruzarlo.</p>
<p>Acto II: Sigüientes 60 minutos</p>	<p>6) <i>Pruebas, aliados, enemigos</i>: Ella esta constantemente realizando pruebas, al cruzar el puente no puede hacerlo de manera despacio y sale corriendo, al día siguiente le dice haber hecho trampa y la sujeta a otra prueba, caminar de una piedra a otra entre la hierba, le es muy difícil percibe la hierba profunda y pantanosa, pesada, pero finalmente lo logra, de pronto una cría de cóndor cae de un árbol a un hormiguero y en ese momento la rescata su madre y comienza a devorarla .</p> <p>Los aliados de ella son los tres mendigos y las hermanas como les llama a las brujas, el enemigo es ella misma aunque para ella es él.</p> <p>7) <i>Acercamiento a la cueva más remota</i>: él comienza a darse cuenta</p>

que ella en realidad esta trastornada, ella comienza diciendo que la bellotas que caen en el techo son los gritos de todas las cosas que van a morir y también dice que la naturaleza es la iglesia de Satán.

La prueba final se da una noche, él le dice que jugarán a los roles, él será la naturaleza y simbolizará todo lo que ella teme y quiere hacerle daño, comienzan a hablar sobre el hecho de que la naturaleza no puede dañarla y entonces hablan sobre la naturaleza del ser humano de hacer daño a otros humanos y ella explica que sobre esa naturaleza hablaba en su tesis, explica que la mujer, no tiene control sobre su cuerpo si no era la naturaleza quien lo controla, él trata de hacerla entrar en razón sobre lo que dice ya que el fundamento de su tesis era lo opuesto, hablar sobre el mal que se había cometido contra la mujer, en el siglo XVI y que ella pareciera estar argumentando que la mujer era mala y que apoyaba eso, él se frustra al no comprender por que ella dice esas cosas y termina la sesión.

A la mañana siguiente, ella afirma estar curada, sentirse mejor pero pelea con él ya que él no lo cree, ella se aleja y se da el siguiente encuentro con un guardián del umbral, otra vez un viento fuerte y entre los helechos se aprecia movimiento, él se acerca y descubre un zorro que se está rompiendo con los dientes una especie de placenta, al tiempo que le dice que el caos reina.

Mientras ella duerme el sube a un pequeño tapanco, donde se encuentra las ilustraciones sobre brujas del siglo XVI, los textos de la tesis, un pergamino negro con las constelaciones que forman 4 figuras, la del ciervo, el zorro, el cuervo y el cóndor, dentro de sus escritos él puede darse cuenta que conforme avanzaba su letra se iba distorsionando, como perdiendo legibilidad.

Por la madrugada mientras sostienen relaciones sexuales ella le pide que la golpee, él, se rehúsa, ella, enojada corre hacia el bosque y en las raíces de un árbol comienza a masturbarse, él la alcanza y reanuda el acto sexual mientras le da un par de cachetadas, ella se excita e

	<p>invoca a las hermanas diciendo que ya pueden comenzar la tormenta, al alejarse la cámara se ven por debajo de las raíces del árbol los cuerpos desnudos de varias mujeres.</p>
<p>Inicio de la crisis central</p>	<p>8) <i>Reto supremo</i>: La crisis es retardada comienza al día siguiente por la mañana cuando él, ya, cansado le dice que el bien y el mal no tienen que ver con la terapia, le dice que reconozca la cantidad de mujeres que fueron injustamente y cruelmente asesinadas en el siglo XVI solo por que se pensaba que eran malas, él ya se ve desesperado como si no la pudiese hacer entrar en razón le dice que la maldad de la que ella habla es una obsesión que no se materializará.</p> <p>Ella encuentra el informe de autopsia, él, le dice que no encontraron nada relevante para el caso sin embargo encontraron que había una pequeña deformidad del hueso del pie en el niño, le enseña las fotografías del verano que ella paso con el niño en la cabaña y en todas sale con los zapatos puestos al revés, de cierta forma esto es una confrontación al hecho de que ella no estaba bien, a ella le parece muy extraño y dice no recordar, él se va al cuarto que esta fuera de la cabaña donde una vez mas observa las fotografías, saca de su bolso el papel donde esta la pirámide de los miedos donde finalmente escribe el mayor temor de ella que es ella misma.</p> <p>Recibe un fuerte golpe en la espalda, la crisis comienza claramente, empiezan a forcejear, ella intenta tener relaciones sexuales y él le dice que la quiere pero ella ya esta fuera de si y lo golpea con un tronco en el pene, él se desmaya, ella descansa unos segundos y al ver que el miembro de él esta erecto lo comienza a estimular hasta que éste eyacula sangre, él sigue inconsciente, con toda la tranquilidad le hace un agujero en la pantorrilla, para colocarle una piedra de esmeril bastante pesada la cuál atomilla a su pierna, a continuación va y esconde la llave perico para poder desatomillar la piedra, él recupera el conocimiento, tiembla y agoniza al darse cuenta, poco a poco se incorpora y trata de quitarse la piedra pesada no puede, busca la llave</p>

y no está, se arrastra, hasta que logra llegar al agujero del zorro donde se esconde, ella regresa a la cabaña y al no verlo comienza a gritar como loca ¿dónde estás?, eres un bastardo!!.

Adentro del agujero del zorro, encuentra un cuervo enterrado al desenterrarlo éste comienza a hacer ruidos, a pesar del intento de callar al cuervo termina por matarlo, es ahí cuando ella lo encuentra . Ella eufórica intenta sacarlo al ver que no puede, va por una pala con la cuál terminando encerrándolo al dejar caer una piedra que tapase el agujero luego por la parte de arriba intenta sacarlo pero termina enterrándolo. Termina el capítulo.

Los tres mendigos se titula el capítulo número cuatro, es de noche y ella esta parada junto a él, llena de arrepentimiento se inca y comienza a llorar mientras le desentierra el rostro le dice lo mucho que lo siente, el sigue vivo, lo desentierra totalmente y lo lleva al interior de la cabaña.

9) *Recompensa:* él pregunta que si lo quiere matar y ella le dice no todavía, lo que quiere decir que ella sigue inmersa en su mundo, le dice que los tres mendigos no están ahí, pero que cuando lleguen alguien morirá, comienza a llorar y dice que una mujer que llora es traidora, dice un par de frases, lo besa, se levanta, se quita sus pantalones toma una tijeras, se recuesta junto de él, toma su mano y la pone en su clítoris comienza a frotarse con ella y entonces recuerda cuando estaban haciendo el amor y al parecer recuerda haber visto a su hijo subiendo a la silla, cayendo por la ventana, le pide a su marido que la abraza y se castra. Ella se sale de la cabaña, mira a través de la ventana y las estrella pareciera formar la constelación que anuncia la llegada de los tres mendigos. Él se niega a que exista esa constelación, ella vuelve a la cabaña dice unas palabras extrañas “ninguno de ellos esta en uso” y luego da un grito fuerte, de inmediato comienza la lluvia de bellotas y entra el zorro por la puerta, debajo de él se escucha un ruido el de un pájaro atrapado, rompe un tablón de

	<p>madera de donde sale el cuervo y encuentra la llave para librarse por fin de la piedra, ella está dormida, junto a ella y por un momento se dejan ver los tres mendigos.</p> <p><i>10) Jornada de regreso:</i> Sorpresivamente ella despierta y su violencia regresa y le entierra unas tijeras en la espalda mientras él intentaba quitarse de encima la piedra y gritaba de dolor, se desentierra las tijeras y cuando por fin lo logra, ella se queda mirándole con cierto temor, él al principio mira al piso titubea, pensando y recapitulando parece sufrir, de pronto la mira y pareciera que es él ahora el que sufre ansiedad. Él toma una decisión en ese momento, que lo llevará a la liberación.</p>
Acto III: Últimos 30 minutos	<p><i>11) Resurrección:</i> La levanta y la comienza a ahorcar, hasta matarla. Aunque pareciera muy trágico si él no la mata él terminaría muriendo.</p>
Clímax	<p><i>12) Regreso con el elixir:</i> Al amanecer quema el cuerpo de su esposa y emprende el camino a casa pasando nuevamente por aquel árbol, de extraña personalidad a lo lejos se percibe que apenas puede caminar con ayuda de un palo de madera que le sirve de muleta, el reflejo del fuego en el que ella se quema deja vislumbrar los cuerpos de mujeres desnudas al borde del camino. Fin del capítulo.</p> <p>Comienza el epilogo, otra vez la imagen se aprecia en blanco y negro, caminando por el bosque, se detiene a comer unas moras, logra ver a los tres mendigos que lo observan serenamente, tras de él cientos de mujeres por primera vez vestidas y con su rostros borrosos comienzan a caminar, pasando junto a él y siguen subiendo al tiempo que la pieza de Händel, recita la frase "deja que llore mi suerte cruel y añore la libertad", pareciera que esto le conmueve, como si esas almas fuesen sido liberadas.</p>
4. Imagen	
a) ¿Cómo son las imágenes en esta película?	
Color:	La paleta de colores en general deambula entre los azules, grises,

	verdes, pardos, vinos y blancos. Sin embargo también existen figuras de color singulares, como es el impermeable que utiliza ella en un color amarillo vivo, muy llamativo o el blanco de sus cuerpos, también hay muchos oscuros que van del negro al café.
Iluminación:	La iluminación en interiores es oscura normalmente una luz de mesa resaltando los rostros de los personajes a través de claro oscuros, en ocasiones se muestran imágenes de ramas de árboles y lluvia de bellotas en alto contraste, en exteriores, por el día la luz es natural y luce soleado, al anochecer se vislumbra la neblina y la iluminación se vuelve fría azulada, por la noche es la luz de la luna que ilumina dejando ciertas áreas muy claras y otras muy oscuras.
Lentes:	Predomina el zoom y los planos cerrados, el enfoque cambia entre los personajes manteniendo a uno en foco y al otro borroso. Cuando la pareja se interna en el bosque, se puede apreciar un efecto sobre algunas áreas de la imagen, este pareciera deformar la forma del bosque como retorciéndolo. Este recurso se utiliza en más de una vez.
Punto de vista de la cámara:	Se usa cámara en mano casi en toda la película, hay muchos contra planos entre los dos personajes, de igual forma, los emplazamientos se sienten sutiles, el punto de vista de la cámara es en tercera persona.
5. Escena	
<p>a) ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?</p> <p>Al principio la historia se desarrolla en el departamento de la pareja, el espacio principal es el bosque y una cabaña. Existen los espacios psicológicos, en el caso de ella, principalmente los de la mente que son planteados cuando en el tren comienza a describir el Edén, en este caso el Edén lucía, oscuro con luz de luna por mucho, onírico.</p>	
Espacios	<i>Espacios naturales:</i> El bosque en donde se encuentra la cabaña es húmedo, frío, en ocasiones con mucha neblina, con grandes áreas de helechos entre los árboles de gran altura, es hermoso aunque imponente por su profundidad, cuando el viento sopla se observa su fuerza el crujir de las ramas de los árboles, le dan un aspecto tétrico, se

	<p>llama el Edén.</p> <p><i>Estilo Arquitectónico:</i> El departamento, no se aprecia muy bien, pareciera de un piso en colores oscuros. La cabaña es clásica construida en madera, se encuentra internada en el bosque, a un lado hay otro cuarto en donde hay un tapanco, luce descuidada y poco frecuentada, es un tanto lúgubre y desolada. La madera es una textura constante tanto en la cabaña como en el bosque, al igual que las plantas en éste último.</p>
Objetos	<p><i>Dimensión simbólica:</i> En el departamento se pueden apreciar objetos con un simbolismo muy importante, sobre el escritorio hay tres estatuillas pequeñas que en su base dicen, sufrimiento, dolor y desesperación, los nombres de los tres primeros capítulos y que se refieren a los tres mendigos que es el nombre del cuarto capítulo, en la misma secuencia, se puede observar un juguete del niño, en donde hay un ciervo, un cuervo y un zorro, animales que también representarán mas adelante en el filme a los tres mendigos, también se puede observar los zapatos que están al revés al pie de la cuna del niño o bien el aparato del niño en mute emitiendo señales de ruido.</p> <p><i>Distribución en el espacio:</i> El departamento luce pequeño con poco espacio, la cabaña situada a lo alto y en el centro del bosque, es de mediano tamaño y está amueblada.</p>
Personajes	<p>Nombre: Sin nombre (ella).</p> <p>Descripción: Muy delgada, piel blanca, cabello largo castaño oscuro y ojos oscuros, estatura media con la barbilla muy salida. Viste normalmente con colores lisos como el gris y el blanco, un estilo clásico, jeans y suéteres, camisas o playeras sin mangas, su edad no se menciona pero pareciera estar entre lo 30 y 35 años.</p> <p>Proxémica: Normalmente esta seria, triste y ensimismada, mirada ausente, su tono de voz es grave su color de voz es misterioso como si tuviese dos voces. No presenta una postura muy recta, aparece</p>

	<p>activa, por momentos se torna muy violenta y siempre parecer estar en algún lugar de su mente, ausente.</p> <p>Nombre: Sin nombre (él).</p> <p>Descripción: Él es alto, de cabello castaño claro de tez blanca, ojos azules, sus líneas de expresión están marcadas, luce un poco mas grande que ella, entre los 40 y 45 años, viste normalmente en azules y grises en tonos oscuros.</p> <p>Proxémica: Su tono de voz es grave, con un ligero dejo, su mirada es directa, es pasivo y cariñoso, su postura es recta, al igual que ella bastante inexpresivo, y normalmente esta serio.</p>
6. Intertextualidad	
a) ¿Existen relaciones intertextuales?	
Relaciones explícitas	<p>De manera directa se hace mención sobre las brujas del siglo XVI véase Apéndice D, que era la temática sobre la que trataba la tesis de ella. De igual modo se cita a los tres mendigos, mismos que aparecen desde el prólogo en forma de estatuillas que se encuentran sobre el escritorio al que el bebé se sube y que más tarde son representados con el venado, el zorro y el cuervo. Otro tema que se menciona directamente es el del Genocidio véase Apéndice E. Otra relación intertextual explícita es el nombre del bosque El Edén.</p>
Relaciones implícitas	<p>Podría decirse que visualmente, el director hace en determinadas escenas un pastiche sobre el cine de Tarkovsky que viene a confirmar al final de la película al dedicarle la misma a dicho director, reafirmando la fuerte influencia sobre Trier.</p> <p>También podría decirse que se hace alusión a los tres mendigos mucho antes de ser mencionados, a través de un juguete del bebé una especie de rompecabezas conformado por tres piezas un ciervo, un zorro y un cuervo.</p> <p>Otra relación puede ser cuando el niño baja de la cuna, sus calcetas tienen estrellitas blancas sobre un fondo azul haciendo alusión a la</p>

	<p>bandera de los Estados Unidos.</p> <p>Otra relación es la toma cenital en long shot de cuando se están internando en el bosque, dicha toma remite a la escena del resplandor cuando van por la carretera entre las montañas.</p>
7. Sonido	
a) ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?	
Sonidos	<p><i>Música:</i> En toda la película se aprecia una sola pieza musical que es Lascia ch'io pianga de Händel, que se presenta en dos ocasiones en el prólogo y en el epílogo, esta pieza es de carácter dramático y enuncia el texto "Deja que llore mi suerte cruel y que añore la libertad".</p> <p><i>Voces:</i> Las voces juegan un papel importante, ya que si bien la película cuenta con motivos sonoros, en general son los diálogos y las atmósferas los que invaden el oído.</p> <p><i>Motivos:</i> El sonido en general es diegético, pero presenta motivos para crear atmósferas lúgubres y tenebrosas, en momentos clave de la película como cuando él lee el informe de la autopsia de su hijo, cuando ella se está masturbando en el bosque, o cuando le da su ataque de ansiedad en donde podemos escuchar las palpitaciones de su corazón como si fuese el nuestro. De igual forma un sonido grave reverberante enmarca el nombre del director para dar paso al sonido que pareciera de una tecla de piano con reverberación, que acompaña al título de la película. Los sonidos reverberantes se presentan a lo largo del filme. Un motivo muy particular es el sonido de las bellotas cayendo sobre el techo, como si fuese un fuerte granizo.</p>
Funciones	<p><i>Didáctica:</i> Los sonidos apoyan totalmente la narración creando una atmósfera, densa y tenebrosa.</p> <p><i>Dialógica:</i> El diálogo es el que predomina como sonido en la película.</p> <p><i>Contrastiva:</i> La música representa un fuerte contraste entre sonido e imagen.</p>
Silencios	<p><i>Función:</i> Con la ausencia de música en casi todo el filme los silencios</p>

	toman un papel importante, ya que aunque bien hay sonidos atmosféricos y diegéticos la sensación es de silencio.
8. Edición	
a) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes ?	
Consistencia	<p><i>Tiempo:</i> En función a su duración el montaje es Analítico, se utilizan principalmente dos tipos de transición la abrupta de corte y cambio de imagen y a través de fundidos a negros, en un par de ocasiones se utiliza la superposición de una a otra imagen.</p> <p><i>Espacio:</i> Es secuencial y continuo, a excepción de los momentos en los que ella esta en el espacio psicológico.</p>
Tomas	<p><i>Duración:</i> En el prólogo y el epílogo el montaje es sintético, en los momentos en donde ella se transporta a lugares en su imaginación las tomas son mas extensas en cámara lenta.</p> <p><i>Ritmo:</i> El ritmo de las tomas en la película en general es constante, sin embargo es creciente, conforme la película avanza, los sucesos se van intensificando, aunque el ritmo de las tomas es el mismo, podría decirse que se da la sensación de quietud, de una pasividad incomoda debido a que el ritmo se retrasa deformando así la realidad. El filme se inclina más hacia la lentitud que hacia la aceleración.</p>
b) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?	
Integración y/o contrastes entre secuencias	<p><i>Articulación formal:</i> es cromática por que presenta similitud y coherencia en los colores y la iluminación, es sincrónica ya que hay continuidad lógica entre las imágenes las entradas y salidas.</p> <p><i>Articulación conceptual:</i> es un montaje ideológico sin embargo presenta el flash back, cuando ella se acuerda de su estancia el verano pasado en la misma cabaña y presenta el espacio psicológico, al situarse dentro del bosque y describirlo.</p>
Montaje no secuencial:	<i>Tipo:</i> Es onírico, cuando ella va en el tren y comienza a imaginarse adentrándose en el bosque y termina por recostarse en la hierba. Al

	igual que cuando recuerda a su hijo en la cabaña y lo sitúa caminando por el bosque en la noche con la luz de luna iluminando.
9. Ideología	
a) ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?	
Verosimilitud:	En una primera impresión podría decirse que el grado de veracidad en cuanto a la reacción y el estado en el que se encuentran los personajes es alto, sin embargo conforme avanza la película este se va perdiendo ya que los personajes se van adentrando a estados psicológicos que no concuerdan con lo convencional.
Subtextos:	Los temas que aborda la película de manera indirecta son: El Genocidio y su relación a las brujas del siglo XVI, El Edén como asociación a la creación y la expulsión del paraíso mujer-pecado, la enunciación del título Anticristo, el un desorden psicológico en ella, y la codependencia de pareja.
Omisiones en la narración:	Si me parece que quedan cabos sueltos en la narración, en si es una película que deja muchas interrogantes, como el ¿porque ella le ponía los zapatos al revés a su hijo?, Y, ¿que es lo que ella vive durante su viaje a la cabaña para trabajar en su tesis, que la trastorna tanto?, ¿quiénes son los tres mendigos? Nunca se explica a que se dedicaba ella, que estudio, o por que eligió ese tema.
Creación artística:	Presenta un grado de asociación a otra obras, como el Resplandor de Kubrick, Secretos de un Matrimonio de Bergman y Fando y Lis de Jodorowsky, visualmente hablando referencia mucho a Tarkovsky con el uso de claro oscuros. De igual forma se perciben ciertos puntos del Dogma 95 como cámara en mano, espacios exteriores y poca presencia de música.
10. Final	
a) ¿Qué sentido tiene el final?	
Toma final:	La toma final son muchísimas mujeres que por primera vez aparecen vestidas caminando a través del bosque subiendo por una colina al

	<p>tiempo que la pieza <i>Lascia ch'io pianga</i> de Händel pronuncia la frase "deja que llore mi suerte cruel y que añore la libertad".</p>
<p>b) ¿Cómo se relaciona con el resto?</p>	
<p>Relación con el inicio:</p>	<p>En primer lugar tanto el inicio como el final están delimitados, por un prólogo al principio y un epílogo al final, ambos en blanco y negro y con ausencia de diálogos, para dar paso a la pieza <i>Lascia ch'io pianga</i> de Händel, en ambos se utiliza la cámara de alta velocidad que produce una imagen lenta, presentan el principio y el desenlace.</p>
<p>Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto:</p>	<p>El final si presenta consistencia con los elementos formales del resto de la película pero solo en cierto aspecto, se diferencia por ser un epílogo en blanco y negro pero en cuanto personajes vuelven a aparecer por última vez, los tres mendigos. Con el inicio, presenta las mismas condiciones formales a excepción de ciertas variaciones.</p> <p>Con los ideológicos culmina tanto con la historia directa como con la historia que a manera de subtexto presenta el filme, en donde las brujas finalmente encuentran su libertad.</p>

Antichrist

APÉNDICE D

Apéndice D

Texto extraído de la Enciclopedia Ilustrada Cumbre, tomo 3.

Brujería. Es de todas las supersticiones quizá la más antigua. Aún en nuestros días perduran reflejos de esa creencia absurda, combatida hasta no ha mucho como calamidad social. Afortunadamente, esos vestigios no encuentran ya eco y sólo perduran en las mentes simples y entre ciertas tribus primitivas. La creencia en las brujas y en sus múltiples maleficios tuvo nacimiento común con el sin fin de seres sobrenaturales que la imaginación del hombre antiguo engendró, como símbolos del bien y del mal; y del mismo modo que imaginó hadas y genios bienhechores, también creó criaturas abyectas, dispuestas siempre a realizar el mal; así aparecieron entre los hebreos, en Grecia y en Roma.

Con el advenimiento del cristianismo, la creencia en los hechizos y encantamientos adquiere el carácter que más tarde habremos de conocer como herético pacto, por medio del cual las brujas se venden a Satanás a cambio del diabólico poder que las capacita para transformarse en diferentes animales, para hendir los aires montadas en una escoba o para componer infinidad de pociones y filtros mágicos destinados a producir dolencias y males extraños. Generalmente, su alma impía se reflejaba en el rostro, presentándole particular fealdad, acentuada por sus largos y desgredados cabellos y la inclinación de su cuerpo cargado de años. Cuatro veces al año, llegaban de todas partes para reunirse en lo profundo de un bosque en la cumbre de una montaña; el invitado de honor era el diablo, y después de realizadas las ceremonias de la iniciación, tenía lugar un gran festín, seguido de grotescas y demoníacas danzas. A esta reunión de brujas en la noche se le llamó aquelarre. La encamizada persecución que se

hizo contra las personas sospechosas de practicar brujerías es una página dolorosa en la historia de la humanidad. Alemania, e Inglaterra, en salvaguardia de la religión, fueron durante el siglo XV las que condenaron a la hoguera mayor número de personas; cierto es que existían mujeres que, pretendiendo curar por medio de brebajes milagrosos y amuletos, efectuaban funciones de curanderas, pero de ninguna manera merecieron la tortura terrible del fuego lento a las que se les sometía para obligarlas a confesar su posible asociación con el diablo. Se creyó que las brujas llevaban marcas distintivas y eran allí inmunes al dolor; por esa razón, en Escocia existieron los prickers, especializados en cazar brujas, a quienes pinchaban previamente el cuerpo para descubrir los puntos invulnerables y confirmar las sospechas. En forma ensañada, también España y Francia tomaron parte en esta persecución; como resultado trágico, en Europa murieron durante el transcurso de los siglos XV al XVIII más de trescientas mil mujeres. Por desgracia, esta fiebre persecutoria se extendió a América. Massachusetts fue escenario, en 1692, de 19 muertes, debidas a una irracional superstición. Poco a poco, los castigos a la brujería. Sólo aisladamente la creencia perdura de manera atenuada; pero en general ha sido desterrada de todos los pueblos cultos (p. 98).

Antichrist

APÉNDICE E

Apéndice E

El siguiente texto es un fragmento del artículo, Anticristo, El Edén reconquistado, en la revista virtual, Miradas de Cine por Salgado, 2009:

Lars von Trier dedica Anticristo a Andréi Tarkovski, como agradecimiento por la influencia expresamente reconocida que El Espejo (Zerkalo. 1975) ha tenido en su nueva película. Y la oportunidad de la cita es absoluta: El Espejo constituye «la concreción definitiva de un tema capital para el director ruso, el retorno a sí mismo, el tortuoso camino que ha de recorrer el individuo para llegar a ese punto en que todo él se recobra como unidad». Anticristo aborda el mismo tema, y además funciona como reflejo del film de Tarkovski en tanto crítica del ecosistema sociohistórico en que tiene lugar ese retorno. Contra el que tiene lugar ese retorno.

En el caso de Tarkovski, el opaco régimen soviético, al que El Espejo oponía un anhelo esperanzado de transparencia, con lo que ello acarrea en términos de sacrificio y ruptura. En el de von Trier, nuestro presente; el cineasta danés se identifica en los títulos de crédito iniciales con el máximo antagonista que haya tenido jamás el orden establecido, y a continuación nos brinda un prólogo que evoca formalmente sus primeros trabajos y lo publicitario —medio que von Trier ha frecuentado— para prestar un aliento irónico al paraíso laico, lúdico y líquido que habitan Ella (Charlotte Gainsbourg) y Él (Willem Dafoe).

Antichrist

APÉNDICE F

Apéndice F

Sobre Lars von Trier...

Citas del director

“Una película debe ser como una piedra en el zapato”.

“Básicamente, tengo miedo de todo en la vida, a excepción de la cinematografía”.

“Mis películas son acerca de los ideales que chocan con el mundo. Cada vez que se trata de un hombre a la cabeza, se han olvidado de los ideales. Y cada vez que es una mujer a la cabeza, toman los ideales hasta el final”.

“Yo diría que soy un pobre cristiano, yo no soy creyente. Fue esta idea muy temprano en mi vida que la vida en la tierra, la naturaleza o el hombre no podría ser la creación de un Dios misericordioso” (IMBD, 2011).

Filmografía como director

2011 Melancolía

2010 Dimensión 1991-2024

(cortometraje)

2009 Anticrsito

2007 Chacun son cinéma ou Ce petit

coup au coeur quand la lumière s'éteint

et que le film commence (participación

de Lars en este filme colectivo de 33

cortometrajes dirigido por diferentes

directores que trata de sus sentimientos sobre el cine).

2006 El jefe de todo esto

2005 Manderlay

2003 The five obstructions

(documental)

2003 Dogville

2000 Dancer in the dark

1998 Los idiotas

1997 Riget II (mini-serie de Tv)

1996 Rompiendo las olas

GLOSARIO

GLOSARIO

GLOSARIO

Apócrifa. Fingida o supuesta.

Animatronics. Son muñecos mecanizados, pueden ser realistas, de animales o criaturas fantásticas, contruidos en diferentes técnicas.

Banda Sonora. La banda sonora puede ser óptica o magnética y es la que registra los sonidos en la filmación de una película, también es concebida como el conjunto de sonidos de un filme como la voz, los efectos de sonido, la música y los silencios, o bien puede entenderse como la selección de las piezas musicales que en el filme aparecen.

Casting. Proceso de búsqueda y selección para el reparto de una película, también se le llama así al resultado final de éste proceso.

Cinefilias. Se refiere a las críticas exacerbadas, realizadas por un cinéfilo que siente tanta pasión por el cine que su criterio puede verse alterado por esto.

Cinefobias. Se refiere a las críticas duras por alguien que maneja fobias dentro del cine y no le permiten realizar una crítica objetiva.

Cinemascope. Sistema cinematográfico que registra imágenes amplias, las comprime y las proyecta en una pantalla panorámica, produciendo la sensación de una perspectiva mas amplia.

Clímax. Es el momento culminante de una película y normalmente se encuentra antes del desenlace.

Dialéctica. Se refiere a la argumentación de la imagen.

Doppelgängers. Es un vocablo alemán, doppel, "doble" y gänger "andante", el término se refiere al doble de una persona, al que camina de lado. Puede ser un gemelo o un imitador.

Epígrafe. Sirve como una sentencia que precede o divide cada capítulo en una obra.

Esteta. Que considera el arte un valor esencial, refiriéndose en este caso al cine.

Exégesis. Lo que se puede interpretar, de la relación del sonido con las imágenes.

Fascículos. Cuadernillos que forman un libro y su publicación es sucesiva.

Función dialógica. De forma dialogada.

Genocidio. La exterminación de un grupo social, raza, etnia, religión, política, género o nacionalidad. Aplicado como feminicidio en el caso particular de las mujeres del siglo XVI que fueron quemadas y torturadas por ser practicantes de la brujería y el culto al diablo.

Gore. Es un estilo de cine que se basa en la violencia explícita y visceral, utiliza mucho los efectos especiales y exceso de sangre.

Herético. Sobre los herejes, personas que cuestionan los dogmas de una religión, rompen con un sistema, se salen de la línea.

Impía. Sin misericordia, sin piedad.

Metatexto. Es aquello en lo que se sustenta el texto.

Miscast. Cuando se le otorga erróneamente un papel a alguien.

Misfit. Inadaptado, inconforme.

Naif. Es un estilo artístico que se caracteriza por ser infantil, ingenuo, espontáneo.

Palimpsestos. Manuscrito antiguo que fue borrado para reescribir sobre de él.

Panavisión. Técnica de filmación y proyección que utiliza grandes formatos.

Pastiche. Técnica de la imitación utilizada en este caso, al estilo de un cineasta.

Plano Secuencia. Secuencia filmada sin cortes.

Prickers. Término escocés que se refiere a los cazadores de brujas que utilizaban unos pinchos, para picar a las mujeres y ver si eran brujas o no.

Remake. Nueva versión de una obra anterior.

Retake. Repetición de una toma.

Retórica. El arte de persuadir o conmover a través de la palabra.

Revival. Reestreno.

Saussuriana. De Ferdinand de Saussure, el padre de la lingüística del siglo XX y el estudio del significado y el significante.

Semiótica. La semiótica es la ciencia que estudia los signos.

Sintaxis. Es la organización entre palabras para formar oraciones y expresar conceptos.

Stop motion. Técnica de animación que consiste en generar movimiento a partir de objetos estáticos gracias a la reproducción de una serie de imágenes fijas sucesivas.

Techniscope. Sistema cinematográfico que consistía en emplear cámaras estándar y objetivos esféricos, utiliza dos perforaciones en vez de cuatro consiguiendo un formato 2.35:1 posteriormente en el laboratorio Technicolor se comprimía a 2:1, con esto se