



TALLER I “INTERPRETAR EL CINE”

Julio Martínez Romero (Expositor)

17 de febrero – 24 marzo 2011

ICF – UNAM, Cuernavaca Mor.

Introducción

En la década de los sesentas, la industria del cine presentó una fuerte recesión. Las personas asistían con menos frecuencia a las salas de proyección, por lo que las películas dejaron de producir ganancias. Algunos empresarios de la industria predijeron incluso el fin del cine con el advenimiento de la televisión, y la posibilidad de proyectar historias directamente en las casas de los consumidores.

Otros empresarios en cambio se propusieron estudiar la diferencia entre las películas exitosas y las no exitosas. Analizando los guiones exitosos notaron que existían dos enfoques sobre la historia que la película narra. El primero sostiene una ordenada Estructura de la Historia; el segundo hace hincapié en la Estructura de los Personajes.

Tema 1: La Estructura de la Historia

Syd Field fue el guionista estadounidense que estudió la estructura de la historia. Encontró que, al igual que en literatura, los filmes exitosos narran historias en tres actos, con un *planteamiento* del problema, un *desarrollo*, y un *desenlace*. Es importante también balancear el tiempo que utiliza una película en proyectar cada una de éstas partes:

Duración de la película	Planteamiento	Nudo	Desenlace
90 minutos	20 a 30 min.	40 a 60 min.	20 a 30 min.

De modo que el espectador perciba un balance en las partes de la historia.

En un filme cada uno de los actos se subdivide a su vez.

Primer acto:

- **Gancho:** es una secuencia que introduce el género de la película, pero no es parte de la historia. Su función es atrapar al espectador.
- **Detonador:** es la acción que da inicio a la historia, planteando un problema que se debe resolver.

En este momento la tensión de la historia y el ritmo de la película bajan, para remontar en el:

- **Primer Giro de la Acción:** es un cambio fuerte en la dirección de la película (la entrada de un personaje por ejemplo) que marca el final del primer acto y el inicio del segundo.

Segundo acto:

Syd Field halló que es necesario que alguna acción empuje la película durante el desarrollo. Así la tensión baja tras el primer giro de la acción, pero remonta en la:

- **Primera pinza:** es un momento de tensión aproximadamente tras el primer tercio del segundo acto.
- **Punto medio:** es el momento de mayor relajación en la película, justo a la mitad del segundo acto y del filme. Es importante que carezca de tensión para hacer énfasis en las pinzas y que se mantenga un ritmo al contar la historia. Está usualmente caracterizado por un viaje y tranquilidad.
- **Segunda pinza:** es un momento de tensión que provoca que la historia sea lanzada al segundo giro de la acción.
- **Segundo giro de la acción:** es el vire en la película que lleva al clímax, finalizando el desarrollo e iniciando el desenlace (por ejemplo la salida del personaje que entró en el primer giro).

Tercer acto:

- **Clímax:** Es el punto de confrontación de los protagonistas con el problema presentado, el punto de mayor tensión en la película.
- **Solución:** la secuencia en la que el problema tiene solución de una u otra forma.
- **Epílogo:** es el momento en el que se presenta la moraleja de la historia, donde se reflexiona sobre lo aprendido en la película.
- **Coda:** Es un apéndice de la historia no siempre presente, con el cual se alza la tensión al final.

Análisis *Entrevista con el Vampiro:*

Esta película presenta una estructura de tres actos muy clara.

El primer acto comienza con la entrevista como gancho. El detonador es la conversión de Louis en un vampiro por parte de Lestat (plantenado como problema la búsqueda de Louis de respuestas), tras lo que la historia se relaja durante el aprendizaje de la vida de vampiro por parte de Louis. La historia cae en un ciclo de Lestat matando personas y Louis quejándose de ello hasta que encuentran a Claudia, el primer giro de la acción. El primer acto gira alrededor de conocer a Lestat, por lo que puede llamarse así.

El segundo acto comienza con la conversión de Claudia. La historia se relaja hablando de la familia que componen, con Claudia matando gente en la casa. La primera pinza llega con la confrontación entre Claudia y Lestat, que termina en ella intentando matarlo. Louis y Claudia huyen a Europa, en un viaje que se vuelve el punto medio. Al encontrar a los vampiros del teatro (segunda pinza) se lanza la historia a la muerte de Claudia con el segundo giro de la acción. El segundo acto trata de Claudia y puede ser llamado así.

En el tercer acto la crisis es el asesinato de todos los vampiros del teatro por parte de Louis. La solución a su búsqueda de respuestas es percatarse de que no hay tales, y que puede vivir sin buscarlas. El epílogo es su retorno a Estados Unidos, donde encuentra a Lestat una vez más, pero ya no siendo el joven convertido al inicio (siendo una especie de moraleja todo el aprendizaje de Louis). Luego el tercer acto se llama Louis. La coda es la aparición de Lestat ante el periodista, planteando la opción de convertirlo.

Tema 2: Estructura de los Personajes

Joseph Campbell, antropólogo, realizó un estudio de los héroes en diferentes historias y mitos, llegando a la conclusión de que "Todos los héroes son el mismo Héroe y todas las historias son la misma Historia". Christopher Vogler adaptó sus ideas al cine. De fondo todos los héroes estimados por las personas se enfrentan a los mismos retos en el mismo orden:

- **Llamada:** el futuro héroe es llamado a serlo, dada alguna circunstancia que lo obliga o por otro personaje.
- **Renuencia:** el héroe se niega a serlo, y se resiste hasta que no tiene más opción que aceptar que debe seguir su camino de héroe. (No se presenta en todos los caminos)
- **Encuentro con el mentor:** el héroe halla un personaje que le enseñará cosas necesarias para enfrentar el problema.
- **Camino:** el héroe se enfrenta a obstáculos y ayuda (como circunstancias o personajes) en su camino hacia el problema. También cuenta con aliados y enemigos y debe superar ciertas pruebas.
- **Caverna:** el héroe llega al lugar donde se puede resolver el problema y entra en él.
- **Enfrentamiento:** es el momento de la prueba final, donde el héroe usa todo el conocimiento adquirido para solucionar el problema. Es el momento de salvar princesas.
- **Camino de regreso:** es la vuelta a casa del héroe, con reflexión de lo que se logró.
- **Resurrección**
- **Redención:** el momento en que el héroe es premiado y, si es el caso, perdonado por errores previos (errores que quizá lo lanzaron a la trayectoria del héroe en la Llamada).

El héroe no es el único personaje que participa de la historia. Son importantes también los antagonistas y otros arquetipos. **Arquetipo** es un personaje que sigue un modelo establecido. **Prototipo** es el primer personaje que siguió ese modelo, el original. **Estereotipo** es un personaje simplificado a un nivel burdo, con tantos prejuicios que el público llena los vacíos del personaje con sus ideas preestablecidas. Es muy útil al ahorrar tiempo de exploración del personaje en la película.

El enfoque de la historia no es excluyente respecto al enfoque sobre los personajes. El análisis de personajes nos revela la función de los personajes en la historia y en la trayectoria del héroe.

Análisis El silencio de los inocentes:

Por la historia:

Gancho: Clarice entrenando y venciendo obstáculos sola.

Detonador: Jack Crawford le pide a Clarice que vaya a ver a Lecter. Hannibal anuncia que Bill busca una nueva víctima.

1º Giro: Bill rapta a una muchacha.

1º Pinza: se descubre que la víctima, Catherine, es hija de la senadora.

Punto Medio: Clarice y Lecter hablan de la infancia de Clarice y los corderos.

2º Pinza: Lecter escapa.

2º Giro: Clarice encuentra a Bill.

Crisis: Clarice lucha con Bill.

Epílogo: Clarice se gradúa como agente del FBI.

Coda: Lecter habla con Clarice desde un país tropical, donde verá al doctor Chilton.

Por la trayectoria del héroe:

Llamada: Jack Crawford le pide a Clarice ver a Lecter.

Mentor: Son mentores Crawford y Lecter.

Primer umbral: Autopsia.

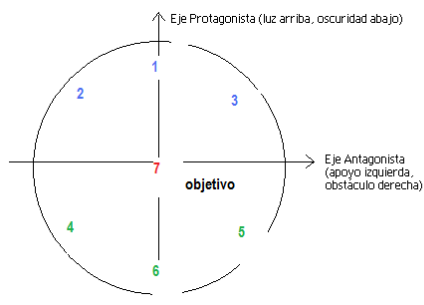
Camino: Conversaciones con Lecter, así como encuentro y seguimiento de pistas en las víctimas.

Caverna: Encuentro con Bill.

Enfrentamiento: Rescate de Catherine.

Recompensa: Graduación del FBI.

Por los personajes:



1. Clarice es la protagonista, completamente luminosa. No es ni un apoyo ni un obstáculo para sí misma.
2. Jack Crawford es un personaje luminoso. Como mentor es un apoyo.
3. Senadora Martin: es un personaje luminoso pero que resulta un obstáculo en la trayectoria de Clarice, quien intentó engañar a Lecter con una falsa promesa de la senadora, que ella desmiente después.
4. Hannibal Lecter: es un personaje oscuro, que resulta ser un apoyo y mentor de Clarice en su trayectoria al objetivo.
5. Dr. Chilton: es un personaje oscuro, egoísta, ambicioso, que inclusive se insinúa con Clarice, y que resulta un obstáculo para hablar fluidamente con Lecter. Además revela a Lecter algunos de los engaños de Clarice.
6. Buffalo Bill: es el antagonista, completamente oscuro.
7. Catherine: es el objetivo de todos los personajes. Para Bill es el modo de obtener su abrigo, para Chilton es un modo de analizar a Lecter, para Lecter es la forma de acercarse a Clarice, para la senadora es la hija que quiere recuperar, para Crawford es un caso que resolver y una vida que salvar, y para Clarice es una víctima en peligro, pero también es un sustituto del Padre que perdió y de los corderos que no pudo salvar de niña. Es la redención de Clarice.

Tema 3: Estructuras Alternas de la Historia

En un intento de escapar de una estructura de tres actos y contar las historias de un modo diferente se han desarrollado estructuras alternas de narración. Tres muy importantes son:

Estructura Secuencial: Se narra una historia completa, al finalizar se empieza a narrar otra, luego otra...

Estructura Intercalada: Se narran varias historias a la vez, con fragmentos de cada una intercalados.

Estructura de las Variaciones: Se narra un grupo de historias que son todas variaciones de la misma historia de fondo.

Las estructuras alternas guardan un secreto: todas son estructuras de tres actos de fondo. Es imposible escapar a la estructura de tres actos, si bien es posible distorsionar los tiempos dedicados a cada acto (so pena del disgusto de la audiencia).

Análisis *The air I breathe*:

La película narra cuatro historias alrededor de cuatro personajes principales (Happiness, Pleasure, Sorrow, Trista, Love). Cada historia inicia con una prospectiva y una retrospectiva (donde se la una pérdida por parte de cada personaje) como gancho; un encuentro con Fingers como detonador; como planteamiento estar atrapado en una vida no deseada; y como desenlace liberarse de esa vida. La historia de Love está dominada por el personaje de Trista al punto de que Love es expulsado de su propia historia.

Personaje	Happiness	Pleasure	Sorrow	Love
Gancho	Prospectiva de la pistola. Retrospectiva de la escuela	Prospectiva de llegar al hospital golpeado. Retrospectiva de perder a su hermano	SIN prospectiva. Entrevista. Retrospectiva de perder a su padre al ser atropellado	Prospectiva de ir por Trista. Retrospectiva de perder a su primer amor.
Detonador	Saber de la carrera arreglada	Conocer al sobrino de Fingers	Saber que Fingers será su Manager	Su amor es mordido por la serpiente
Planteamiento	Atrapado en la rutina	Atrapado en ver el futuro y con Fingers	Atrapada con Fingers	Atrapado amando a quien no puede corresponderle
1er Giro	El caballo pierde en la carrera	No puede ver el futuro de Trista	Es salvada por Pleasure	Descubre que Trista tiene la misma sangre
1era Pinza				Trista está embarazada
Punto Medio				
2da Pinza	Pleasure le da su			Fingers quiere

	pistola			obligar a abortar
2do Giro	Asalto de un banco	El sobrino dispara al jefe mafioso ruso	Fingers los descubre	Intento de suicidio
Crisis	Azotea: encuentro de la felicidad	Huida y cerca, visión incorrecta	Fingersmata a Pleasure	Love salva a Trista y a su amor
Desenlace	Happiness muere feliz y liberado y lanza su maleta de dinero	Pleasure en el hospital liberado de ver el futuro sin poder actuar	Sorrow queda atrapada con Fingers	Fingers muere. No existe la liberación para Love
Epílogo	Trista recibe el dinero de Happiness, la protección para huir de encontrarse con Love y el amor y su embarazo de Pleasure para poder huir finalmente de Fingers, uniendo las historias.			

La película tiene una estructura secuencial. Todas las historias se narran en primera persona excepto la de Trista, que es la más importante. Todos los ganchos son escenas angustiantes. Fingers es el antagonista de todos. Su intención de poseer a Trista como un negocio es frustrada por sus mismas acciones, resultando en una ironía.

Tema 4: Estilo

Así como en literatura se encuentran los acercamientos de Poesía y Prosa, también en cine se pueden usar esos enfoques. Rohmer afirmaba que la imagen es descripción, por lo que una secuencia de imágenes (el cine) sería un conjunto de descripciones, un relato en prosa. Pasolini por su parte afirmaba que la imagen es símbolo, luego el cine hace relatos en poesía. Ambos acercamientos son utilizados por los guionistas y cineastas.

Tema 5: Símbolos

El análisis literario de un poema requiere encontrar las palabras que simbolizan otra cosa, para encontrar la idea oculta bajo los símbolos. Del mismo modo es necesario hallar los símbolos en un filme para interpretarlos y encontrar el mensaje bajo ellos. Desafortunadamente es hasta el final de una película cuando se puede decir cuáles son las claves de ésta.

Análisis Teorema:

Por la historia:

Gancho: Entrevista con los obreros por la cesión de la fábrica

Detonador: Fiesta

Planteamiento: Todos tienen una vida gris, muda. Película en sepia.

1º Giro: Angelino anuncia la llegada de El Personaje

Desarrollo: Seducción de cada uno de los personajes

2º Giro: Angelino anuncia la partida de El Personaje y él se va

Conclusión: Cada uno de los personajes pierde el rumbo en su vida. Emilia se convierte en la Santa de su pueblo, Odette se aferra tanto que se paraliza, Pedro se transforma en pintor, Lucía se hunde en buscar el placer en otros hombres, Pablo cede su fábrica a los obreros.

Por los símbolos:

El desierto simboliza el lugar de búsqueda de Dios. El movimiento religioso del siglo XVI denominado de "Los Místicos" y dirigido por Santa Teresa de Ávila y San Juan de la Cruz, afirmaba que existía un éxtasis al unirse el alma con Dios, equivalente a un orgasmo. Así las escenas de la entropierna y la seducción de cada personaje nos dice que El Personaje es Dios. *Me sedujiste señor y me dejé seducir. Fuiste más fuerte que yo y me venciste.*

Angelino, el personaje que anuncia la llegada y partida de Dios, es realmente un ángel mensajero. Las consecuencias de haber perdido a Dios son rupturas con la realidad. Emilia se vuelve santa, cura enfermos y hace brotar manantiales. Odette se aferra a Dios, quien ya partió, y su dolor le impide ser salvada. Lucía, como Santa María Egipcíaca, busca en los hombres lo que perdió de Dios y se enclaustra al final. Pedro refleja a Pasolini: "El arte es una búsqueda de Dios, porque ya lo perdimos". La santidad es una forma de locura, de distorsión de la realidad.

Eduardo Vladimir Muñoz Hernández