

**animarse  
a  
ver**

**Animarse a ver...  
Es atreverse a dibujar  
con las imágenes,  
con los colores,  
con los sonidos  
y con las palabras  
un mundo completo  
de proyectos  
y utopías.**





**animarse  
e  
ver**

**Animarse a ver...  
Es atreverse a dibujar  
con las imágenes,  
con los colores,  
con los sonidos  
y con las palabras  
un mundo completo  
de proyectos  
y utopías.**



## **Animarse a ver**

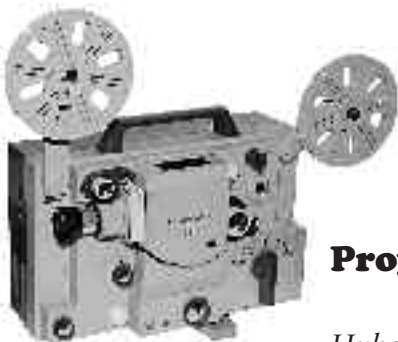
Vivimos en un mundo plagado de imágenes, y, aunque estamos rodeados de ellas (TV, cine, publicidad en vía pública, celulares, PCs, etc.), no siempre poseemos la capacidad para descifrarlas.

Las imágenes generan un entramado de conocimientos y percepciones formando un lenguaje complejo, que requiere de determinadas habilidades de lectura.

El presente y el futuro precisan de espectadores activos y no de “analfabetos visuales”.

El lenguaje cinematográfico ha sido uno de los elementos de penetración ideológica, social y cultural del siglo XX. De fenómeno cultural pasó a ser un medio de homogenización y manipulación.

Sólo volviendo a una idea primaria del cine como manifestación artística –y apreciando su construcción narrativa– se podrá acceder a su mensaje último.



### **Proyecto Animarse a Ver**

*Hubo años en que iba al cine casi todos los días, y hasta incluso dos veces por día. Entre el 36 y la guerra, durante mi adolescencia en Italia. En esa época el cine fue todo para mí. Un mundo diferente del que me rodeaba, pero, para mí, sólo lo que veía en la pantalla tenía la propiedad de un mundo, la llaneza, la necesidad y la coherencia; fuera de ella, se amontonaban elementos heterogéneos que parecían puestos por casualidad, los materiales de la vida que me parecían privados de toda forma.*

ITALO CALVINO

## Las percepciones

Percibimos el mundo a través de múltiples estímulos sensoriales sin ser, en muchos casos, plenamente conscientes de ellos. Mientras que la mayoría de los estímulos se mantienen en un plano difuso, sólo se hacen conscientes aquellos que merecen nuestra atención. En la vida diaria los estímulos no se dan de manera aislada si no que se presentan de forma conjunta. Las percepciones pueden presentarse de la siguiente manera:



• <b>Visuales</b> (40%)	Nos dan a conocer características geométricas, velocidad, movimiento, etc.
• <b>Auditivas</b> (30%)	Canalizan todo lo referente al sonido y sus propiedades.
• <b>Táctiles</b> (15%)	Implican el conocimiento por contacto directo o indirecto.
• <b>Olfativas</b> (10%)	Nos informan sobre los olores y sus propiedades.
• <b>Gustativas</b> (5%)	Nos dan a conocer los cuatro sabores y sus propiedades.

La retina del ojo recibe una imagen del mundo exterior que luego es transmitida al cerebro. Esta imagen es semejante a la que se forma en la película de una cámara fotográfica o cinematográfica. De un modo similar al ojo humano funciona el cine.

Para poder ver las cosas cotidianas, necesitamos de luz –ya sea artificial o natural–. La cámara cinematográfica y el proyector que reproduce lo filmado, operan de la misma manera.





## **Las imágenes cinematográficas y su proyección**

Cuando alguien mira una película, observa que las personas caminan, los autos se mueven por las calles, las puertas se cierran y los superhéroes vuelan. Sin embargo, en realidad, un film se compone por cientos de fotografías estáticas que pasan una tras otra a gran velocidad delante de la lámpara lumínica del proyector. Para que esta ilusión de movimiento sea real, se calcula una cantidad de 24 fotografías –fotogramas– por segundo.

La realidad no tiene fronteras conocidas. La representación, por el contrario, precisa límites. El cine, la pintura, la fotografía o el comic tienen que seleccionar el espacio real, no pueden recogerlo por entero. Lo que ocurre es que esta limitación se convierte paradójicamente en un factor creativo.

Estos límites se denominan en el cine, encuadre. Cada medio artístico tiene un surtido de tamaños preestablecido de encuadres y en función de ellos se elaboran las imágenes. El encuadre del cine es rectangular y tuvo diferentes medidas a través del tiempo.

El encuadre es el rectángulo que enmarca la representación de la realidad que es tomada por la cámara. Enmarca lo que el director decide mostrar, lo que quiere que se vea, pero el espacio Fuera de Cuadro, aunque no se ve también existe y es percibido. A veces el personaje mira algo fuera de la pantalla, o se escuchan sonidos o voces aunque no se vea de dónde vienen, provienen del espacio fuera de cuadro que también construye esa realidad de la película que estamos mirando.

Para valorar el encuadre, vale observar la perspectiva, la profundidad de campo, los elementos que se ubican en primer plano, o al medio del cuadro ya



que este es el punto de mayor atención. Ver si el cuadro es simétrico o desequilibrado. Si la imagen es compleja (es decir tiene muchos elementos) o simple (uno o dos elementos), las diagonales, qué es figura y qué es fondo, etc. Estos detalles hacen a la composición del encuadre. Por otra parte cabe recordar que si bien el cuadro tiene dos dimensiones, la realidad que se filma tiene tres, es decir esa “porción de realidad” es tridimensional.

La composición interna del encuadre se configura al seleccionar el tamaño de la realidad representada. Esto se llama registrar una escena en planos; para ello es necesaria una variada cantidad de planos que se usarán conforme a lo que se desea mostrar.

El tamaño de los planos está dado por cuánto se acerca o se aleja la cámara de los objetos o sujetos filmados. Ese acercarse o alejarse le imprime determinado énfasis a lo que se está mostrando.

Se establecen universalmente, mediante convenciones perceptivas, seis planos básicos:

- **Gran Plano General (GPG):** Es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción. La cámara “mira” desde lejos, se muestran grandes espacios, por ejemplo un paisaje, la vista de una ciudad, etc. Es un plano comúnmente usado al principio o al final de las películas. La figura humana apenas se distingue.
- **Plano Entero (PE):** También se lo denomina Plano General Corto (PGC). Describe el lugar donde se desarrolla la secuencia, la dimensión del espacio representado se acerca al de la figura humana completa. Es decir, este es el tamaño del plano, puede aparecer o no una o varias figuras humanas, o sólo objetos, animales o cualquier otro elemento de la narración.



- **Plano Americano (PA):** o plano tres cuarto. Toma la figura humana desde las rodillas a la cabeza. Es un plano intermedio en la escala. Sirve, como el anterior, para mostrar acciones físicas de los personajes pero es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro. Es el plano típico de los duelos con pistolas en los *westerns* o películas de *cowboys*.
- **Plano Medio (PM):** toma a los actores desde la cintura a la cabeza, de este modo se aprecia con más claridad la expresión del personaje; lo que le da cierto énfasis al personaje. Es uno de los planos más utilizado.
- **Primer Plano (PP):** toma el rostro del actor. Enfatiza sobre su expresión, su mirada, nos hace prestar atención a lo que está diciendo. También está el Primerísimo Primer Plano (PPP) que hace que el rostro ocupe toda la pantalla, incluso cortando un poco la pera y la frente del actor. Son planos que dan mucha importancia a lo que le está sucediendo al personaje.
- **Plano Detalle (PD):** es el plano más cercano, la cámara recoge una pequeña parte de la figura humana o de un objeto y lo hace ocupar por completo la pantalla. Por ejemplo: los ojos de un personaje, el cuchillo en una escena de asesinato, el ticket dorado, en *Charlie y la fábrica de chocolate*.

La elección de los planos determina en gran medida el estilo visual de cualquier obra.

El encuadre, a su vez, se ve modificado por el ángulo de visión. El ángulo de visión es el punto de vista físico desde el que se registra la escena.

El uso de uno u otro ángulo de visión no es indiferente. Los puntos de vista contrapicados, picados y aberrantes enfatizan el encuadre. La sustitución del ángulo normal por otros puntos de vista es una decisión que tiene casi siempre repercusiones expresivas. Estas posibilidades dependen del contexto en que están incluidas.



El *ángulo en picado* (la cámara desde arriba) puede servir para minimizar y ridiculizar a un personaje, o, en otras ocasiones, ayuda sencillamente a dominar un campo visual de otro modo inaccesible.

El *punto de vista contrapicado* (la cámara desde abajo) acrecienta el valor subjetivo de una imagen. Con un ángulo de visión contrapicado, un persona-

je adquiere un aire majestuoso y noble aunque también puede mostrarse maligno y amenazador. En el cine norteamericano es muy común filmar las escenas con un ligero contrapicado. Todos los personajes ganan así en presencia y se imponen al espectador de un modo casi imperceptible.

El *ángulo aberrante* (la cámara ubicada de un modo oblicuo que distorsiona ligeramente la imagen) es el más desestabilizador de los puntos de vista, sobre todo cuando se refuerza con el punto de vista contrapicado. Se utiliza generalmente en las persecuciones.

La cámara puede a su vez realizar diversos movimientos:

- **Paneos:** Pueden ser de Derecha a Izquierda, de Izquierda a Derecha, de Arriba hacia Abajo o viceversa, pero siempre la cámara está sobre su mismo eje. Se desplaza el objetivo, el “ojo” de la cámara, pero el cuerpo de la cámara sigue en el mismo lugar; es equivalente a mover la cabeza y mirar hacia un costado pero sin desplazar el cuerpo.
- **Travelling:** La cámara se desplaza hacia delante, atrás, derecha, izquierda, en forma semicircular, pero toda la cámara se desplaza y tenemos la sensación de movernos con ella. En *Charlie y la fábrica de chocolate*, el ejemplo más claro es cuando la cámara “entra” a la fábrica cuando se abre el enorme portón.
- **Cámara en mano:** La cámara se mueve sin uso de trípode ni ningún otro soporte que le de estabilidad, nos damos cuenta claramente que alguien la está llevando al hombro, se “descubre” el dispositivo técnico. Se usa para dar sen-





sación de realismo, por ejemplo en los noticieros. En caso contrario, cuando la cámara tiene fluidez y estabilidad, nos envuelve la historia y “nos olvidamos” de que hay un aparato captando esas imágenes.

- **Zoom:** Es lo que se llama un “travelling óptico”, es decir nos acercamos mucho a lo filmado, pero sin mover la cámara sino variando el campo de captación de la lente. Si bien es difícil de explicar, todos lo reconocemos por el uso de las cámaras de fotos y/o filmadoras modernas que permiten experimentar con este modo de mover la cámara.
- **Grúa:** Son los grandes y majestuosos movimientos con los que una cámara puede describir una trayectoria muy compleja, por ejemplo puede ir desde un plano muy grande a un detalle, o comenzar en el exterior y terminar en el interior de un edificio. Estas tomas se hacen con grandes grúas operadas por varias personas, o desde helicópteros, o muchas veces son trucos realizados por computadora. Las tomas aéreas también pueden realizarse sobre maquetas que parecen ciudades o paisajes reales.

Para adentrarnos en la construcción de un film es necesario entender las Unidades de Tiempo en el cine. Ellas son:

- **Toma:** es la unidad mínima de tiempo en una película; va desde que la cámara se enciende hasta que se apaga. Una toma puede durar una hora o un segundo, no se mide por su duración. Hitchcock filmó una película entera con una sola toma.

- **Escena:** es la unidad espacio temporal y puede estar compuesta o no por varias tomas. Es una situación que ocurre en un mismo tiempo y espacio, por más que se lo muestre desde distintos ángulos. Por ejemplo si se hace de noche, o una acción sucede en el mismo momento en otro escenario, se cambia la escena.
- **Secuencia:** es la sucesión de escenas. Son los “capítulos” dentro de una misma película.

La unidad de la obra cinematográfica está dada por la combinación de los *Elementos de la Puesta en Escena*. Ni las tomas, ni las escenas de una película se filman en el orden en el que serán presentadas. Esto se realiza por medio del montaje, algo que no percibimos a simple vista, y que está regido por múltiples reglas que hacen que la película y la historia se forme en la mente del espectador, sin problemas de continuidad.

El *montaje* es el arte de “armar” la película para narrar lo que el director quiere contar y del modo en que quiere hacerlo. Montar es pegar todas las tomas, las escenas, las secuencias y darles sentido, ritmo y unidad. Es equivalente a lo que hace el escritor cuando decide como ordenar los capítulos de una novela. Además en el montaje se incorporan los sonidos, la música, se retocan los colores, se saca lo que sobra. Es el armado final de la película donde todas las partes cobran sentido.

El *sonido* se divide en música, voces y ruidos. Cada parte de la película tiene una banda sonora compuesta por estos tres elementos y el silencio. No siempre hay voces, música y ruidos, a veces se combinan los tres y a veces sólo algunos de ellos.

La *música* realza y construye los climas y las sensaciones de lo que se está contando, puede cons-



truir suspenso, miedo, tristeza, alegría, en fin... casi cualquier sentimiento suele estar plasmado en la banda sonora. Tal vez el actor no está hablando para decir lo que siente, pero la música de fondo nos cuenta que es lo que le sucede a ese personaje en su interior.

Por otra parte, la *luz* es uno de los elementos más importante en el cine. Sin luz el ojo humano no ve; sin luz, la cámara no tiene sentido.

La luz “pinta” los climas de las películas, puede construir climas de suspenso, de calidez, de miedo, de brillantez y frialdad. Hay escenas brillantes y escenas penumbrosas con luz natural del sol o con luz artificial. Por ejemplo el fuego de la chimenea en la casita de Charlie en *Charlie y la fábrica de Chocolate*, que es luz coloreada, da idea de la calidez de esa familia en medio de la pobreza y el frío del contexto.

El *color* es otro elemento elocuente en el cine; incluso si la película es en blanco y negro, se juega con los valores o las intensidades de los grises. El color también puede dar calidez o frialdad, caracterizar personajes, dar monotonía a toda una película, sensación de tristeza a un decorado, hacer parecer que un objeto es viejo o nuevo; algunas gamas de colores o estampados caracterizan determinada época o son muy característicos de un país o una clase social.

Otros elementos de la Puesta en Escena son, los decorados, el vestuario, el maquillaje, la utilería, la escenografía, y por supuesto, los personajes que construyen los actores.





## **El cine como manifestación artística**

En 1895 en un café de París, los hermanos Lumière presentaron un invento increíble para la época. Lo nombraron cinematógrafo, que proviene del griego, y significa escritura del movimiento.

Pocos años después, uno de los asombrados espectadores del nuevo invento, George Méliès, vio las inmensas posibilidades económicas que podrían deparar estas proyecciones si se utilizaba la cámara para contar historias fantásticas y proyectarlas a una audiencia ávida de aventuras y diversión.

Méliès era un mago y prestidigitador que se ganaba la vida realizando espectáculos públicos. Fue el primero en usar al cine como fenómeno comercial y el descubridor de los efectos especiales al ver la serie de trucos que podía usar con la cámara para atraer audiencias masivas.

Se dice desde entonces que el cine es hijo de los Lumière y de Méliès. Es una expresión artística porque es representación de la realidad como hacían los Lumière, y es espectáculo, es decir simulación y diversión como lo entendía Méliès. Estas dos formas de entender al cine se enfrentan, y muchas veces, en la actualidad, se complementan.

El rodaje de cada película pone en juego varias manifestaciones artísticas: la literatura (guión), la pintura (fotografía), la música (banda sonora), el teatro (los actores), la arquitectura (decorados), entre otras.



## Detrás de la cámara

Un equipo grande de personas llevará a cabo el rodaje de un film, lo que se dice –término tomado del teatro– su puesta en escena. Está integrado por:

El **director** es el principal responsable artístico.

El **guionista** escribe o adapta de un libro ya existente, la historia a narrar.

El **productor ejecutivo** tiene a su cargo la tarea de la organización en general.

El **director de fotografía** es el encargado de iluminar las escenas y a su vez de comandar a los **camarógrafos** que funcionan como un equipo, junto con el director, quienes tomarán las decisiones sobre dónde situar las cámaras. También da las instrucciones a los **reflectoristas** para que ubiquen las luces y señala a los **foquistas** cómo cuidar que la imagen no quede fuera de foco y salga borrosa.

El **sonidista** atiende todos los detalles de sonidos, tanto los micrófonos para las voces, como los ruidos de fondo.

Una vez concluido el rodaje, los **musicalizadores** que trabajan en la sala de montaje, son los encargados de poner la música a cada momento de la película.

Las **maquilladoras** y los **vestuaristas** visten y retocan, entre las escenas, a los actores para que los personajes resulten creíbles.

La **directora de arte** se ocupa de que el lugar donde se filma (llamado set si es dentro de un estudio) reproduzca lo que se quiere representar y que nada quede fuera de lugar. Por ejemplo, si es una escena del siglo XIX, que no aparezca ningún celular por error.

También puede haber, en caso de ser necesario, **técnico en efectos especiales** y **doble del protagonista** para escenas de riesgo.

El **ayudante de dirección** se ocupa de los emergentes de la filmación. El **pizarrero** debe ubicarse frente a la cámara y señalar el número de escena y toma. Es el que grita el famoso: “Acción”.

Como entre cada toma pueden pasar horas e incluso días, el **continuista** debe cuidar que no haya modificaciones en el escenario, ni el vestuario, para que el espectador no note las diferencias entre los cortes de las tomas.

Por supuesto que hay films de bajo presupuesto en donde el director debe realizar más de una de estas tareas y la maquilladora, incluso, puede llegar a ser la propia actriz. Eso sí, no siempre los presupuestos determinan la calidad de los films.



## Géneros cinematográficos



Del mismo modo que otras manifestaciones artísticas, como por ejemplo la literatura, se reconoce y agrupa al cine, por géneros.

En un comienzo la gente se acercaba a la pantalla grande con la intención de ver “una de risas”, o “una de tiros”, o “una para llorar”, haciendo referencia a que iban a ver una comedia, un *western*, un policial o un melodrama.

Así, puede haber géneros más aglutinantes: el drama, la comedia, el terror, o el *thriller*, como algunos más específicos: ciencia ficción, policiales, suspenso, románticas, cine catástrofe, musicales, *western*, etc.

Cada género posee características que lo identifican y que le son propias, a su vez, no quita que estas características se mixturen entre sí formando nuevos subgéneros, modificándose con el tiempo.

En la actualidad el trabajo del crítico cinematográfico se complejiza por la marcada tendencia a esta mixtura genérica.

De ahí la diferenciación entre un cine clásico, más apegado a los géneros tradicionales, y uno moderno, más tendiente a la fusión.

Hoy en día no es raro encontrar en una película de ciencia ficción a un sujeto vestido como un detective característico del cine negro como ocurre con Harrison Ford en el clásico *Blade Runner*.

## **El cine como lenguaje, la narración cinematográfica**

Detrás del espectáculo cinematográfico hay una industria y detrás de la industria existe un arte.

Todos los días alguien, con la cámara en mano, descubre en unas horas lo que los hombres que crearon el cine tardaron años en descubrir, que el cine es imágenes; que a esas imágenes, la cámara puede darles una significación determinada, un sentido, hacer con ellas algo más y muy distinto de lo que son en la realidad; por último, que el cine es imágenes en movimiento, y no sólo porque se mueven dentro de cada plano, sino porque los planos se combinan entre sí.

Así, compone la escena que va a recoger con su cámara de la misma manera que un pintor va a componer un cuadro, pero sobre todo, puede dar a las cosas una significación determinada según el empleo que haga de la cámara. No es lo mismo un objeto tomado en el primer plano que en un plano general: el primer plano aumenta su importancia; dentro de un primer plano, se pierde. No es indiferente que la cámara permanezca quieta o bien rodee los objetos para contemplarlos desde todos los puntos de vista.

Ciertos contrastes de luces, o la presencia de determinados colores –luminosos o sombríos– pueden crear ambientes completamente distintos y hacer que las mismas cosas parezcan diferentes. Entonces, el cine, no “reproduce” la realidad sino que la “produce”, pues es efectivamente la realidad, pero potenciada, debilitada, o modificada por la cámara, es decir, es la realidad vista a través del hombre que maneja la cámara.



## **El cine como medio de penetración ideológica, transmisor de mensajes y de culturas**



*King Kong*,  
versión original  
de 1933.

Ya desde sus primeros años, se tuvo noción del cine como una herramienta fundamental de penetración ideológica de una cultura sobre otra. De este modo, el poder de turno, en posesión de las imágenes cinematográficas, tuvo en sus manos, un instrumento de largo y perdurable alcance.

Es fácil descubrir lo que se quiere decir o imponer con una pancarta o un discurso político, pero no lo es tanto, cuando esa pancarta o discurso toma la forma de una película, como por ejemplo, *King Kong* (el capitalismo avasallante sobre el instinto humano) o *La guerra de los mundos* (el ataque de fuerza externas “terroristas” al “buen orden” imperante). Esto no sólo a nivel político o macro económico sino también en comportamientos sociales y culturales. ¿Hace cuanto que festejamos Halloween en nuestro país? ¿Cuántos hablan, se visten, actúan, como lo hacen los grandes actores y actrices?

Por supuesto que los EE.UU. han aceitado su industria cinematográfica, Hollywood, para transformarla –mediante complejas y monopólicas maniobras de distribución– en el principal medio de penetración y venta ideológica de su cultura y sus tradiciones a los demás países.

El intercambio cultural que puede propiciar el cine sería positivo si existiera realmente un intercambio y no un avasallamiento por parte de los países dominantes. Así y todo, existieron siempre cinematografías nacionales que, ante los escasos medios económicos pudieron suplirlo con consistentes ideas artísticas y lograr así alcanzar y conquistar otros mercados. El cine iraní hace unos años atrás, el cine polaco o sueco en la década del sesenta, el cine argentino en la actualidad, entre otros.

*Material elaborado por Susana Allori, Alejandro Cozza, Abril López y Carolina Rossi.*

## **Charlie y la fábrica de chocolate: de Roald Dahl a Tim Burton**

*Por Carolina Rossi*

“¿Por qué nada tiene un fin práctico?” Se pregunta Mike Teve junto a su padre, a Charlie, a Willy Wonka y al abuelo de Charlie, en un momento de la película, mientras viajan en el increíble ascensor transportable, y son bombardeados por bolas de caramelos que estallan en fuegos artificiales de mil colores, disparados por Oompa-Loompas, pigmeos africanos amantes del cacao.

A la pregunta inquisidora del niño, Charlie le responde sabiamente: “Los dulces no necesitan un fin práctico, son dulces”.

“Qué estupidez”, dice Mike Teve, “los dulces son estúpidos”, y así completa su necia respuesta el insoportable niño catódico.

La frase de Charlie, es la frase que da sentido a la obra Roald Dahl, por más que el escritor nunca la dice, ni de su propia boca, ni en la de su narrador, ni en la de Charlie, el protagonista de su novela. Sin embargo, sí es la frase que entiende Tim Burton que Roald Dahl debe haber pensado todo el tiempo al imaginar su obra y que el director interpretó para lograr una adaptación tan brillante. Charlie/Dahl/Burton piensan lo mismo, entienden al arte de la misma manera, como dulce puro, como delicia suprema, y no hace falta darle más sentido, que el de tener el paladar suficiente para saborearlo.

La relación entre cine y literatura es compleja y tiene larga data, a veces es amena y satisfactoria, y otras veces, la mayoría, es una lucha sin cuartel, de tironeos y rencillas eternas. La conclusión típica, salvo las contadas excepciones, es que el cine bastardea la literatura, frase trillada: “el libro es siem-



*Roald Dahl*



*Tim Burton*





pre mejor que la película”. Lo que ocurre habitualmente es un masacramiento por parte de la película con respecto al libro. Se entiende, el cine, 100% visual, tiene sus propias reglas y éstas no suelen adaptarse a los criterios narrativos propios del relato escrito. Por lo tanto, se produce la adaptación. Cuando un libro es adaptado fielmente a la pantalla, acarrea un gravísimo problema, tiende a ser literario, quitando lo netamente cinematográfico que suele precisar el lenguaje audiovisual; en resumen, cine muerto: la literatura mata al cine. Para que esto no ocurra, la gran mayoría de las veces, el cine precisa matar a la obra literaria; esto es, modificarla, reduciéndola a una story line y quitando gran parte de su sustancia. Cuando una película enriquece a la obra literaria, y la mejora, es cuando el cine mata a literatura. Otra frase que circula en el imaginario cinéfilo es “de las peores novelas suele surgir una buena versión cinematográfica”.

Ahora bien, ¿qué ocurre con *Charlie y la fábrica de chocolate*? Pues algo muy digno de tener en cuenta. La adaptación de Tim Burton es extremadamente fiel (salvo los detalles que iremos marcando) cuasi calcada en la mayoría de sus partes a la obra literaria.

Frente a todo lo expuesto anteriormente, estaríamos frente a un film netamente literario. ¡ERROR!

*Charlie*, la película, es puramente cinematográfica, cien por cien audiovisual. ¿Y por qué ocurre esto? Por los dulces, por el sabor, por el paladar. Tim Burton debe tener seguramente un paladar muy similar al de Roald Dahl, que en definitiva es el mismo que el de Charlie.

El director norteamericano no es un cineasta profesional, es un imaginador profesional.

La lectura de *Charlie*, el libro, despierta nuestras papilas gustativas, y dispara nuestra imaginación: ¿cómo será la fantástica fábrica Wonka?, ¿cómo?, ¿qué son ríos de chocolate?, ¿cómo que el pasto se puede comer?, ¿qué gusto tendrá?, ¿cómo que un Oompa Loompa canta canciones increíblemente improvisadas?, y así interminables preguntas que despiertan sensaciones y buscan respuestas, allí, donde sólo el lector tiene acceso, en esa tercera zona, según Graciela Montes.

*Charlie*, la novela, es un desborde de imaginación que difícilmente quepa en un lector común, en nosotros mismos, a mí me cuesta imaginar todo lo que Roald Dahl nos dice, no me entra la cabeza tanta maravilla. La curiosidad me invade. Y ahí es cuando entra la profesión de Tim Burton, excelso licenciado en imaginación visual. Logra traducir la riqueza de Roald Dahl, en imágenes tan fantásticas, su mente tiene un ensanchamiento tal, que él sí puede captar la magnífica fábrica Wonka con lujo de detalles, y ofrecérsela al espectador. Ah, ahora sí, la percepción sobre libro está completa. Si volvemos al libro luego de ver la película, se produce el sumun de la felicidad.

Tim Burton les y nos da una mano a los lectores actuales, una ayudita para que el libro sea captado en su totalidad tal cual Roald Dahl lo imaginó y lo quiso.

Ahora bien, realizando un análisis más profundo e intentando dejar de lado el aroma a chocolate, el deseo de chicles interminables (¿podré hacerlo?), hay detalles que la película aporta o quita de la versión original que es necesario destacar.





La obra del autor galés nos introduce en su mundo particular a través de la presentación de los personajes, como si fuera el reparto de una obra de teatro, o por qué no, de una película. En el film, en cambio, es la ostentosa y maravillosa fábrica lo que llega a nuestros ojos, con una voz en off que relata casi de manera textual, lo que está escrito en el libro, pero evitando la presentación cuasi cinematográfica que hace el libro, es decir, Tim Burton evita lo visual que sí presenta Roald Dahl en el libro. Sería caer en un lugar común decir que el libro es muy visual, lo que le restaría importancia literaria. Tim Burton, quizás consciente de esta falacia decide hacer justicia, ir para el lado opuesto: obviar las partes visuales del libro.

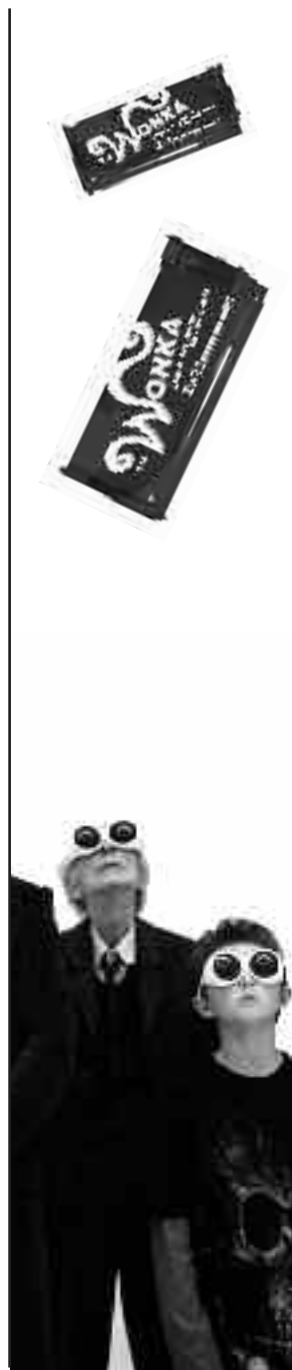
Por supuesto, y es un análisis que evitaremos, hay elementos inherentes al lenguaje cinematográfico que apuran la acción. En los siete primeros minutos ya sabemos todo lo necesario sobre el protagonista de la novela, de su familia y de su contexto social y espacial. Del mismo modo que en el magnífico libro. Tim Burton da cátedra sobre presentación e introducción visual a una historia.

Una diferencia aparece al comienzo de la película: el abuelo de Charlie no trabajó en la fábrica Wonka; sin embargo, así lo relata en el film. Quizás este elemento sirva para que los flashback y los relatos sobre las proezas de Willy Wonka cobren veracidad. La fidelidad con respecto a la obra literaria es asombrosa, pero Tim Burton actualiza permanentemente esta historia, matizándola con elementos de crítica social. Hay una imagen que no puede despegarse de mi recuerdo: la inauguración de la fábrica. Y ante este asombroso hecho, los abuelos besándose. ¡Cuánta gente se alegraría hoy ante la apertura de una fuente de trabajo, sobre todo en mi país, y de esta manera, con tal gesto amoroso!

La historia del príncipe Pondicherry está retratada en el film increíblemente y esto sucede porque en la obra literaria el lenguaje es sugerente y rápidamente narrativo. El director sólo le agrega un detalle: cuando el palacio hindú comienza a derretirse, la primera gota cae sobre la frente del príncipe, formándole el tercer ojo. Hay que reconocer los toques de humor, justos y precisos, que Tim Burton aporta a la obra de Dahl.

En la página 24 del libro ya está presentado el núcleo del relato: el misterio de los obreros y la noticia de los billetes dorados. Aquí comienza la búsqueda frenética del pasaporte hacia la fábrica más famosa del mundo: la fábrica de Willy Wonka, el chocolatero. Claro está, tanto en el libro como en la película, en esta carrera tienen más posibilidades aquellos que poseen más recursos. El fenómeno del mercado y el niño como consumidor es actualizado por Tim Burton, quien le agrega nacionalidad a los niños que obtienen los billetes dorados; el chocolate Wonka llega a las más recónditas partes del planeta. El director, también, aporta elementos de la modernidad caracterizando a los niños desde el hoy: Mike Teve, por ejemplo, juega a los juguetitos electrónicos y está empapado de violencia. Sin embargo, el mensaje en ambos (director y escritor) es el mismo.

Algunas diferencias temporales también están presentes en el film: el padre de Charlie ya no se queda sin trabajo porque la fábrica ha cerrado sino que es la consecuencia de las ventas y el impacto de la modernidad lo que ocasiona su desempleo. Así mismo, vemos algunas actitudes distintas en Charlie, quien quiere vender su boleto para ayudar a su familia, aunque de ningún modo esto interfiere en la empatía y el afecto inmediato que le produ-





ce este niño tanto al lector como al espectador. Digámoslo, se redobra la apuesta sobre la industrialización excesiva, los recursos humanos; la crítica económica presente fuertemente en el libro, en el film se aggiorna y se intensifica, tal vez dirigiendo mejor los cañones contra el capitalismo feroz de mercado. Brillante el chiste visual que Tim Burton propone sobre las compuertas frías y grises como toda fábrica que encubren un mundo de colores y que se cierran frente al paso de los concursantes.

En la obra de Roald Dahl, el personaje Willy Wonka es unidimensional; en cambio, en la película no sólo adquiere más protagonismo sino que le sirve al director para introducir los cambios más importantes con respecto a la obra literaria: la infancia de éste, la relación conflictiva con su padre (eje transversal en casi toda la bibliografía de Roald Dahl; incluso la mirada crítica hacia los padres es más dura en el libro que en el film) y la dimensión psicológica compleja de este personaje no han sido siquiera contempladas por el autor pero perfectamente éste podría haberlo hecho: el padre de Willy Wonka es doblemente la encarnación del mal: ¡¡¡Es dentista y encima su papel está interpretado por Christopher Lee!!! ¡¡¡El colmo del terror!!!

Los diálogos en el libro están tan bien contruidos que casi no es necesaria una adaptación. Siempre lo que primero se modifica en el traspaso filmico es la supresión de los diálogos por unos nuevos inventados por algún guionista estrella de Hollywood. Dejar los diálogos casi sin modificar es un gesto de inteligencia puro. Aquí sólo se acen-túan los caracteres de los niños como así también la competencia feroz entre algunos de ellos. Las letras de las canciones interpretadas por los Oompa-Loompa son textuales y aparecen en los



títulos del film como escritas por el autor galés. En el film la vestimenta de estos pequeños trabajadores está realizada en base a cuero vinílico que le aporta un carácter casi fetichista. Los números musicales están trabajados por Tim Burton, con la inestimable colaboración de su habitual y genial ladero Danni Elfman, como verdaderas coreografías propias de un musical de Broadway, o como si de una película de Busby Berkeley o Vicente Minelli se tratara, lo que acentúa lo antes dicho, el puro placer visual propio de un musical en cine se justifica sólo en eso, en el puro placer visual y no en su sentido práctico, no es real que la gente se ponga a cantar y bailar así nomás, sin embargo, los Oompa Loompa sí lo hacen en el libro y en la película.

A su vez, los niños sospechan que Willy Wonka haya tramado de antemano su propio final, del mismo modo que lo intuye el lector: “¿será casualidad? Hummmmm”.

En el episodio correspondiente a la desaparición de Veruca Salt, transportada por una cantidad de ardillas hacia un basurero, se arroja tras de sí un cuadro de la madre que no estuvo presente en el recorrido por la fábrica. Por razones más que justificadas, en la película sólo entran acompañando a cada niño, un adulto y no dos como en el libro. Tanta gente no cabría en el cuadro cinematográfico y francamente no creo que quedaran bien. El retrato arrojado es un guiño al lector del texto escrito.

Y si de guiños hablamos, Tim Burton no sólo hace referencia al libro sino también a fragmentos concretos de la historia del cine y de películas representativas. Esto lo hace con una intención cómica, por una parte, por ejemplo, en el momento en que Mike Teve entra a la bañera y se copian fielmente los planos de *Psicosis* y la célebre escena del baño, y, de reescritura, por otra parte, con respecto a *2001: Odisea del espacio* de Kubrick. Aquí el monolito misterioso de la versión original se transforma en una deliciosa barra de chocolate a la que solo Charlie se atreve a acceder, quitándole toda la implicancia intelectual y filosófica que representaba en el film de Kubrick. Esto, lejos de ser una aversión, es un planteamiento de banderas sobre lo que Tim Burton entiende que tiene que ser el cine realizado a partir de textos literarios, un disfrute permanente y no una pose intelectual ridícula. No es casualidad la referencia a Hitchcock, uno de los más visuales y menos intelectuales de los directores existentes en el séptimo arte.

Ya sobre el final encontramos acentuadas las diferencias entre el lenguaje visual y el escrito. Por una parte, en el film se le plantea a Charlie una elec-

ción que no aparece en el libro: Willy Wonka le otorga su fábrica sólo si él es capaz abandonar a su familia. Obviamente, Charlie ni por todo el oro o dulce del mundo renunciaría al espacio reparador y contenedor por excelencia. En el texto escrito, en cambio, el mejor chocolatero del mundo le entrega a Charlie su fábrica y lleva a toda su familia a vivir allí, terminando de este modo con mucho más que el hambre que éstos sienten.

Como a modo de cierre reparador sobre una línea traumática en torno a Willy Wonka que el guión cinematográfico ha echado a rodar, al final, se agrega la reconciliación –mediada por Charlie– entre Willy y su padre, el dentista.

A su vez, en el film, se elige concluir con la misma voz en off del comienzo; sin embargo, ¡oh, Sorpresa!, esa voz proviene de un pequeño Oompa Loompa, y la cámara en retroceso nos devela los mecanismos de representación cinematográficos: una máquina de hacer nieve por encima del paupérrimo pero feliz hogar de Charlie. Tim Burton desnuda el relato cinematográfico como tal, con el fin de acercarnos al relato textual. Nos dice: “esto que acabamos de ver es un libro, un buen libro, representado visualmente”.



## PARA NO DEJAR DE VER

### Películas infantiles recomendadas

- *El mago de Oz* de Victor Fleming basada en *El mago de Oz* de L. Frank Baum
- *Inteligencia artificial* de Steven Spielberg basada en el cuento de Brian Aldiss
- *El extraño mundo de Jack* de Tim Burton
- *El cadáver de la novia* de Tim Burton basado en un cuento popular
- *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyasaki
- *La historia sin fin* de Wolfgang Petersen basada en *La historia interminable* de Michel Ende.
- *Wallace y Gromit la batalla de los vegetales* de Nick Park
- *Shrek* de Andrew Adamson y Vicky Jonson basada en *Shrek* de William Steig
- *El ladrón de Bagdad* de los Hermanos Korda basado en *Las mil y una noches*
- *Laberinto* de Jim Henson
- *Cuenta conmigo* de Rob Reiner basado en un relato de Stephen King
- *La Bella y la bestia* de Jean Cocteau o bien en versión de Walt Disney, basadas en *La Bella y la bestia* de Jeanne Marie Leprince
- *Los Goonies* de Richard Donner
- *Matilda* de Danny de Vito basada en *Matilda* de Roald Dahl.
- *La convención de las brujas* de Nicolas Roeg basada en *Las brujas* de Roald Dahl.
- *Charlie y la fábrica de chocolate* de Tim Burton basada en *Charlie y la fábrica de chocolate* de Roald Dahl.
- *Harry Potter y el prisionero de Azkabán* de Alfonso Cuarón basada en *Harry Potter y el prisionero de Azkabán* de J. K. Rowling
- *El señor de los anillos* de Peter Jackson basada en *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien
- *El expreso polar* de Robert Zemeckis basada en *El expreso polar* de Chris Van Allsburg.
- *Jumanji* de Joe Johnston basada en *Jumanji* de Chris Van Allsburg.



## **PARA ANIMARSE A VER CON LOS CHICOS**

### **Actividades de animación sugeridas**

*Proponemos algunas actividades para potenciar la mirada, aprender a ser receptores activos y críticos. Sin embargo hacemos dos salvedades:*

*La primera, se trata sólo de algunas sugerencias de actividades, existen muchas otras, tantas como maestros. Además cada docente dispone de su repertorio de vivencias y experiencias, y del conocimiento de su grupo de alumnos. A partir de ello podrá crear estrategias particulares, propias y adecuadas.*

*La segunda, asistir al cine, al igual que cualquier otra experiencia vinculada con el arte, es una actividad humana imprescindible, enriquecedora en sí, no puede ni debe ser desnaturalizada con evaluaciones o actividades de control. Es necesario brindar oportunidades para disfrutar del contacto con obras de arte (asistir al cine, leer literatura, escuchar música, apreciar cuadros, etc.) claramente diferenciados de los momentos en los que es preciso aprender sobre ellas.*

- Analizar publicidades (comerciales y cinematográficas) observando los planos y angulaciones –poniendo en juego las distintas percepciones– y como ellas operan para construir el mensaje.
- Comparar una película con otros films del mismo género, programas de televisión u otras obras artísticas que tengan relación (intertextos).
- Analizar el porqué de la irrupción de un film en una época determinada (desde un punto de vista político, social e histórico).
- Realizar actividades de cine-debate, propiciando el intercambio de ideas e impresiones con respecto al film proyectado. El cine debate funciona como elemento estimulador y sirve de acceso a otras manifestaciones artísticas.
- Lectura del texto base del film que se ha proyectado, analizando similitudes o diferencias.
- Lectura del texto base del film, antes de su proyección.
- Lectura de otros textos del autor de alguno de los films proyectados.
- Realización de afiches para promocionar el film.



## **PARA TENER EN CUENTA A LA HORA DE ANALIZAR UNA PELÍCULA**

### **Elementos de análisis críticos de un film**

### **y de lectura de imágenes**

- Marco socio-histórico.
- Análisis de personajes (protagonistas, antagonistas; motivaciones actitudinales externas e internas).
- Marco geográfico (espacio y tiempo).
- Mensaje explícito (discurso verbal), mensaje implícito (la forma –construcción audiovisual– como expresión de contenido no descifrable a simple vista).
- Lenguaje de las imágenes (planos, angulaciones, recursos cinematográficos, iluminación, sonido, utilería).
- Relación y comparación con respecto a otras obras cinematográficas y artísticas como medio de análisis (meta-lenguaje).

## PARA SEGUIRLA...

### Bibliografía recomendada

- Casetti, Francesco; *Como analizar un film*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1990.
- Cerdá y otros; *El cine no fue siempre así*. Ediciones Iamiqué. Bs.As. 2006.
- García Escudero, José María; *Vamos a hablar de cine*. Ed. Salvat. Navarra, 1990.
- Russo, Eduardo; *Diccionario de cine*. Ed. Paidós. Barcelona, 1998.



---

## Animarse a Ver

© De esta edición Fundación Arcor  
ISBN en trámite  
Se terminó de imprimir  
en el mes de abril de 2008.

© Del texto CEDILIJ (Centro de Difusión e  
Investigación de Literatura Infantil y Juvenil)  
Pasaje Revol 56. Paseo de Las Artes. (5000)  
Córdoba. Tel./Fax: (0351) 460 4040  
E- mail: cedilij@arnet.com.ar  
Sitio web: www.cedilijargentina.com.ar

CEDILIJ es una organización civil sin fines  
de lucro fundada en Córdoba, en 1983.  
Desarrolla desde entonces proyectos y  
programas vinculados con la difusión del libro  
de calidad estética, promoción de la lectura y  
las bibliotecas. Lleva a cabo acciones  
de capacitación, asesoramiento y extensión  
a la comunidad.

### *Autores*

Allori, Susana  
Cozza, Alejandro  
López, Abril  
Rossi, Carolina

### *Coordinadoras de Edición*

Triverio, Vanina  
Arruabarrena, Mariana

### *Diseño*

Di Pascualestudio  
www.dipascuale.com

La presente edición fuera de comercio y de  
edición única, fue elaborada por CEDILIJ a  
solicitud de la Fundación Arcor para distri-  
buir gratuitamente como material de apoyo a  
los docentes que participan de la capacitación  
del programa **Animarse a Ver**.





## PROGRAMA



### Socio local



Córdoba  
Ciudad



Sub Secretaría de  
Educación Ciencia y Tecnología