



FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

Cortomehaje Samuel (2014). Análisis Filmmico y Cultura visual.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s):

Nombre	Cédula	Código
<i>Raúl Andrés Benavides Rueda</i>	<i>1015422223</i>	<i>2010772004</i>

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

- 1. El documento contiene la estructura y cumple con los requisitos mínimos de un trabajo de tesis*
- 2. El trabajo aporta y demuestra una preocupación por el análisis local y nacional del audiovisual.*
- 3. El trabajo plantea una metodología rigurosa de recolección de datos y realiza un análisis de los mismos*

	NOMBRE	FIRMA	NOTA ¹
Jurado 1- lector			
Jurado 2 -lector	<i>Daniel Pinzón Lora</i>	<i>Daniel Pinzón</i>	<i>3.9</i>
Jurado 3 -asesor	<i>César Valencia</i>	<i>César Valencia</i>	<i>3.9</i>
Jurado 4 -asesor	<i>Dimo García</i>	<i>Pi. J. G. C.</i>	<i>3.9</i>

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): *3.9*

DISTINCIONES _____

Fecha: *26 de mayo de 2016*

¹ Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES



CORTOMETRAJE SAMUEL (2014)
ANÁLISIS FÍLMICO Y CULTURA VISUAL



RAÚL ANDRÉS BENAVIDES RUEDA

2016

Realizada por:

Raúl Andrés Benavides Rueda

Asesores:

Metodológico

César Palencia

Disciplinar


Fernando Domínguez

Licenciatura en Artes Visuales

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá DC – 2016

“(…) el analista quiere poseer la obra, si es preciso arrancándosela al cineasta para hacerla suya recreándola en su fantasía” (Aumont & Marie, 1990: 290)

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>CONSEJO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 89	

<i>1. Información General</i>	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Título del documento	CORTOMETRAJE SAMUEL (2014) ANÁLISIS FÍLMICO Y CULTURA VISUAL.
Autor(es)	RAÚL ANDRÉS BENAVIDES RUEDA
Director	CÉSAR PALENCIA
Publicación	BOGOTÁ. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, 2016.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	ANÁLISIS FÍLMICO, CULTURA VISUAL, INTERTEXTUALIDAD, PROCESO DE CREACIÓN

2. Descripción
<p>Este trabajo de grado evidencia por medio de un <i>análisis fílmico</i>, como la <i>cultura visual</i> está presente en el proceso de creación del cortometraje <i>Samuel (2014)</i> de Fredy Roldan. A partir de los filmes: <i>Los colores de la montaña</i> y <i>Porfirio</i>, se realiza el análisis buscando similitudes, influencias y procesos de intertextualidad entre los largometrajes y el cortometraje <i>Samuel</i>, que dan cuenta del papel de la cultura visual en el proceso de formación y creación cinematográfica de Fredy Roldan.</p>

3. Fuentes
<p>Alpízar, Iván. (2003). <i>La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes</i>. Revista Filosófica Universidad de Costa Rica. Pag. 137- 145.</p>

Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona. Editorial Paidós.

Brisset, Demetrio. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona. Editorial UOC.

Bordwell, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996

Casetti, F. & di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona. Editorial Paidós.

Hernández, Fernando. *Educación y Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2000.

Mirzoeff, Nicholas. (2003). *Una Introducción a la cultura visual*. Barcelona. Editorial Paidós.

4. Contenidos

En el documento se expone en principio el contexto donde surge mi problema de investigación. Básicamente relato mi paso por el taller especializado en fotografía y sonido de la Cinemateca Rodante, mi acercamiento a Fredy Roldan y los interrogantes que empiezo a tejer a partir de su proceso de formación y la creación de su cortometraje *Samuel*. Seguidamente, en el marco teórico expongo los principales conceptos de este trabajo de grado, los cuales son: *análisis fílmico* (imagen, sonido y narración) y *cultura visual* (Intertextualidad y neorrealismo).

Estos conceptos se implementan en el análisis y la interpretación, y de esta manera se generan conclusiones a partir de los propósitos con los que se desarrolla el trabajo de grado.

5. Metodología

Este trabajo de grado se desarrolló mediante las bases investigativas de interpretación y comprensión trazadas por la hermenéutica. Se utiliza el estudio de caso, siendo este un fenómeno concreto, particular, se facilita la lectura de los procesos de creación cinematográfica, y del acercamiento a la cultura visual de Fredy Roldan.

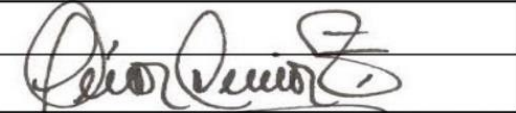
A partir de los conceptos claves del análisis fílmico se proponen tablas de análisis en las cuales se evidencia la relación del cortometraje con los largometrajes, las similitudes técnicas y culturales y las relaciones de intertextualidad que existen entre los tres materiales cinematográficos.

6. Conclusiones

-Es evidente la influencia que estos largometrajes generan en Fredy y en su cortometraje con respecto a la cultura visual; hacen parte de unos modelos en donde se establecen posturas claras del manejo de la imagen y lo que se quiere decir con esta. Son referentes que Fredy tiene al momento de escribir *Samuel*.

- Se observa cómo los largometrajes que según Fredy, están cercanos a lo que quiso hacer, están presentes como referentes en el manejo de la imagen al momento de escoger los planos, de realizar una iluminación, de realizar y escoger el sonido creando escenas muy convincentes para el espectador.

-Fredy Roldan es un individuo que hace parte de una sociedad y una cultura particular en donde diariamente la imagen es protagonista, Fredy aprende de su experiencia con la imagen en lo cotidiano, de cómo se configuran las representaciones visuales y lo aplica en su proceso de creación.

Elaborado por:	Raúl Andrés Benavides Rueda	
Revisado por:	César Palencia	

Fecha de elaboración del Resumen:	07	06	2016
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO.....	14
1. PROBLEMA.....	17
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	19
1.2 PREGUNTA DE ORIENTADORA.....	24
1.3 PROPÓSITOS.....	24
2. MARCO CONCEPTUAL.....	25
2.1 ANÁLISIS FÍLMICO.....	27
2.1.1 Análisis de la imagen y el sonido.....	28
2.1.1.1 Análisis de la imagen.....	29
• Los planos.....	29
• La angulación.....	32
• La iluminación.....	32
2.1.1.2 Análisis del sonido.....	33
• La voz.....	33
• El sonido ambiente.....	34
• La música.....	35
2.1.2 Análisis de la Narración.....	35
• El orden y la duración.....	35
• Los personajes.....	37
• Las transformaciones.....	39
3. CULTURA VISUAL.....	42
3.1 la intertextualidad.....	44
• Neorrealismo.....	47

4. METODOLOGIA.....	50
4.1 Estudio de caso.....	51
4.2 Análisis de los filmes.....	53
5. INTERPRETACIÓN.....	59
5.1 Contextualización filmes.....	62
5.2 Análisis Fílmico.....	64
• Tablas de análisis.....	64
5.3 Cultura visual.....	79
6. CONCLUSIONES.....	84
BIBLIOGRAFIA.....	88

INDICE DE TABLAS

Análisis de la imagen

- **Tabla de planos.....59**
- **Tabla de angulación.....63**
- **Tabla de Iluminación.....63**

Análisis del sonido

- **Tabla de Voz (*in - off - over*).....66**
- **Tabla de Sonido ambiente y Música67**

Análisis de la Narración

- **Tablas de personajes70**
- **Tabla de transformaciones.....73**

INDICE DE FOTOGRAMAS

- Fotograma #1** Cortometraje *Samuel* (00; 07; 20; 17)
- Fotograma #2** Cortometraje *Samuel* (00; 07; 33; 03)
- Fotograma #3** Cortometraje *Samuel* (00; 06; 55; 01)
- Fotograma #4** Largometraje *Los colores de la montaña* (01: 17: 36:21)
- Fotograma #5** Largometraje *Los colores de la montaña* (00:12: 42:19)
- Fotograma #6** Cortometraje *Samuel* (00; 03; 02; 10)
- Fotograma #7** Cortometraje *Samuel* (00; 03; 21; 04)
- Fotograma #8** Cortometraje *Samuel* (00; 03; 45; 07)
- Fotograma #9** Cortometraje *Samuel* (00; 04; 24; 02)
- Fotograma #10** Largometraje *Porfirio* (00; 13; 35; 06)
- Fotograma #11** Largometraje *Porfirio* (00; 13; 24; 22)
- Fotograma # 12** Largometraje *Porfirio* (00; 12; 31; 03)
- Fotograma #13** Largometraje *Porfirio* (00; 13; 14; 01)
- Fotograma #14** Largometraje *Los colobres de la montaña* (00; 06; 34; 24)
- Fotograma #15** Largometraje *Los colores de la montaña* (00; 06; 37; 27)
- Fotograma #16** Largometraje *Los colores de la montaña* (00; 07; 33; 00)
- Fotograma #17** Largometraje *Los colores de la montaña* (00; 07; 57; 28)
- Fotograma #18** Largometraje *los colores de la montaña* (01; 18; 11; 04)
- Fotograma #19** Cortometraje *Samuel* (00; 13; 32; 20)
- Fotograma #20** Largometraje *Porfirio* (01; 25; 40; 09)
- Fotograma #21** Cortometraje *Samuel* (00; 13; 32; 20)
- Fotograma #22** Largometraje *Porfirio* (00; 21; 38; 09)
- Fotograma #23** Largometraje *Los colores de la montaña* (01; 10; 33; 08)

Fotograma #24 Cortometraje *Samuel* (00; 10; 04; 01)

Fotograma #25 Largometraje *Los colores de la montaña* (00: 51: 09: 24)

Fotogramas #26 Largometraje Porfirio (01; 10; 38; 09)

AGRADECIMIENTOS

Antes de empezar este texto, me gustaría agradecer a algunas personas que estuvieron presentes en el desarrollo de esta investigación. Fredy Roldan personaje protagónico de este trabajo de grado, a quien agradezco por prestar su cortometraje *Samuel* para fines académicos, y de igual manera por proporcionarme información sobre el cortometraje, documentos relevantes para su realización, así como el detrás de cámara, y finalmente dejarme conocer un poco más de sus experiencias con el cine.

Agradezco a mis tutores y demás profesores que han intervenido en esta tesis, por su disposición permanente para contribuir con este trabajo, sus consejos e ideas a favor del mejoramiento de esta investigación.

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO

La práctica pedagógica dentro del programa de Licenciatura en artes visuales se plantea como un espacio en el cual los futuros docentes realizan sus primeros acercamientos a escenarios de formación, no solo como observadores sino también como participantes activos de las dinámicas que allí se desarrollan.

Varios de los sitios de práctica son escenarios de educación formal, sin embargo, la licenciatura ha trabajado para que los estudiantes se acerquen a espacios de educación no formal, o donde se puedan generar entornos de investigación y reflexión propios de la enseñanza de las artes visuales.

La Cinemateca Distrital, es uno de los sitios que ofrece la Licenciatura en Artes Visuales, para realizar la practica pedagógica, este espacio cuenta con un proyecto denominado Cinemateca Rodante, que integra varias localidades de Bogotá, en una serie de talleres de formación audiovisual, que tiene como objetivo “Fortalecer a formadores, facilitadores y talleristas de colectivos, organizaciones, líderes, gestores culturales y realizadores independientes de las localidades de Bogotá en diferentes áreas del medio audiovisual, así como promover el fortalecimiento, la articulación y consolidación audiovisual de las mismas” (IDARTES, s.f:1).

Uno de estos talleres tiene lugar en la Localidad de Ciudad Bolívar, especializado en fotografía y sonido. En este espacio, durante la Práctica Pedagógica, surgió mi problema de investigación. El taller estaba dividido en dos módulos, el primero de

fotografía y edición de video, a cargo de Andrés Arizmendy¹; el segundo, de sonido, realizado por Isabel Torres².

Mi papel, en dichos talleres, por directriz de la Cinemateca, fue observar y analizar la interacción de los participantes con el profesor a cargo, así como el desempeño de este a lo largo del proceso; sin embargo, al estar en un curso entre 15 y 20 personas, me percaté de otras situaciones: a medida que pasó el tiempo y particularmente en algunas sesiones, se volvió habitual hablar de cine nacional, y los ejemplos abordados en cada sesión estaban relacionados con referentes cinematográficos colombianos. Esta particularidad es una de las estrategias de la formación a públicos, que propone la Cinemateca, cuenta con un “selecto grupo de talleristas de gran trayectoria y reconocimiento, tanto en la realización como en la enseñanza en el ámbito audiovisual y cinematográfico de Colombia. Incentivando a que lo aprendido y construido por las y los participantes en los talleres se replique (...)” (IDARTES, s.f:1).

Aunque no le presté demasiada importancia en su momento a este aspecto, durante el desarrollo de los talleres de sonido, se hicieron considerables referencias al cine nacional para ejemplificar elementos de la técnica o la teoría. La frecuencia de comentarios esporádicos en relación al cine nacional en distintos momentos de la

¹Andrés Arizmendy: realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia, trabaja como realizador audiovisual independiente y es docente de *Puesta en Escena* en la Escuela de Cine Black María. Ha sido director, director de fotografía y montajista, de proyectos de ficción y documental reconocidos nacional e internacionalmente.

² Isabel Torres: Estudió sonido en la Escuela Internacional de Cine y Televisión, San Antonio de los Baños en Cuba. Ha realizado sonido directo en la serie *Tiempo Final* de la cadena Fox y de diversas películas, entre ellas *García*. Fue la diseñadora de sonido de *El Vuelco del Cangrejo*, película con la cual recibió el Premio Nacional de Cine (MACONDO). 2010 a mejor diseño de sonido-Sonidista. Por su trabajo en la película *Yo soy Otro*, fue nominada a la categoría Mejor Diseño de sonido-Sonidista del Premio Nacional de Cine 2008.

clase me aclaró que para los participantes ver y hablar de cine nacional era importante y que este tema iba a estar presente en todo el desarrollo del taller.

Culminado el taller, fui tejiendo una reflexión alrededor de las siguientes preguntas:

¿qué tipo de producciones cinematográficas nacionales ven los asistentes al taller?

¿Acaso la estética o la narrativa del cine nacional o algunas de sus películas, se ven reflejadas en sus propuestas de creación audiovisual?

Es inminente en este momento preguntarse por el papel de la cultura visual en todo el proceso de aprendizaje y creación cinematográfica. El papel de la imagen en lo cotidiano; de la experiencia con las representaciones visuales que se generan en la cultura, de cómo se incorporan en un individuo y se reflejan en sus proyectos creativos.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La producción audiovisual cada vez tiene más fuerza en el país, y ahora son más las personas que se aventuran al interesante y a veces complejo mundo de la realización audiovisual: largometrajes, cortometrajes y proyectos alternativos se producen y observan a diario, y son los creadores, los responsables de mostrarnos esas historias, que a partir de una pequeña idea se fueron consolidando. Estas creaciones tienen un recorrido, una génesis, una posible saturación de películas, que constituyen el amplio historial de la cultura visual dentro de la mente del director.

Los directores ven largometrajes y cortometrajes a diario, esto crea una cultura visual que en algún momento, o en tan solo una escena, puede verse reflejada en su proyecto. Es por ello que, como espectadores muchas veces asociamos películas, percibiendo una similitud ya sea en la temática, en algo narrativo, o en la estética que maneja la producción.

Fredy Roldan fue un participante del taller especializado en fotografía y sonido de la Cinemateca Rodante. Finalizando el taller presentó su propuesta de guión, la cual fue elegida como la ganadora. De esta manera, realizó su proyecto de cortometraje titulado *Samuel*.

Directores como Fredy, desarrollan una amplia cultura visual, viendo películas a diario, lo que se puede evidenciar en su proceso creativo y específicamente en su cortometraje. Así, se podrían determinar posibles películas que fueron fundamentales en el desarrollo de la realización de este proyecto audiovisual, y que de alguna manera, en alguna parte del corto se encuentran presentes.

El proceso de Fredy tuvo particularidades que me llamaron la atención. Por ejemplo, él era de los pocos participantes que ya había pasado por otros talleres ofrecidos por la Cinemateca: un taller integral y otro especializado en guión. Por lo tanto al momento de presentar su *Pitch*³ fue claro y concreto en lo que quería y tenía pensado realizar. Por esto, y por otras razones del jurado, determinadas por la estructura de su historia, la trama que se quería relatar, y la factibilidad para realizar el proyecto, fue elegido ganador. Lo primero que pensé cuando vi el cortometraje de Fredy Roldán, quizás por el contenido que tiene, o por la manera que narró la sinopsis, fue pensar ¿qué películas fueron una posible influencia para realizar el cortometraje *Samuel*?

Luego tuve la oportunidad de comunicarme varias veces con el autor y comentarle la intención de mi trabajo de grado; preguntarle un poco sobre su proceso de formación, su experiencia con el cine, y dentro de estos diálogos esporádicos e informales, Fredy me habló de películas que para él tenían algo de lo que quiso mostrar en *Samuel*: evidenciar una realidad nacional de manera indirecta, sin la necesidad de ser explícito al tocar el tema de la violencia. Según el autor, películas como *Porfirio* (2011) de Alejandro Landes, un filme basado en una historia real, que narra el diario vivir de un personaje que pide justicia, luego de quedar en silla de ruedas a causa de una bala perdida que impactó en su espalda, durante un enfrentamiento entre grupos al margen de la ley y las fuerzas armadas nacionales. Y *Los colores de la montaña* de Carlos Cesar Arbeláez (2010), una película que nos

³ El término inglés *pitch* hace referencia a una presentación verbal (y en ocasiones visual,) concisa de una idea para una película o serie de televisión, generalmente hecha por un guionista o director a un productor o ejecutivo del estudio, con la intención de atraer financiación de desarrollo para costear la escritura de un guion Recuperad de <http://es.wikipedia.org/wiki/Pitch>

muestra la violencia del conflicto armado desde la mirada de Manuel un niño de 9 años y sus amigos, quienes aman el fútbol y viven una travesía luego de que el balón que su papá le regala a Manuel caiga en un campo minado. Para Fredy estos dos largometrajes tienen una influencia en la realización de su cortometraje.

Por lo anterior, esta investigación se enfocará en indagar, mediante una metodología de análisis fílmico, la influencia de *Porfirio* y *Los colores de la montaña* en el proceso de creación del cortometraje *Samuel* de Fredy Roldán, y por tanto en su proceso de formación como creador audiovisual.

1.1 JUSTIFICACIÓN

La Cinemateca Distrital está comprometida con el fortalecimiento del audiovisual en Bogotá, pero no solo en cuestiones de circulación, también ha generado conciencia alrededor de la formación y creación del ámbito cinematográfico nacional y Latinoamericano, generando oportunidades para la nueva ola de realizadores que se vienen gestando en el país; fortaleciendo de esta manera el audiovisual en Bogotá, con individuos que piensan el cine de una manera diferente. Para esto desarrolló la estrategia de intervención integral y territorial en las localidades de Bogotá para el desarrollo audiovisual, conocida como Cinemateca Rodante. Esta busca apoyar la creación de oportunidades a nivel audiovisual; en un escenario donde diferentes grupos encuentran un proyecto que les permite plasmar historias personales y las de la ciudad a través del lente de una cámara. (Cinemateca Distrital, s.f:1)

En estos espacios que ofrece la Cinemateca Rodante se encuentran personas con grandes ideas, entusiasmadas por aprender un poco más y con ganas de consolidar el conocimiento hacia el medio cinematográfico. Como asistente del taller de fotografía y sonido pude comprender y compartir un poco de las dinámicas de los talleres y observar lo que se originó en el transcurso de las sesiones.

Fredy Roldan, como lo he mencionado antes, participó en el taller especializado de fotografía y sonido de la Cinemateca Rodante que se dictó en el Clan (Centro local de Artes para la niñez y la juventud) de Meissen en la localidad de Ciudad Bolívar. Fredy se caracterizó por ser un estudiante activo, preocupado por su formación y amante del cine, lo que se reflejó más tarde consolidándose como realizador al ganar el Pitch y ejecutar su cortometraje.

De esta manera, indagar en sus procesos tanto de formación como de creación llega a ser un ejercicio fructífero, no solo para ir generando perfiles de los personajes que se forman en los talleres de la Cinemateca, sino también para observar de qué manera se genera un proceso de formación y creación cinematográfica.

El análisis fílmico se propone como herramienta ideal para observar por medio de un material audiovisual los procesos de creación. Es un medio que arroja resultados claros, y genera a su vez un aprendizaje para el investigador y para el lector, ya que minuciosamente se observa cómo se desarrolla un *filme*⁴, y de esta manera el análisis se convierte en una herramienta de aprendizaje.

⁴ La palabra *Filme* viene del inglés *film* que hace referencia a una película cinematográfica.

Si compartimos la idea de que tanto la actitud analítica como el sentido crítico son indispensables para la correcta formación humana, de aquí se desprende el beneficio educativo de fomentar los ejercicios analíticos, puesto que movilizan los siguientes valores: atención, creatividad, rigor, competencia metodológica, precisión, sensibilidad estética, apertura sobre la alteridad, espíritu crítico, etc. (...). Por ello, se pueden considerar la construcción material de una obra audiovisual (en primera fase) y los ejercicios de análisis de filmes y otros productos audiovisuales (en la segunda fase didáctica), como una extraordinaria herramienta pedagógica. (Brisset, 2011: 148)

El ejercicio del análisis fílmico, me generó un gran aprendizaje en todo el proceso, desde la comprensión del término, la variedad de estructuras que se pueden emplear, que a gran escala tomando como referencia a Casetti y di Chio se dividen en tres: de orden técnico, narrativo y de comunicación, hasta la observación e interpretación de los materiales cinematográficos desde su estructura, en su desarrollo y en su culminación.

Por lo anterior pasó de ser la herramienta con la cual generé gran parte de mi investigación, a ser un instrumento de aprendizaje en mi proceso como estudiante de Artes Visuales, me aislé un poco de la perspectiva de creación propia para ver cómo se gesta la realización cinematográfica y qué factores la afectan, es aquí donde entender principalmente qué es la cultura visual y cómo la entiendo me ayudan a evidenciar cómo esta se construye y está presente en los procesos formativos y de creación.

El concepto de Cultura Visual implica el conjunto de representaciones configuradas a través del lenguaje visual que dotan de significado al mundo en el que viven las personas de una sociedad determinada. Por lo tanto es una herramienta que da sentido a nuestras vidas, permitiendo a muchos individuos apropiarse de las

características de las representaciones visuales, adaptándolas en muchos casos como representaciones de sí mismos. De algún modo es una modelación del mundo desde la cual creamos diversas formas visuales, espacios y perspectivas para nuevos conocimientos. (Martínez, 2011:16)

El cine es un referente que se presenta continuamente en las clases de la Licenciatura en Artes Visuales. Dentro de numerosas películas predominan temas relacionados a conceptos de arte e historia, y a veces es el cine la mejor herramienta para dar a entender un tema. Por esto, analizar un film ayuda a entender cómo se conforma y estructura una película y de esta manera el análisis nos permite encontrar varios temas o conceptos que quizás a simple vista no se detectan con facilidad.

Como Licenciados en Artes Visuales hay que pensar también el papel del cine en la escuela. Fidel García Berlanga en su texto *El cine en la escuela* (2010) hace una reflexión importante con respecto a este tema. Menciona que hay que empezar a considerar el ser espectadores de cine como un primer paso en el proceso de creación, no sólo entendiendo las producciones como objetos de lectura capaces de ser entendidos a partir de la interpretación de su discurso, sino además como mediadoras entre el individuo y su percepción con el mundo, produciendo nuevas relaciones con la cultura en su totalidad.

Ahora bien, en cuanto a la cultura visual, como docentes tenemos que estar conscientes de la importancia y el impacto que ésta tiene no solo a nivel formativo sino al momento de la creación artística. La cultura visual se conforma a través de la experiencia y hace parte de los saberes que cada uno posee, si nosotros como

docentes somos conscientes de esto, la cultura visual será una herramienta presente en cada proceso de aprendizaje y en cada proceso de creación.

Dentro de las cuatro líneas de profundización que propone la licenciatura, mi investigación está inmersa y aporta a la número cuatro, la línea de *procesos culturales educativos*. En este sentido, se puede observar cómo las imágenes culturales, en este caso las imágenes en movimiento, generan y posibilitan procesos educativos. Estos procesos se observan en el momento que Fredy toma conciencia a partir de las imágenes que se producen en su contexto, crea representaciones visuales de cómo se configura la imagen en su entorno y lo reproduce en su cortometraje.

De igual manera creo pertinente, mencionar la línea de profundización de los *procesos de pensamiento visual*, ya que en ella se menciona los procesos de percepción, almacenamiento y procesamiento de la información. Dentro de mi investigación se hace énfasis en los procesos de asimilación de la imagen, cómo ésta se incorpora a los saberes establecidos y hace parte de la cultura visual.

1.2 PREGUNTA ORIENTADORA

¿Cómo se ven reflejados los largometrajes *Porfirio* y *Los colores de la montaña* en la cultura visual y el proceso de creación del cortometraje *Samuel (2014)* de Fredy Roldan?

1.3 PROPOSITOS

General

Realizar un análisis fílmico del cortometraje *Samuel (2014)* de Fredy Roldan, en relación con los largometrajes *Porfirio* y *Los colores de la montaña*, para determinar cómo se ve reflejada la cultura visual de estos materiales cinematográficos en la creación del cortometraje producido por el autor.

Específicos

- Indagar en una metodología de análisis fílmico que sea acorde con las características de los tres filmes a examinar.
- Realizar un análisis fílmico de los tres productos audiovisuales para poder observar de qué manera o en qué momentos se evidencia la cultura visual en el cortometraje producido por el participante-creador.
- Evidenciar la influencia de los largometrajes nombrados en los procesos formativos y creativos cinematográficos de Fredy Roldán.

2. MARCO CONCEPTUAL

El orden en el que se presentan los conceptos es el siguiente: Primeramente se introduce al concepto de *análisis filmico*, para luego exponer los conceptos de *análisis de la imagen*, *análisis del sonido* y *análisis de la narración*, que corresponden a los procesos por los que pasarán los tres filmes. Luego se presentan los conceptos de *cultura visual* e *intertextualidad* ya que a partir de estos se realizan al igual que en los análisis, comparaciones, se buscarán relaciones. Basados en la aplicación de estos conceptos al ejercicio analítico, se generarán y expondrán los resultados de la investigación.



MARCO CONCEPTUAL



2.1 ANÁLISIS FÍLMICO

Demetrio Brisset en su libro *Análisis Fílmico y audiovisual* (2011) hace un pequeño rastreo de los antecedentes del análisis fílmico, y menciona a Sergei M. Eisenstein⁵ como el realizador del primer análisis a un material cinematográfico. Eisenstein en 1934 publica un artículo en el que se observa el análisis de catorce planos de *El acorazado Potemkin*. Al parecer este análisis sistemático es el primero que se efectuó en la historia del cine. El filme es de autoría del mismo Eisenstein.

Brisset (2011) también menciona otro dato relevante en busca de los antecedentes del análisis fílmico; son las *fichas filmográficas* que surgen a mediados de 1945 y son los alumnos de la escuela de cine (IDHEC) de París quienes desarrollan estas fichas que contienen un estudio detallado sobre un filme, con unas características similares a los análisis literarios.

Se puede definir el análisis como “un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor sus componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc” (Casetti, di Chio, 2007:17).

El análisis fílmico es un tipo de proceso que a través de una descomposición y una recomposición del filme conduce al hallazgo de sus principios de construcción y de funcionamiento: un recorrido en el que interviene un conocimiento metódico de todo cuanto aparece en la pantalla y una comprensión; que intercala una descripción detallada y una interpretación personal de los datos (Casetti, di Chio: 2007).

⁵ Sergei M. Eisenstein fue un director de cine y teatro soviético, a quien se le reconoce por ser un pionero en el uso del montaje en el cine.

Dentro del análisis fílmico, hay unanimidad entre sus precursores y exponentes al afirmar que no existe un método de análisis general que pueda ser aplicado a cualquier filme (Brisset: 2011), “no existe un análisis “puro”, “absoluto”, ni tampoco un método universal de análisis” (Aumont & Marie, 1990: 279).

Sin embargo, existe la posibilidad de que algunas estructuras ya creadas y aplicadas para analizar filmes puedan ser utilizadas en un nuevo ejercicio, realizando de antemano las modificaciones necesarias que se adapten a la finalidad del analista.

2.1.1 Análisis de la imagen y el sonido

El análisis de la imagen y el sonido se enfoca principalmente en reflexionar a partir de las características primordiales de estos dos componentes. La imagen y el sonido de un filme permiten un millar de posibilidades interpretativas.

Desde el punto que se quiera abordar, la interpretación depende del analista y del objetivo del análisis. A continuación se definirán algunas de las categorías por las cuales se puede analizar tanto la imagen como el sonido.

Estas categorías no son las únicas que existen para analizar la imagen y el sonido, lo que se presenta a continuación fue previamente estudiado y escogido con los fines y las necesidades primordiales de esta investigación.

2.1.1.1 Análisis (de la imagen)

El siguiente análisis y los elementos que se enseñarán a continuación están ligados a los conceptos de la composición fotográfica y desde estos elementos se generará la explicación de sus componentes. Se hablará en un principio de los planos, luego de la angulación y finalmente de la iluminación.

- **Los planos**

“El plano ha sido considerado la unidad mínima del lenguaje audiovisual, su gráfica básica. Su tamaño está determinado por la distancia entre la cámara y lo filmado, y por la longitud focal del objetivo usado” (Zuluaga, 2009:12).

Dentro del plano, está la información que el espectador recibirá, y este es el punto clave, ya que se puede dotar de una expresión a la imagen dependiendo el plano que se utiliza. Se mostrarán entonces los diferentes tipos de planos y sus características.

Plano general: Ofrece una vista general, que da cuenta del lugar y el ambiente en que se desarrolla la acción (...).



Plano medio: (...) Si se tomase como medida la figura humana, el plano medio la tomaría de la cintura hacia arriba.



Plano americano: (...) Encuadra la figura humana de la rodilla hacia arriba.



Primer plano: ha sido considerado un aporte específico del cine, por la proporción desmesurada que alcanzan los objetos en la pantalla y su valor emotivo. Si se toma nuevamente la figura humana como medida, el primer plano es un encuadre del rostro. **El plano detalle** concentra aún más la información (Zuluaga, 2009:14).

Primer plano →



Plano detalle →



- **La angulación**

El tipo de angulación depende de la posición en donde situemos la cámara. Se pueden distinguir varios tipos de angulación, frontal, la que se obtiene situando la cámara a la misma altura del objeto; en picado, cuando se ubica la cámara por encima del objeto; contrapicado, cuando la cámara está por debajo del objeto filmado (Casetti & di Chio, 1991). Con esta serie de angulaciones se dota a la historia de una serie de significados narrativos particulares.

Casetti & di Chio (1991) nos hablan de una serie de incidencias que puede llegar a tener el ángulo en el que se decide filmar al objeto. Mencionan que una angulación desde abajo muestra al objeto o personaje en su majestuosidad o quizás en su soberbia, mientras que una angulación desde arriba podría normalizar al personaje, acercarlo más al espectador, e incluso mostrar su debilidad o impotencia.

- **La iluminación**

Dentro de la iluminación existen dos posibilidades: por un lado la luz que no marca tanto su presencia y se limita a cumplir su funcionalidad apegada a generar un ambiente realista, puede ser una luz tenue, neutral que se limita a mostrarnos lo que pasa en escena. Por otro lado, está la luz que es más protagónica y que interviene de forma contundente en el espacio, generando contornos marcados y consiguiendo efectos altamente antinaturales (Casetti & di Chio, 1991). En los dos casos, la narración va de la mano de la iluminación ya que desde ahí se generan

las posibilidades de utilizar una u otra manera de iluminación, dependiendo de lo que se quiera expresar en escena.

2.1.1.2 Análisis del sonido

Dentro de los componentes sonoros se distinguen en esta investigación tres tipos: las voces, el sonido ambiente y la música. Hay que distinguir el hecho de que el sonido esté en el encuadre o fuera de él, ya que de ahí parten varias interpretaciones de la narración.

Casetti & di Chio (1991) proponen tres categorías de sonidos: “el sonido *in* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente está encuadrada), el sonido *off* propiamente dicho (el sonido diegético exterior, cuya fuente no está encuadrada) y el sonido *over* (el sonido diegético interior, ya *in* u *off*, y el sonido no diegético)” (p.100).

- **La voz**

Aclarando estos aspectos fundamentales para hablar de los componentes sonoros podemos hablar entonces de la voz y distinguir en ella tres posibilidades cinematográficas: la voz *in*, que se encuentra encuadrada y es visible su fuente, la voz en *off*, que está fuera del encuadre temporalmente pero se sabe de antemano cuál es su fuente, y finalmente la voz *over*, que proviene de una fuente excluida y hace parte de otra realidad, como lo puede ser la voz del narrador (Casetti & di Chio, 1991).

La voz es parte fundamental de la narración y no solo por ser el eje conductor de los diálogos y la unión de los personajes, sino porque la voz se puede manipular para generar alguna característica de los personajes que contribuye en aspectos narrativos del filme. La voz hace parte de la personalidad del personaje, por esto la importancia de escoger la persona indicada para doblar la voz en una película ya que se puede perder la credibilidad del filme.

La voz en *off* en la mayoría de los casos aparece por los movimientos de cámara, en este caso la fuente de la voz se aparta del encuadre para darle protagonismo a un objeto o a otro personaje. La voz en *over* puede ser utilizada de muchas maneras y por estar radicalmente fuera del encuadre se le puede utilizar para unir secuencias o dar sentido a partes de la historia.

- **El sonido ambiente**

Dentro de esta categoría podemos hablar de tres posibilidades: el sonido ambiente como fuente de realismo, ya que el sonido hace parte de un lugar, espacio, u objeto en concreto y así produce la credibilidad de la escena. De igual manera el sonido que complementa una acción o una imagen, para que esta tenga mayor relevancia: puede ser el griterío en un mercado o las voces de ultratumba en la película de terror. La tercera posibilidad es el sonido que se asume de una manera abstracta, usado en varios filme como unión de una secuencia a otra.

- **La música**

La música en el filme está en su gran mayoría en *over*, bandas sonoras que acompañan una escena, o quizás en la unión de una secuencia a otra. Mientras que en *in* u *off* la música se presenta concretamente con músicos en escena o equipos de sonido.

En conclusión se pueden distinguir varios elementos del sonido y algunos ejemplos de su uso, todo en el filme es un conjunto y la intención es que esté en armonía. El sonido es parte fundamental de la narración y dependiendo de cómo se estructure ésta, se establecerán los criterios de su utilización.

2.1.2 ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Antes de centrarnos en los temas concretos del análisis de la narración, hablaremos un poco del tiempo cinematográfico, con el fin de darle una mirada general a los componentes narrativos para luego centrarnos más específicamente en los componentes y conceptos que aborda esta investigación.

- **El orden y la duración**

El *orden* es el elemento que define una estructura en el filme basándose en los acontecimientos y en la evolución con respecto a una historia y su disposición cronológica (Casetti & di Chio, 1991).

Casetti & di Chio distinguen cuatro formas de tiempo a partir de las cuales se puede caracterizar una producción.

El tiempo circular en el cual el punto de partida del filme, puede ser una acción o un suceso, termina siendo el punto final de la narración. Muchas veces se muestra un *flashback* a partir del cual se puede narrar toda la historia (Casetti & di Chio, 1991).

El tiempo cíclico se estructura para que el punto de llegada sea análogo o complementario al punto de partida, casi generando una continuidad que muchas veces se establece desde la misma acción (Casetti & di Chio, 1991).

El tiempo lineal está determinado por una serie de acontecimientos que se organizan de tal forma que el punto de inicio de la historia sea completamente deferente al punto de llegada (Casetti & di Chio, 1991).

El tiempo anacrónico donde prácticamente se pierde un hilo conductor y se genera una desorganización a nivel cronológico sobre el inicio y el cierre de los acontecimientos (Casetti & di Chio, 1991).

La **duración** nos acerca al concepto del tiempo representado. De esta manera entendemos que puede haber varias formas de manejar el tiempo, tratar de acelerarlo a partir de las imágenes o por el contrario hacer que parezca muy lento. Para realizar esto, tenemos que acercarnos a las escenas y los planos, porque es desde ahí que se configura la noción de tiempo y duración. Si queremos que un plano o una escena sea dinámica, rápida, se utilizarán entonces planos en donde haya movilidad por parte de los personajes o los objetos, escenas donde las acciones sean numerosas, donde el encuadre esté cargado. Por el contrario, si la intención es realizar planos lentos donde se dé la impresión de que el tiempo transcurre de manera pausada, será necesario utilizar planos muy cerrados donde

los personajes o los objetos no tengan mucha movilidad, de esta manera se vuelve algo más contemplativo al momento en que el espectador observa la imagen. Los paisajes en planos generales también son útiles para dar la impresión de que el tiempo transcurre con lentitud, de igual manera la movilidad en estos planos debe ser mínima.

Entremos ahora a otros temas pertinentes en el análisis de la narración. Se expondrá a continuación primeramente el ambiente, para luego hablar de los personajes, de las acciones y finalmente de las transformaciones.

- **Los personajes**

La mayoría de las historias que se cuentan en las películas están ligadas a los personajes. Es de ellos desde donde se puede generar la trama de todo un filme. Analizarlos es una tarea complicada ya que cuentan con una infinidad de ángulos de interpretación al igual que el filme entero. Por esto, Francesco Casetti & Federico di Chio (1991) proponen un análisis desde: "(...) tres ejes categoriales diferentes, con los que afrontar el análisis de estos componentes narrativos. Consideremos entonces al personaje ante todo como persona, luego como rol, y finalmente como actante" (p.177).

Personaje como persona

Entender al personaje como *persona* implica asumirlo como un individuo dotado de un perfil concreto, un personaje al cual se le pueden describir sus emociones, gestos, reacciones, etc. Y desde sus características analizar su personalidad. Existen tres categorías en las que se puede ubicar al personaje (Casetti & di Chio: 1991).

1. Personaje *plano* y personaje *redondo*: simple y unidimensional el primero (...); complejo y variado el segundo;
2. Personaje *lineal* y personaje *contrastado*: uniforme y bien calibrado el primero (...); inestable y contradictorio el segundo;
3. Personaje *estático* y personaje *dinámico*: estable y constante el primero (...); en constante evolución el segundo. (Casetti & di Chio, 1991:178)

Personaje como rol

En el personaje como rol dejamos de ver al individuo desde su personalidad y sus características y nos acercamos un poco más a la historia y a las acciones que desempeña en esta.

Casetti y di Chio proponen unas categorías para analizar al personaje como rol.

1. Personaje activo y personaje pasivo: el primero es un personaje que se sitúa como fuente directa de la acción, y que opera por así decirlo, en primera persona; el segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros y que se presenta más como terminal de la acción que como fuente (...).

2. Personaje *influenciador* y personaje *autónomo*: en el interior de los distintos personajes activos los hay que se dedican a provocar acciones sucesivas, y otros que operan directamente, sin causas y sin mediciones; el primero es un personaje que <<hace hacer>> a los demás, (...); el segundo es un personaje que <<hace>> directamente (...).
3. Personaje *modificador* y personaje *conservador*: los que operan activamente en la narración pueden actuar como motores o, por el contrario, como punto de resistencia; en el primer caso tendremos un personaje que trabaja para cambiar las situaciones, en sentido positivo o negativo según los casos (...); en el segundo, por el contrario, tendremos a un personaje cuya función será la conservación del equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado (...).

Personaje como *actante*

En esta última categoría ya no se entiende al personaje desde su personalidad, sus gestos y demás, ni tampoco desde sus acciones y sus actitudes. Se le observa ahora como un *actante*, en otras palabras como un individuo válido dentro de la narración por el lugar que ocupa y por sus relaciones con otros individuos (Casetti & di Chio, 1991).

- **Las transformaciones**

Dentro de la narración, es importante evidenciar las transformaciones, entendiendo que estas surgen dentro de la historia bajo una serie de acontecimientos. Estas transformaciones en muchos casos generan una estructura narrativa, nos dan un giro en el filme, un impulso hacia adelante o quizás un retorno hacia atrás, pero finalmente una evolución. De esta manera para poder analizar esta circunstancia de

transformación se plantean unas categorías con las cuales se podrá abordar mejor este concepto.

Se expondrán las transformaciones primeramente como *cambios* y finalmente como *procesos* (Casetti & di Chio, 1991).

Las transformaciones como *cambios*

Existen dos perspectivas para observar los cambios: desde el personaje como actor fundamental del cambio, ya sea porque lo provoca o lo sufre, y desde la misma acción como núcleo del cambio en general.

Los cambios desde el personaje van ligados a los cambio de carácter o de actitud. Estos cambios pueden ser muy leves o muy notorios, y de igual manera pueden presentarse abiertamente dentro de todo el transcurso de la narración o por el contrario estar ocultos y surgir en un solo instante de la historia.

Los cambios desde las acciones o sucesos nos hablan de un acto en concreto que genera consecuencias dentro de la historia, en ese sentido podemos observar cambios *efectivos* o *aparentes*; esto depende de si realmente se generan dentro de la historia o por el contrario son inconclusos (Casetti & di Chio,1991).

Las transformaciones como *procesos*

Este tipo de transformaciones en un filme ya no se observan desde los cambios precisos que se generan en un punto en concreto de la narración, sino que se entienden como procesos, evolutivos que se presentan en gran parte de la narración.

Casetti & di Chio mencionan dos tipos de procesos el primero de *mejoramiento* y el segundo de *empeoramiento*.

Es primordial aclarar que estos términos que se acabaron de emplear se asumen desde la presencia de un personaje orientador, que generalmente debería ser el protagonista, y desde su punto de vista específico se generan y emplean estas definiciones (Casetti & di Chio, 1991).

3. CULTURA VISUAL

El primer y más importante acercamiento de esta investigación a la cultura visual se plantea a partir de algunas ideas expuestas en el libro *Introducción a la Cultura Visual* de Nicholas Mirzoeff (2003). A continuación se expone un acercamiento a estas ideas.

El mundo, como lo señala el autor, cada vez está más ligado a las nuevas tecnologías visuales: las cámaras, la televisión, el cine. A partir de este acontecer parte la idea de observar cómo los individuos reaccionan a este fenómeno tecnológico.

Mirzoeff plantea una serie de afirmaciones sobre el poder de los medios visuales y sobre cómo pueden ser entendidos. Estas afirmaciones son acompañadas de ejemplos históricos que contextualizan las ideas del autor sobre la representación, lo cotidiano, la experiencia, la cultura, la sociedad y el consumo. Mirzoeff propone entender la cultura visual desde la interacción de las imágenes con los seres humanos y su diario vivir. Para esto, da gran importancia a la insistencia de los individuos por mostrar el mundo cotidiano en imágenes.

Desde la cultura visual, se observa cómo los individuos actúan frente a toda una cadena de representaciones visuales que los rodean, estas representaciones nacen de los mismos individuos y se configuran mediante estructuras que ellos crean a partir de su experiencia con lo visual.

La cultura visual entiende las estructuras formales de configuración de la imagen en escenarios como el museo, el cine, pero primordialmente se interesa por la experiencia de lo visual en la vida cotidiana.

Por esto, las configuraciones visuales o de representación están mediadas por el contexto en que se generan y parten de la experiencia cotidiana, de esta manera de los que observan estas imágenes se sienten representados y entienden lo que estas quieren mostrar.

Entonces entendemos la cultura visual como un campo de estudio en el que se pretende observar e interpretar cómo una sociedad afecta el modo de representación de la imagen y cómo a partir de la experiencia y de lo cotidiano se generan modos de representación que cambian conforme pasa el tiempo. La cultura visual adquiere nuevas características ligadas al contexto.

Fernando Hernández en su texto *Educación artística para la comprensión de la cultura visual* (2000) menciona algunas ideas de interés para esta investigación sobre la cultura visual.

Hernández (2000) menciona que para entender la cultura visual hay que ser conscientes que estamos inundados de una multiplicidad de imágenes y se debe estar atentos a cómo se comprenden estas imágenes. Esto es relevante para esta investigación teniendo en cuenta que se busca entender cómo Fredy comprende las imágenes presentadas en los largometrajes, como las asimila y genera sus propias representaciones.

El arte contribuye a que los seres humanos construyan su relación- representación con los objetos materiales de cada cultura. En este sentido la cultura visual ha contribuido a que los individuos fijen las representaciones sobre sí mismo y el mundo y sus modos de pensarse. La importancia primordial de la cultura visual es mediar en el proceso de cómo miramos y cómo nos miramos y contribuir a la producción de mundos (...) (Hernandez, 2000:19).

Hernández sugiere que la cultura visual cumple la función de producir alrededor de las experiencias, en ese sentido construimos nuevas representaciones a partir de nuestro acercamiento a las imágenes y nuestra manera de comprenderlas.

3.1 La intertextualidad

Expondré este término en un principio desde sus orígenes en la literatura, y desde los postulados y aportes que genera Roland Barthes y Julia Kristeva a este concepto.

La intertextualidad es la correspondencia que existe entre los textos, la relación que se encuentra y se genera entre ellos, esto surge a partir de la idea de Barthes (1970) en la que menciona que el texto es una “cámara de ecos” en donde todo ha sido leído de antemano. Y todo texto de igual manera es el resultado de una multiplicidad de textos que lo conforman.

Iván Villalobos expone en su texto *la noción de intertextualidad*, algo que es de suma importancia para esta investigación, comparte una postura con Barthes en la que afirma que el texto toma del espacio cultural donde es creado los códigos de significación que allí están preestablecidos (Villalobos,s.f). De esta manera

comprendemos que el texto necesariamente comparte particularidades de otros textos que se crean o estructuran en un contexto o cultura en particular. Teniendo en cuenta que una parte de esta investigación busca similitudes entre los tres filmes mencionados a lo largo de la investigación, y que estos fueron creados en un contexto similar, esta afirmación de Villalobos contribuye y da fuerza a lo que se expone y se quiere llegar a lo largo de la investigación.

Julia Kristeva es una de las primeras autoras a la que se le atribuye por primera vez el termino de intertextualidad, plantea la idea de ver en la intertextualidad “el campo de transposición de diversos sistemas significantes, y el concepto de texto como espacio en el cual se cruzan y entrecruzan múltiples enunciados tomados de otros textos” (Kristeva, 1967).

Oscar Garaycochea en su capítulo de *intertextualidad y medios audiovisuales* (2007) habla del discurso audiovisual que trae consigo cualquier filme, y de la posibilidad que tiene cualquier espectador de asumir lo que le brinda y entender cómo se compone y con qué intención se realiza.

Menciona que una de las tendencias modernas del arte es dejar a la vista varias partes del proceso de producción, olvidando así esta tradicional idea de la obra inaccesible en donde los directores se esfuerzan por ocultar como se estructuro y desarrollo todo el filme.

Garaycochea también menciona algunos ejemplos de directores que no esconden sus métodos de producción ni su admiración por otros directores, como en el caso de Woody Allen quien sin disimulo utiliza soluciones técnicas o narrativas de otros directores al momento de crear sus obras.

El proceso de creación de un filme cuando deja de ser un objeto mítico y se muestra con facilidad, puede ser apropiado por cualquier individuo, recogiendo lo que este necesite para su proyecto personal adaptándolo a sus propios marcos de referencia y necesidades de producción.

En el cine este concepto es muy pertinente y de fácil transposición, Graciela Suarez propone la similitud de dos términos, la *alusión* y la intertextualidad señala que “en el cine son dos conceptos que coinciden como creadores de nuevos espacios de significación a partir de una imagen, un plano, una secuencia, un diálogo o el montaje (Suarez, 2013:161).

En relación con mi problema de investigación, la intertextualidad sirve para sustentar las relaciones que existen entre los filmes. Se pretende hallar similitudes entre *Samuel*, *Porfirio* y *Los colores de la montaña* para generar reflexiones en torno a la cultura visual y su papel en un proceso de creación, la cultura visual genera vínculos que se observan a partir del contexto, y las representaciones visuales. La intertextualidad evidencia los vínculos y los sustenta, desde las características esenciales de cada uno de los materiales.

- **EL NEORREALISMO**

El neorrealismo se expone dentro de esta investigación como ejemplo de los procesos de intertextualidad que se pueden evidenciar en el ámbito cinematográfico. Existen características de este cine de posguerra que de igual manera se observan en el cine colombiano.

El cine del neorrealismo italiano surge en los años anteriores y posteriores a la segunda guerra mundial (1939 – 1945). Aparece como la reacción de algunos artistas y directores en contra del régimen fascista de Mussolini, el cual termina con la muerte de este a sus 61 años en 1945.

El término fue utilizado por primera vez por el intelectual Norberto Barolo cuando analizó en un artículo el filme *El muelle de las brumas* de Marcel Carné.

No obstante a quien consideramos como avanzado y que aplicó el término neorrealismo a la nueva corriente cinematográfica surgida en la Italia de la posguerra es Umberto Bárbaro, crítico y guionista de cine que recuperó el término de Barolo en un artículo de la revista *Il Film* (Roma), en 1943. Bárbaro analiza en el artículo “*El muelle de las brumas*” lo interesante que sería tratar la realidad del mismo modo que se hace en la citada película (Domínguez, s.f:2).

Este nuevo cine italiano ve en el séptimo arte características y posibilidades diferentes a las que se promovían en el cine propagandista y comercial de Mussolini, convierte al cine en una herramienta de polémica y crítica social, que muestra lo que acontece en una sociedad víctima de años de guerra y que está en pleno proceso de superación.

Entre los principios del neorrealismo el más fuerte es la preocupación por mostrar la nueva Italia, a partir de la situación en la que queda luego del fin de la Segunda Guerra Mundial, las producciones se realizan con un presupuesto muy bajo, y esto genera otros aspectos que se vuelven característicos de este cine. Se observa en varias de sus obras una precariedad técnica, se utilizan y aprovechan los escenarios naturales, la iluminación se reduce al mínimo y comienzan a verse dentro de estas películas movimientos de cámara realizados con la mano.

Dentro de los aspectos narrativos, algo clave son los personajes, existe una despreocupación por la elaboración de sus perfiles, y se utilizan en su mayoría actores naturales.

Así, no es de extrañar que uno de los “estandartes” del neorrealismo fuera el de: “¡Abajo las estrellas!”. El cine, como ya había experimentado Frederich Murnau, no necesita de actores, sino de hombres y mujeres (técnicamente los llamaban “tipos” –al más puro estilo costumbrista-naturista de Zola o Galdós- en vez de actores) que narren su propia vida, que no actúen, sino que se comporten como son y que se encarnen a sí mismos (Domínguez, s.f:5).

Jorge Sanjinés en su texto *Neorrealismo y nuevo cine latinoamericano* (2002) habla de las similitudes y diferencias que se pueden observar entre estos movimientos cinematográficos. Menciona como coincidencias, la crisis histórica, social y económica, por la que pasaron Italia y los países latinoamericanos, e introduce la noción de identidad cultural, este término que acerca a los directores a apropiarse de sus raíces y plasmar en pantalla experiencias históricas de su pueblo, que narren de manera real y a veces cruda acontecimientos del país.

Quiero dejar en claro que este autor no pretende mirar como iguales al Neorrealismo y el *Nuevo cine latinoamericano*, de esta manera plantea un número igual de diferencias para no generar confusión, una de ellas es el contexto en el que surgen y se desarrollan. Italia ya había finalizado con su guerra y el cine consiguió espacio en donde presentar sus obras y pudo de igual manera acceder a circuitos de difusión sin miedo a represalias. Por el contrario el cine latinoamericano caracterizado por cineastas contestatarios, era perseguido para encarcelar a sus autores e incluso matarlos.

Mi intención es resaltar las coincidencias que se plantean entre estos dos tipos de cine ya que son muy notorias y nos hablan de una intertextualidad; de un interés por plasmar una realidad nacional, y de cómo hacerlo técnicamente.

Ahora bien, Jorge Sanjinés expone la noción de *identidad cultural*, muy acorde con esta investigación, ya que nos acerca a una característica que relaciona a los tres filmes protagonistas de este trabajo de grado, *Porfirio*, *Los colores de la montaña* y *Samuel*. Basados en el contexto que se generan las obras y en sus historias, estos filmes generan una identidad cultural muy apegada a su entorno.

Metodología



4. METODOLOGÍA

4.1 Estudio de caso

Esta investigación se desarrolló mediante las bases investigativas de interpretación y comprensión trazadas por la hermenéutica para facilitar la lectura de los procesos de creación cinematográfica, y del acercamiento a la cultura visual de Fredy Roldan.

Esta alternativa de investigación cualitativa, aparece como una opción que no se agota exclusivamente en su dimensión filosófica sino que trasciende a una propuesta metodológica en la cual la comprensión de la realidad social se asume bajo la metáfora de un texto, el cual es susceptible de ser interpretado mediante el empleo de caminos metodológicos con particularidades muy propias. (Sandoval, 2002: 67)

El acercamiento hermenéutico lo doy a través de la autora Martha Barriga y sus propuestas sobre investigación descriptiva que: “involucra más que la reunión de hechos y la tabulación de información; tiene que ver con el análisis e interpretación de los datos que se han reunido para propósitos específicos” (Barriga, 2012:133). El proceso de investigación descriptiva tuvo dos momentos: el primero brindó un acercamiento previo al análisis del sujeto y su producción, utilizando el estudio de caso, que se caracteriza por ser:

Particularista, descriptivo, heurístico e inductivo. Su carácter particularista viene determinado porque el estudio de caso se centra en una situación suceso, programa o fenómeno concreto. (...). Como producto final de un estudio de caso nos encontramos con una rica descripción del objeto de estudio, en la que se utilizan las técnicas narrativas y literarias para describir, producir imágenes y analizar las situaciones (Stenhouse, como se cita en Rodríguez et al., 1996).

En los talleres de la Cinemateca Rodante, observé los procesos y la interacción del tallerista con los asistentes, el interés que surgía por parte de ellos con los temas de la clase, la participación en las actividades que se proponían o los debates que se establecían en el transcurso de la sesión. De igual manera fui un participante más del taller especializado en fotografía y sonido. A partir de esas observaciones fue Fredy Roldan el asistente que más llamó mi atención por las características de su proceso que aclaro y comparto en el contexto de esta investigación.

Luego de esto se genera la primera etapa de investigación que consta del acercamiento y los diálogos con Fredy Roldan en donde las conversaciones por redes sociales y la entrevista fueron herramientas que se aplicaron para la recolección y análisis de datos, al igual que algunos diarios de campo que se realizaron durante mi práctica pedagógica y sirvieron para sustentar algunas ideas sobre el proceso de Fredy dentro del taller. Dada la particularidad del caso, siendo éste el análisis de un proceso en específico, una entrevista semi-estructurada, determinando de antemano la información relevante que se quería obtener y efectuando preguntas abiertas fue una herramienta útil junto con los diálogos por redes sociales para conocer un poco más de Fredy, sus procesos en formación audiovisual y sus posturas frente a las interrogantes que surgen en mi investigación.

La entrevista busco conocer un poco más de Fredy Roldan ya que esta investigación observa como se ve influenciado por la cultura visual y los mecanismos por los cuales asimila y reproduce el conocimiento. De esta manera se plantean tres instantes dentro de la entrevista.

El primero donde se abordan temas relacionados a su formación y el desarrollo de la misma; el segundo, donde se habla específicamente del ámbito cinematográfico, y la experiencia de Fredy en este campo en concreto y finalmente un tercer instante, donde se dialoga acerca de su proceso en la Cinemateca Rodante y la producción de su cortometraje.

La segunda etapa de la investigación se basa en el análisis fílmico que se adaptó a los tres materiales cinematográficos identificados: *Porfirio*, *Los colores de la Montaña* y *Samuel*, y permitió la comprensión del producto audiovisual “Samuel”, de esta manera dio cuenta de las relaciones forjadas entre el cortometraje y los largometrajes.

Luego se concluye con la tercera etapa de la investigación, que consta de la sustentación de las relaciones encontradas en el análisis desde la intertextualidad; y de la reflexión en torno al papel de la cultura visual en todo el proceso de creación.

Análisis de los filmes

El tipo de análisis se planteó teniendo en cuenta el objetivo de la investigación, un análisis en el que se pueda identificar y comparar elementos narrativos y visuales, que se adaptara a los objetivos y la finalidad por la que se propuso la investigación la cual fue observar como la cultura visual repercute en un proceso de creación.

El campo del análisis fílmico es muy flexible, me permitió tomar los recursos analíticos necesarios y formular una estructura de análisis que se adaptara con la finalidad de mi trabajo de grado. En un filme se pueden analizar muchos factores, por ende, existen muchos ángulos desde el cual proponer un análisis. Como lo

menciona Casetti y di Chio en su libro *Como analizar un film (1991)* lo ideal no es aplicar todos los modelos que se encuentran y que plantean los autores ya que sería como intentar aplicar todas las recetas de un libro de cocina en un solo plato, se satura el ejercicio y la idea se vuelve difusa. En el análisis fílmico es importante delimitar hacia dónde se dirige el análisis y lo que se quiere observar, para finalmente escoger y estructurar el tipo de análisis que se aplicará.

De esta manera, este análisis se enfocará en la imagen y el sonido para luego adentrarse en el análisis de la narración, esto claramente se ejecutará con las herramientas y modelos necesarios para el ejercicio analítico.

Debido a lo anterior es imprescindible aclarar que la metodología de análisis fílmico que se propone a continuación, estuvo delimitada por criterios ligados a los propósitos de este trabajo de grado y al estudio de estructuras de análisis, que dieron como finalidad la configuración del análisis que se emplea en esta investigación, por lo mismo, esta estructura no pretende responder a la infinidad de interpretaciones que se pueden generar en torno a los largometrajes y el cortometraje.

Es pertinente aclarar, ya que hace parte del proceso de realización de este trabajo de grado, que en principio se utilizó el *decoupage*⁶ como parte del análisis y un primer acercamiento al cortometraje *Samuel*; pero conforme avanzó el proceso se descartó, ya que se buscaban herramientas de análisis que generaran comparaciones más claras. Un *decoupage* es empleado en análisis especializados,

⁶ El *decoupage* es un esquema en el que se divide un filme ya sea en escenas, secuencias o planos. Donde se describen, indicaciones técnicas escénicas, escala de los planos, etc. (Aumont, Marie, 1990)

utilizando en textos dirigidos a individuos o grupos con conocimientos previos en el tema.

Aclarado lo anterior, el tipo de análisis empleado parte de las teorías de análisis fílmico al mencionar que no distingue el analizar un cortometraje a un largometraje ya que el mismo análisis se puede aplicar a los dos tipos de material audiovisual.

Se proponen entonces una serie de tablas de análisis que facilita evidenciar las particularidades de cada filme, y las similitudes o relaciones que puede existir entre ellos, estas tablas contienen los temas y las categorías de análisis que se expusieron en el marco conceptual.

Se plantearon 7 formatos de tablas para analizar los filmes. En el análisis de la imagen se propone un formato para los planos, uno para la angulación y la iluminación; a pesar de ser el mismo se diligencia independiente en el caso de los dos últimos. En el análisis del sonido se utiliza un formato para analizar la voz y otro para el análisis del sonido ambiente y la música. Seguidamente, en el análisis de la narración se presenta un formato para analizar a los personajes, teniendo en cuenta las categorías que se exponen en el marco conceptual. Para realizar el ejercicio comparativo se escoge el núcleo familiar del protagonista, que son 3 personajes en cada filme y en el cuadro se comparan de a tres dependiendo el nivel de protagonismo dentro del filme.

A continuación se presentan los formatos de tablas que serán aplicados y diligenciados en la interpretación.

<i>Análisis de la imagen</i>				
PLANOS				
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Contexto y cultura visual	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>				
<i>Porfirio</i>				
<i>Los colores de la montaña</i>				

<i>Análisis de la imagen</i>			
ANGULACIÓN – ILUMINACIÓN			
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>			
<i>Porfirio</i>			
<i>Los colores de la montaña</i>			

<i>Análisis del sonido</i>			
VOZ (in, off, over)			
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>			
<i>Porfirio</i>			
<i>Los colores de la montaña</i>			

<i>Análisis del sonido</i>				
SONIDO AMBIENTE - MÚSICA				
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Contexto y cultura visual	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>				
<i>Porfirio</i>				
<i>Los colores de la montaña</i>				

Análisis de la narración		
Personajes		
Protagonismo (principal, secundario, terciario)	Persona - Rol - Actante	Similitudes

Análisis de la narración			
LAS TRANSFORMACIONES			
	Como cambio y como proceso	Similitudes	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>			
<i>Porfirio</i>			
<i>Los colores de la montaña</i>			

5. INTERPRETACIÓN

La interpretación parte de las categorías que surgen de los conceptos fundamentales que estructuran la investigación. Los cuales son: *análisis fílmico* (análisis de la imagen y el sonido, análisis de la narración), *cultura visual* e *intertextualidad*. A continuación se presenta un breve glosario que especifica cada uno de los pasos con los que se abordará la interpretación.

Glosario de interpretación

Es indispensable contextualizar cada uno de los materiales cinematográficos para generar claridad y orden en el proceso, por esto principalmente se expone una breve sinopsis de los tres filmes. El guion de *Samuel*, así como el reparto y el equipo de producción de los largometrajes, se presentan en los anexos de la investigación.

Este análisis propone el estudio de los componentes técnicos de los filmes y dará cuenta de relaciones en cuanto a imagen (planos, angulación, iluminación) y del sonido (voz, sonido ambiente, música). A partir de los resultados se generarán reflexiones que toman como hilo conductor la cultura visual y la intertextualidad.

A partir de las categorías que se plantean en el marco conceptual, se realiza esta interpretación, por ende luego del análisis de la imagen y del sonido se da continuidad al análisis de la narración partiendo de sus ejes específicos como lo son: el orden y la duración, los personajes y finalmente las transformaciones.

El componente narrativo es fundamental para el análisis de la cultura visual ya que desde la narración se generan varias características que sirven para completar toda la parte interpretativa y observar las relaciones entre los filmes.

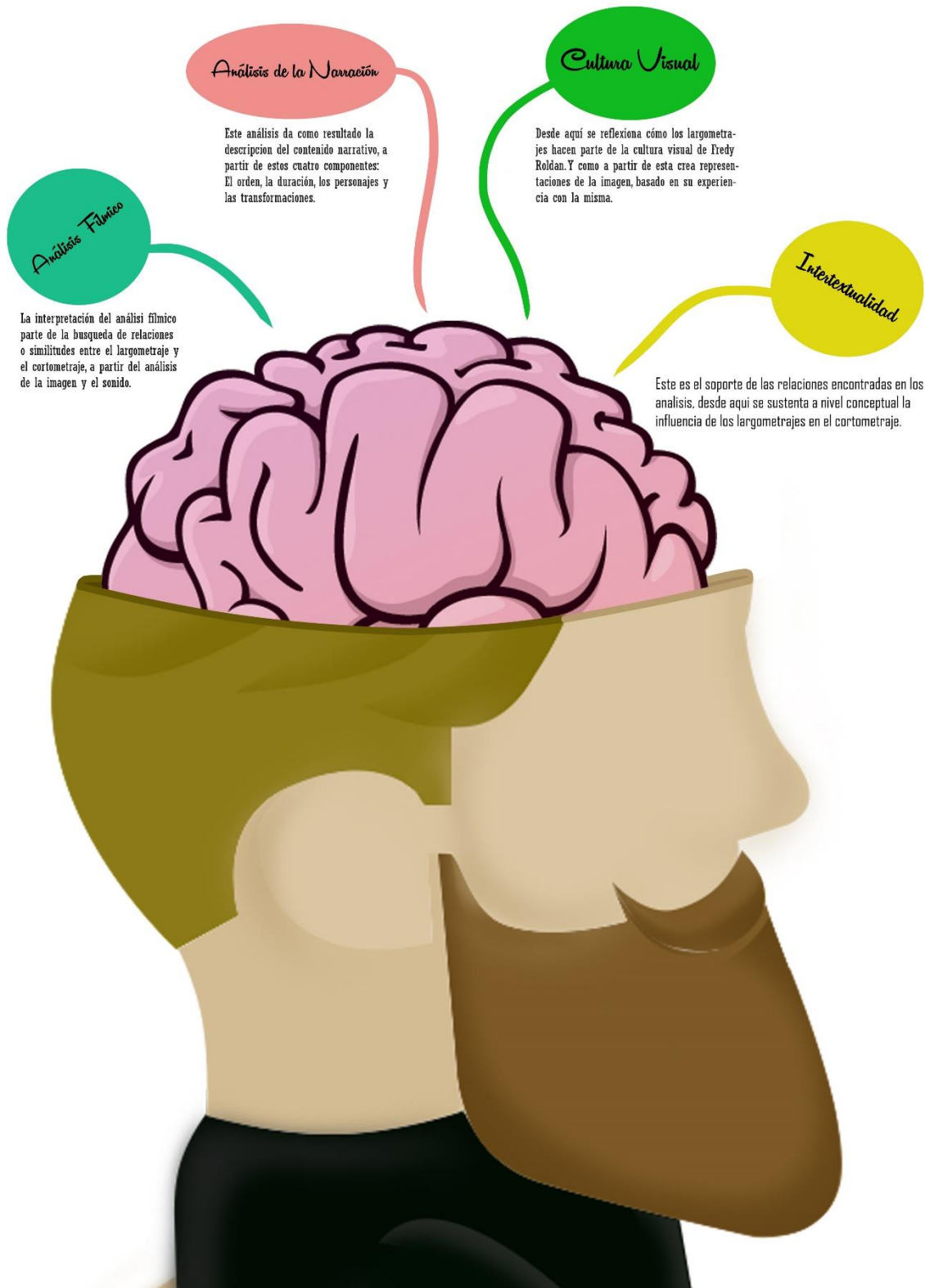
La cultura visual recoge lo analizado, las ideas recolectadas a lo largo de la investigación para llegar a la reflexión de cómo los largometrajes hacen parte y tienen un papel importante de la cultura visual de Fredy Roldan, y la realización del cortometraje *Samuel*.

Considerando el filme susceptible de engendrar un texto, la intertextualidad en esta investigación se consolida como una herramienta para reflexionar con fundamentos y generar claridad sobre las relaciones y las influencias que se evidencian luego de realizar el análisis de los tres materiales cinematográficos.

Entendiendo que la intertextualidad habla de la relación entre los textos y se afirma que "(...) el campo en el que un texto se escribe es un campo *ya- escrito*, esto es, un campo estructurado - pero también de estructuración -y de inscripción" (Villalobos, s.f:138).

La intertextualidad de la mano de la cultura visual es la base desde donde se sustentó la relación de los materiales cinematográficos. Y la importancia de la cultura visual en la creación del cortometraje *Samuel*.

Interpretación



5.1 Contextualización

Samuel (2014)

El cortometraje cuenta la historia de Samuel, un reciclador que se enfrenta a varios problemas, su padre está enfermo y no hay dinero para su medicina. Samuel sale a trabajar con la esperanza de conseguir dinero para los medicamentos y en su desesperación, un sujeto le ofrece un trabajo como agricultor. Con la ilusión de que todo puede cambiar, Samuel decide irse, pero lo que no sabe es que finalmente terminará como otros casos de falsos positivos que se presentan en el país.

Los colores de la montaña (2010)

Manuel es un niño apasionado por el fútbol, vive con sus padres y asiste a la escuela del sector junto a sus mejores amigos, Julián y Poca Luz. En uno de sus juegos el balón que recién le regalaba su papá cae en un campo minado, y comienza una aventura por rescatarlo, pese al peligro que esto conlleva. El conflicto armado cada vez se acerca más a la vida de Manuel para finalmente contar una historia mediada por las mentes inocentes y por el desplazamiento forzado.

Porfirio (2011)

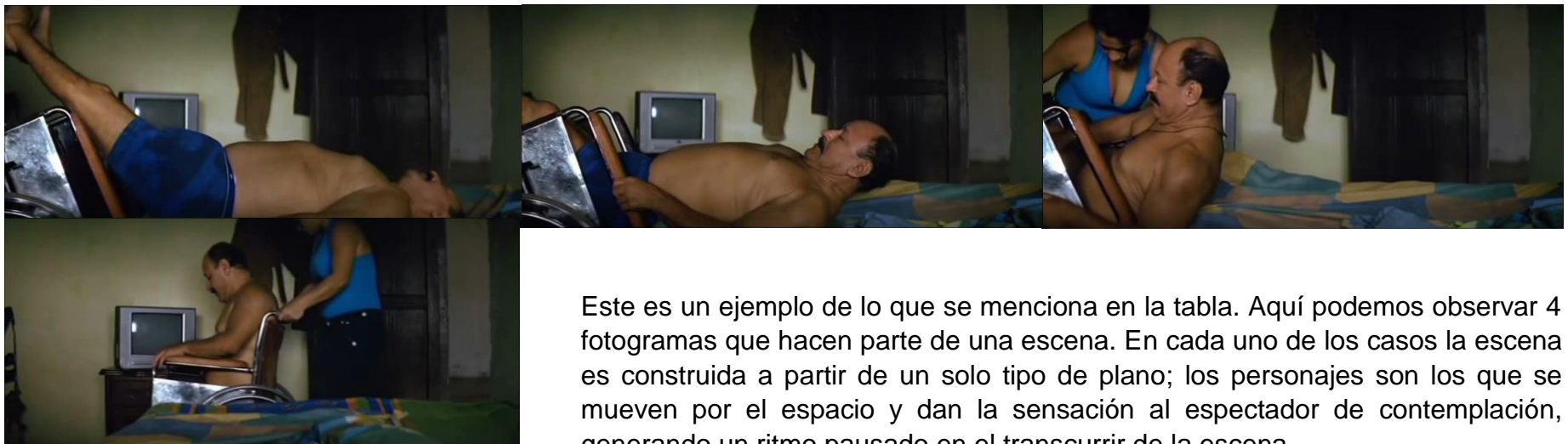
Porfirio es una película basada en hechos reales que cuenta la historia de Porfirio Ramírez, un hombre que ha quedado paralizado a consecuencia del conflicto armado. Cansado de que el estado colombiano le prometa una indemnización que nunca llega, decide tomar justicia por sus propias manos para que su caso se conozca. En medio de todo esto la historia nos muestra el día a día de un personaje triste pero con esperanzas.

Análisis de la imagen				
PLANOS				
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Contexto y cultura visual	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	En su mayoría utilizan planos generales, americanos y medios. Esto con la intención de mostrar todo lo que pasa a su alrededor y contextualizar las imágenes y el plano en general. Solo utilizan planos detalle en imágenes que tiene una carga narrativa importante dentro del filme.	Tanto en <i>Porfirio</i> como en <i>Samuel</i> se utiliza en gran parte del filme los mismos tipos de planos, esta característica aunque parezca un poco superficial, no lo es, si tomamos como referencia una escena del largometraje o del cortometraje, nos damos cuenta que toda la escena puede estar construida únicamente de planos generales, y los planos americanos y medios aparecen ocasionalmente en algunas escenas, igualmente pasa en <i>Samuel</i> . Además podemos observar que en tan solo un plano general ocurre varias acciones de la escena.	Los planos en <i>Samuel</i> nos acercan al entorno donde se desenvuelve la historia, siendo el 70% planos generales o americanos, es fácil observar detalles del lugar donde viven, los bienes que tienen, nos da una idea de su situación económica.	Los planos generales, medios y americanos, en los tres filmes nos muestran el contexto en el que se desarrolla cada historia, con el fin de acercarnos al entorno y entender claramente que es lo que observamos. De esta manera conocemos aspectos que no se mencionan de manera narrativa dentro del filme, pero si lo percibimos de modo visual, por ejemplo, se nos da una idea de la situación económica del núcleo familiar protagonista en cada filme, La construcción de la imagen en los planos de los tres filmes, nos aproximan a situaciones reales, siendo este el objetivo, contar historias de realidad nacional.
<i>Porfirio</i>	En <i>Porfirio</i> se observa el uso de planos generales, medios y americanos. De esta manera se contextualiza la escena, se muestran aspectos del lugar, y gracias a este tipo de planos los personajes que están presentes en la misma escena junto con el protagonista no necesitan un plano independiente para su intervención, de esta manera se le otorga aún más protagonismo a <i>Porfirio</i> .	Los planos generales en <i>Samuel</i> y <i>Porfirio</i> , tienen un efecto interesante, al enmarcar más de una acción en un plano general, la escena se torna un poco más contemplativa y lenta que si se intercalaran planos generales con primeros planos para cada acción, de esta manera como se observa en los colores de la montaña el uso de los varios tipos de planos da al filme un ritmo diferente.	En <i>Porfirio</i> estos planos generales, medios y americanos, nos acercan principalmente a su entorno, que es un tema muy relevante, pero también generan la sensación de que el personaje se enmarque en una escenario de soledad, se observa a <i>Porfirio</i> en muchos de estos planos perdido, en una casa grande sin poderse mover con facilidad.	
<i>Los colores de la montaña</i>	En este largometraje hay un uso de todo tipo de planos, desde el plano detalle hasta el general, y la transición de un plano a otro en una misma escena es frecuente, esto hace que la película sea más dinámica.		En este largometraje los planos buscan describir cada situación, los planos principales nos muestran la gestualidad de los personajes en los diálogos, en este sentido se le da importancia a cada personaje. Así mismo los planos generales, nos muestran el sitio en donde se desarrolla la historia.	

Fotogramas *Samuel*



Fotogramas *Porfirio*



Este es un ejemplo de lo que se menciona en la tabla. Aquí podemos observar 4 fotogramas que hacen parte de una escena. En cada uno de los casos la escena es construida a partir de un solo tipo de plano; los personajes son los que se mueven por el espacio y dan la sensación al espectador de contemplación, generando un ritmo pausado en el transcurrir de la escena.

Observamos con facilidad el entorno en el que se desenvuelve la acción, el lugar en donde viven los personajes y varias características que contextualizan la escena y la historia.



Fotogramas *Los colores de la montaña*

Se observa en los fotogramas de *los colores de la montaña* como en la misma escena utilizan varios tipos de planos, generando otro tipo de lectura de la imagen, dándole otra velocidad a la escena.

Por otra parte la construcción de cada plano nos acerca al entorno en el que vive Manuel. Este largometraje se esmera por mostrar parte de la naturaleza colombiana y la manera como se vive en el campo.

La intención de estos ejemplos es que se pueda ejemplificar todos los aspectos que se mencionan en la tabla de análisis.



Aquí expondré un primer acercamiento a la cultura visual que está presente en la manera en que se muestra la imagen a partir de la elección de los planos. Hay una herencia cinematográfica del Neorrealismo italiano donde el cine nacional toma varias características del manejo de la imagen que allí se propone y los incorpora a sus obras, y de esa misma manera Fredy al tomar como referente películas como *Los colores de la montaña* y más claramente *Porfirio* está incorporando en *Samuel* rasgos no solo de estos largometrajes sino del neorrealismo italiano.” *El sentimiento sobre la imagen*: Siguiendo la línea del cine de Charles Chaplin, el neorrealismo da más importancia a los sentimientos que a la

composición icónica, pero sin despreciar ésta” (Dominguez, s.f:3).

Son imágenes que tiene una carga narrativa fuerte. Nos aluden al tema de la violencia que está presente en los dos filmes.



Análisis de la imagen			
ANGULACIÓN			
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	Angulación frontal, durante el 95% del cortometraje.	La angulación frontal predomina en los tres filmes. Porfirio a diferencia de Samuel y Los colores de la montaña hace más uso de los diferentes tipos de angulación.	En el análisis se buscan relaciones, pero es evidente las diferencias que aparecen de los tres filmes. Samuel es un cortometraje que nos muestra la historia de una manera más sencilla, teniendo en cuenta que cada angulación tiene consigo una repercusión narrativa, este cortometraje utiliza prácticamente en todo la historia angulación frontal. <i>Porfirio</i> y <i>los colores de la montaña</i> utilizan angulación en picado dándole al personaje una característica de inferioridad, acentuando su fragilidad.
<i>Porfirio</i>	En Porfirio se utiliza angulación frontal, angulación picado y cenital.		
<i>Los colores de la montaña</i>	Angulación frontal. Breves planos con angulación en picado.		

Análisis de la imagen			
ILUMINACIÓN			
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	Predomina la <i>luz natural</i> durante el filme.	Los tres filmes se esfuerzan por que la luz natural sea prioridad y la primera opción al momento de realizar una escena. Esto contribuye técnicamente a general una atmosfera más real.	La iluminación crea el ambiente para contar la historia. En relación con los tres filmes observamos que la luz natural en interiores no solo nos ayuda a que se vea más real, sino también al ser muy tenue, los espacios de la casa, los objetos y los personajes no se iluminan con intensidad, y dan la sensación de tristeza, de zozobra, que contribuyen con los problemas que están pasando los personajes.
<i>Porfirio</i>	Predomina la <i>luz natural</i> durante el filme.		
<i>Los colores de la montaña</i>	Predomina la <i>luz natural</i> durante el filme.		

Angulación



Fotograma *los colores de la montaña*



Fotograma *Samuel*



Fotograma *Porfirio*

Observamos como *Los colores de la montaña* y *Porfirio* al utilizar una angulación diferente a la frontal, proporcionan una lectura diferente de la imagen.

Los directores de estos largometrajes comprenden que estos tipos de angulación colocan al personaje en una situación de inferioridad. Esto nos habla de una relación con la cultura visual, que les ayuda a entender cómo se construye la imagen, y cómo se puede dotar de significados.

Iluminación



Como se observa en las imágenes la luz natural es prioridad para dar sensación de realidad.

Estos espacios poco iluminados, dan la sensación de lejanía, tristeza, soledad.

Análisis del sonido			
VOZ (in, off, over)			
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	<p>La voz <i>in</i> en la mayoría de las escenas se graba aparte, esto se evidencia ya que en los diálogos el sonido de la voz es limpio y no se afecta por el sonido de interiores o exteriores.</p> <p>No hay voz en <i>off</i> No hay voz en <i>over</i></p>	<p>Existe una preocupación por el sonido que se encuadra, se genera entonces en los tres filmes edición. Algunos diálogos se graban posteriormente para hacer el doblaje.</p> <p>La voz en <i>off</i> únicamente es utilizada en <i>los colores de la montaña</i>, marcando una diferencia con <i>Samuel</i> y <i>Porfirio</i>.</p> <p>No hay voz en <i>off</i> en los tres filmes.</p>	<p>Los diálogos tanto en Samuel como en Porfirio tienen características similares: en los dos filmes los diálogos son concretos, no se extienden demasiado, esto quizás se evidencia más en Porfirio donde los dos personajes que viven con él no intervienen mucho en este sentido. Y a ellos las únicas personas con las que interactúa Porfirio los diálogos son limitados.</p> <p>En <i>Samuel</i>, <i>Porfirio</i> y <i>los colores de la montaña</i> se trabaja para que los diálogos sean naturales, y nos acerquen más a los personajes, a lo que están sintiendo, las emociones. Y en la mayoría de las partes se logra. Quizás en algunas escenas de Samuel se pierde un poco la naturalidad a causa de diálogos sin fluidez, pero en general los tres filmes desde cada personaje y cada diálogo nos acercan más a su historia.</p> <p>Porfirio Ramírez el protagonista del largometraje que cuenta su historia nos permite con pocos diálogos sentir el sufrimiento por el que está pasando, es una persona callada y no interactúa lo suficiente con los demás.</p>
<i>Porfirio</i>	<p>Se realiza una edición de sonido en la voz <i>in</i>, que se evidencia en espacios donde los diálogos no se ven contaminados por el sonido ambiente.</p> <p>De igual manera se puede observar que en algunas escenas particularmente en interiores se pudieron grabar algunos diálogos ya que el sonido de la voz se impregna un poco de la acústica del espacio.</p> <p>No hay voz en <i>off</i> No hay voz en <i>over</i></p>		
<i>Los colores de la montaña</i>	<p>La voz en <i>in</i> tiene arreglos de edición, necesarios en un espacio rural como en el que grabó el largometraje, evitando la contaminación del sonido <i>in</i> por el sonido ambiente.</p> <p>La voz en <i>off</i> está presente en algunas partes del filme, por ejemplo, se observa a Manuel en el plano pero se escucha a sus papas hablar del problema que los está afectando.</p> <p>No hay voz en <i>over</i>.</p>		

Análisis del sonido				
SONIDO AMBIENTE – MÚSICA				
	Características Técnicas	Similitudes técnicas	Contexto y cultura visual	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	<p>Se utiliza el sonido ambiente para acompañar en interiores cuando se genera un diálogo y se quiere dar la sensación del espacio en el que están: la acústica de la habitación, el sonido del viento chocando con las paredes o con la puerta, de esta manera la voz no que tan sobre puesta.</p> <p>En cuanto a la música <i>Samuel</i> utiliza cortinillas para pasar de una secuencia a otra. Y también está presente al finalizar el filme con una canción escrita para el cortometraje en donde se pretende relacionar la letra con la historia que se observó.</p>	<p>El sonido ambiente en los tres filmes contextualiza el entorno en el que transcurre la escena.</p> <p>La música en Porfirio y Samuel es utilizada para finalizar el filme. La letra de la canción retoma temas del núcleo de la historia.</p>	<p>Samuel nos acerca a los espacios por los que transita la historia, dentro de su casa, el sonido se presenta como un breve susurro que acompaña las voces, pero en general hay silencio dentro de su hogar evocando la sensación de incertidumbre, que puede ser por la que pasan Samuel y su esposa al no tener recursos económicos y tener a don Jerónimo enfermo.</p> <p>En exteriores se presenta el sonido de un barrio marginal, alejado del comercio, un tanto solitario, este sonido acompaña a Samuel en sus recorridos en busca de cartón.</p>	<p>El sonido ambiente es utilizado en los tres filmes para contextualizar un lugar, para hacerlo más real, dando la sensación de credibilidad en toda la historia.</p> <p>La música lo que busca en Porfirio y Samuel es contar de una u otra manera lo que acontece en el filme.</p> <p>En Porfirio se busca contar detalles de la historia que en todo el filme no se muestra, mucho de lo que se cuenta en esta canción o en estas breves coplas es lo que sucedió luego de que Porfirio se subiera al avión.</p>
<i>Porfirio</i>	<p>El sonido ambiente está presente en todo el largometraje y nos acerca al espacio donde se desarrolla la acción.</p> <p>Porfirio Ramírez personaje principal del largometraje finaliza el filme con una breve canción, que narra algo su historia.</p>		<p>El sonido ambiente en exteriores cerca a la casa de Porfirio no es tan marcado como en otros espacios a los que este personaje se acerca en breves ocasiones donde hay más ruido, más tráfico, lo que nos habla de que el hogar de Porfirio está un poco aislado y dentro del filme esto acentúa el tema de la soledad en este personaje.</p>	
<i>Los colores de la montaña</i>	<p>El sonido ambiente está presente en todo el largometraje y nos acerca al espacio donde se desarrolla la acción.</p>		<p>En este largometraje el sonido ambiente es muy claro, la historia se desarrolla en un espacio rural y a parte de la imagen el sonido no presenta esto.</p>	

Análisis del componente narrativo

Este análisis tendrá varias partes, iniciaremos hablando de algunos segmentos del tiempo cinematográfico, más específicamente traeremos a colación el **orden** y la **duración**; esto con la intención de generar un primer momento donde se dialogue a nivel general de los filmes. Sucesivamente se plantea la tabla de análisis que corresponde al análisis de los personajes y sus transformaciones.

El orden y la duración aparecen para darle forma al guion y de igual manera al discurso, es así como estos factores se vuelven tan importantes al momento de estudiar las características de la narración.




El orden tanto en *Porfirio*, *Los colores de la montaña* y *Samuel* está constituido por un *tiempo lineal*, en donde la historia empieza en un punto concreto y cronológicamente avanza hacia su final. No hay retrocesos en *flashback*, ni similitudes que nos hablen de imágenes o acciones análogas que generen una semejanza entre el principio y el final.

Las tres producciones son lineales y en ese orden hay una similitud, pero ésta trae consigo una carga que va ligada a cómo se representa una historia y qué se quiere representar con ella. Tengamos en cuenta que los tres filmes tratan de narrar la historia de una manera documental en cierto grado, y es entonces el tiempo lineal aquello que facilita esta lectura para el espectador, porque se presenta de manera continua el inicio, el nudo, y el desenlace de la historia.

La **duración** comprende los mecanismos que se utilizan para generar una velocidad en el transcurrir de la historia. En *Porfirio* y *Samuel* se observa en el análisis de los

planos, la utilización de planos cerrados, con poca movilidad, generando una sensación de contemplación, los directores utilizan en los filmes planos cerrados y por escena son muy pocos los cambios que se realizan, en algunos casos para evitar crear continuidades en la misma escena con los planos, lo que hacen es utilizar un plano general en donde todo esté presente, de esta manera generan lentitud en el transcurrir de la historia.




Y para aclarar más el tema de la duración se puede observar un contraste entre *Porfirio, Samuel* con *Los colores de la montaña*, una película en la que el uso de los planos es más dinámico en relación con los otros filmes mencionados y en su mayoría de planos hay bastante movilidad.

Análisis de la narración		
Personajes		
Protagonismo (Principal)	Persona – Rol – Actante	Similitudes
<p>Samuel</p> 	<p>Samuel: Es un personaje <i>plano</i>, con una carga emocional un poco marcada, con una personalidad no muy fuerte. Es <i>lineal, uniforme</i> en todo el transcurrir de la historia. Conserva sus ideales y convicciones de principio a fin. Es un poco <i>dinámico</i> al momento de tomar la decisión de partir con el sujeto que le ofrece trabajo lejos de su hogar, él toma una decisión de manera autónoma.</p> <p>Dentro de las categorías del personaje como rol, Samuel es ligeramente <i>activo</i>, se presenta como fuente de la acción, y muchos sucesos giran en torno a él. Es autónomo, porque genera acciones sin intermediarios, la más clara es la decisión de salir nuevamente en busca de cartón y finalmente acceder a viajar con el sujeto que le ofrece trabajo. Es un personaje <i>modificador</i>, observa una posible solución para el problema y de manera autónoma se arriesga a tomarla.</p> <p>En la categoría <i>actante</i> Samuel es el protagonista de la historia. Es un sujeto clave dentro de la narración, dentro de sus acciones está presente gran parte de la trama de la historia, y los sucesos por los que pasa inician y finalizan el cortometraje.</p>	<p>Partiendo de las categorías que se propusieron para analizar los personajes, se observan semejanzas entre los tres protagonistas: los tres son la fuente principal de la acción, en ellos pesa el transcurrir narrativo de la historia. Son personajes autónomos toman decisiones sin intermediarios.</p> <p>Samuel y Porfirio tienen una personalidad más serena, debido a los problemas que los rodean. Manuel es consciente de lo que pasa en su pueblo, sin embargo esto no afecta su entusiasmo, las ganas de divertirse, y de disfrutar su niñez.</p> <p>Los tres personajes de los filmes, se crean partiendo de realidades nacionales, se construyen personajes que enmarcan los problemas socioeconómicos y de violencia que afectan al país.</p>
<p>Porfirio</p> 	<p>Porfirio Ramírez: Es el protagonista, un hombre que está en silla de ruedas, a causa de una bala que impacta en su espalda por error en un operativo contra el narcotráfico. Porfirio es un personaje redondo, complejo de analizar desde su personalidad; a pesar de esto es lineal, con respecto a sus acciones y sus reacciones; es un personaje dinámico.</p> <p>Es activo, está presente y es fuente directa de la acción. Es autónomo al momento de generar acciones, no espera intermediarios para tomar decisiones; es modificador, Porfirio busca a toda costa que le solucionen su problema, y está dispuesto a todo con tal de que se haga justicia.</p> <p>La historia cuenta el diario vivir de este personaje, sus problemas y diario vivir, es el foco de las acciones y los sucesos que rodean la historia, en este sentido la categoría de actante se podría quedar un poco corta al tratar de describir la función narrativa que tiene este personaje.</p>	
<p>Manuel</p> 	<p>Manuel: es un personaje redondo, complejo, con una personalidad muy clara, pero dentro de todo es un personaje lineal, no es contradictorio con sus acciones desde el principio hasta el final se mantiene uniforme en su forma de pensar y actuar; dinámico, desde su evolución que va ligada a la cadena de sucesos por los que pasa.</p> <p>Es un personaje completamente activo, fuente principal de la acción y creador de la misma en primera persona; es <i>autónomo</i> pero al mismo tiempo <i>influenciador</i>, actúa y genera una serie de acciones pero también encuentra en otros personajes los mediadores o ejecutores de lo que podrían ser sus acciones.</p> <p>Como actante Manuel es fundamental en toda la historia, es el protagonista y con su personalidad le da dinámica a la historia y dentro de ella actúa como mediador junto con sus amigos entre la violencia y la inocencia tratando de opacar indirectamente a la primera con sus acciones.</p>	

Análisis de la narración		
Personajes		
Protagonismo (secundario)	Persona – Rol - Actante	Similitudes
<p>Ana</p> 	<p>Ana: Es la pareja de Samuel. Es un personaje plano, emotivamente afectada por la enfermedad del papá de Samuel, pero constante en sus reacciones. Es lineal toma una postura desde el principio del filme y perdura a lo largo de la historia. Es un personaje estático, constante en todo sentido en el desarrollo de los sucesos.</p> <p>Es un personaje pasivo, a la expectativa de las acciones de Samuel. Es autónomo pero por las pocas acciones que ejerce esta característica no es muy clara; es un personaje conservador, espera la solución de los problemas sin que sus acciones puedan ayudar a mejorar los problemas.</p> <p>Como <i>actante</i>, es claro que Ana tiene un papel muy importante en la historia, es la esposa de Samuel, es la que cuida al papá que se encuentra enfermo, y finalmente apoya a Samuel en su decisión de ir a trabajar fuera de la ciudad.</p>	<p>Estos tres personajes hacen parte del núcleo familiar de cada uno de los protagonistas. Intervienen de manera contundente en la historia de cada filme, toman decisiones y asumen posturas que determinan una acción importante dentro de la narración, como se menciona en cada una de las descripciones.</p> <p>Los tres personajes actúan en pro de los personajes principales, los tres toman decisiones que afectan al personaje principal de manera radical.</p>
<p>Ernesto</p> 	<p>Ernesto: es el papá de Manuel, es un personaje redondo con una personalidad muy marcada; al principio se muestra como un personaje lineal, claro en su forma de pensar, pero son las acciones las que lo convierten en un personaje un tanto <i>contrastado</i> ya que se vuelve un poco inestable por todo lo que pasa a su alrededor.</p> <p>Es un personaje <i>activo</i>, es <i>autónomo</i>, realiza las acciones que según su criterio son más pertinentes, claramente es un personaje modificador, hay un problema que afecta a su familia y Ernesto trata de sobrellevarlo tomando lo que para él son las mejores decisiones.</p> <p>Ernesto tiene un papel muy claro como actante; muere a causa del conflicto armado con el que conviven a diario y deja como víctimas directas a Manuel y su mamá. Se presenta como parte importante para la historia y más claramente para el desenlace.</p>	
<p>Lissin</p> 	<p>Lissin: Es el hijo de Porfirio. Es un personaje con características muy parecidas a las de Jasbleidy, tiene poco protagonismo en la película. Es un personaje plano, no genera acciones recurrentes por lo que su personalidad está oculta. Es pasivo, actúa bajo las acciones de otros, en este caso Porfirio.</p> <p>Como actante y su papel dentro de la historia, Lissin en una charla que se intuye más no se presenta accede a viajar con Porfirio. Hace parte de uno de los núcleos de la historia, el momento en el que Porfirio toma de rehenes a los pasajeros del vuelo en el que está.</p>	

Análisis de la narración

Personajes

Protagonismo (Terciario)	Persona – Rol - Actante	Similitudes
<p>Don Jerónimo</p> 	<p>Don Jerónimo: Es el papá de Samuel. Es un personaje plano, simple, lineal; su análisis es más fructífero desde la categoría de personaje como actante ya que dentro del cortometraje no sale a flote su personalidad y sus intervenciones son muy pocas.</p> <p>En cambio como actante podemos decir que su enfermedad es el principal problema en la casa de Samuel y en ese sentido, Don Jerónimo cumple un papel fundamental dentro de la narración, desde su padecimiento se desencadenan una serie de acciones que le dan estructura y dirección a la historia.</p>	<p>Don jerónimo y Jasbleidy son personajes muy parecidos desde el punto de vista de interacción y participación en el filme. Son personajes planos, no resaltan mucho dentro de la narración pero como actantes son relevantes. Don jerónimo y su enfermedad son la causa por la cual Samuel continuamente sale en busca de cartón para conseguir recursos. Jasbleidy es la pareja sentimental de Porfirio, quien a pesar de su discapacidad lo acompaña, pero de igual manera se ve afectada por todos los inconvenientes por los que pasa Porfirio.</p> <p>Miriam se aleja un poco de las características de estos personajes, por su participación en el filme. Ella está en continua interacción con Manuel y Ernesto, representa claramente el papel de una mamá protectora toma decisiones y estas se evidencian en el filme, cumple un papel importante, pero no solo por ser parte del núcleo familiar sino por acciones y decisiones que se observan en el film.</p>
<p>Miriam</p> 	<p>Miriam: es la mamá de Manuel. Un personaje redondo, algo complejo ya que los sucesos que la rodean la vuelven una mujer angustiada y apresurada, por esto también se puede hablar de que es un personaje contrastado. Es dinámico ya que las circunstancias por las que está pasando su familia hacen que tome decisiones constantes o posturas frente al problema que generan en Miriam una evolución en la historia.</p> <p>Se presenta al principio de la historia como un personaje pasivo, objeto de las decisiones de otros, pero a medida que el conflicto se acerca más a su familia Miriam se vuelve un personaje activo, toma propias decisiones y genera acciones por esto también es un personaje autónomo. Miriam es un personaje <i>modificador</i> y se ve claramente en la historia, constantemente trata de que Ernesto tome decisiones con respecto al conflicto que los rodea, y cuando ve que él está sesgado en su manera de pensar, expone la opción de irse de esa región. Está en constante evolución conforme avanza los sucesos.</p>	
<p>Jasbleidy</p> 	<p>Jasbleidy: es la pareja de Porfirio. Es un personaje plano, que no muestra mucho de su personalidad durante la historia; estático, constante en toda la historia y pocas veces que hace parte de la acción.</p> <p>Es un personaje pasivo no se muestra como fuente de la acción sino que es un espectador de las acciones de otros y actúa como acompañante.</p> <p>Como actante, Jasbleidy hace parte del núcleo familiar de Porfirio y normaliza y sitúa un poco la historia pero es probable que la historia se pueda contar sin este personaje, aunque es notorio que su relación con Porfirio es importante para este último porque lo aleja un poco de los problemas que lo acompañan diariamente. Por ese lado Miriam cumple un papel notorio en la historia pero no primordial para que esta se pueda narrar.</p>	

Análisis de la narración			
LAS TRANSFORMACIONES			
	Como cambio y como proceso	Similitudes	Similitudes (contexto y cultura visual)
<i>Samuel</i>	Samuel el protagonista propicia una transformación como cambio al tomar la decisión nuevamente de ir en busca de cartón, esta decisión marca la posibilidad de que Samuel se reúna con el sujeto que le ofrece trabajo fuera de la ciudad. Como proceso la transformación fundamental de la historia sucede casi al final, cuando Samuel se marcha y tiempo después se observa lo que le sucedió.	Las transformaciones como cambio que se mencionan en las particularidades son fundamentales en los tres filmes, estas transformaciones posibilitan el desarrollo de sucesos que generan el desenlace de cada historia.	Las transformaciones muestran algo en común: existen problemas socio económicos y de conflicto armado dentro de los tres filmes, sin embargo en ninguno se presentan entidades del gobierno que acompañen estas situaciones, y generen procesos de transformación diferente, lo que nos habla de un abandono en varios sectores del país por parte del gobierno.
<i>Porfirio</i>	La transformación como cambio en este largometraje sucede cuando el protagonista, acude a una sede del gobierno en busca de respuesta con respecto a su indemnización, al no hallar respuesta, esto propicia que Porfirio piense en la posibilidad de reclamar sus derechos por su propia cuenta. Como proceso podríamos mencionar dos transformaciones; la primera es el momento en el que Porfirio queda discapacitado, esta transformación no se enmarca en el filme, pero el desarrollo del largometraje parte de esta transformación; la segunda es cuando Porfirio aborda el avión con dos granadas, esto repercute en su vida y genera un proceso que genera otras pautas en la historia.		
<i>Los colores de la montaña</i>	Como cambio se evidencia el momento en el que Manuel decide no irse con su mamá esto, y quedarse en la vereda. Como proceso el más evidente es el momento en el que muere el papá de Julian, a partir de este suceso el papá de Samuel se da cuenta que corre peligro y trata de irse con su familia, pero no lo logra.		

5.3 CULTURA VISUAL

A partir de los análisis anteriores, se plantea el papel de la cultura visual en esta investigación y su presencia dentro del análisis y la interpretación. Estamos buscando relaciones entre el cortometraje *Samuel* y los largometrajes *Los colores de la montaña* y *Porfirio*. Tanto el análisis de la imagen y el sonido como el de la narración generan gran material para dialogar sobre el papel de la cultura visual en estas relaciones.

Antes de dar cuenta de estas relaciones, es importante reflexionar sobre el papel de la cultura visual en la escuela, y por ende en los procesos educativos. Como lo he mencionado en varias partes del texto, se debe ser consciente que el acercamiento de los individuos con las imágenes en su entorno y contexto, generan unas representaciones visuales que estos asumen como propias y las incorporan a su lenguaje visual. La importancia de la cultura visual en la escuela y en el contexto educativo va ligada a la experiencia con las imágenes y como estas se reflejan en los procesos creativos.

Esta investigación propone entender la cultura visual desde dos propiedades, la experiencia y lo cotidiano. A partir de estos dos conceptos nos acercamos a Fredy Roldan a su cortometraje en relación con los dos largometrajes. Y realizaré las interpretaciones que se obtienen en cada parte del análisis fílmico.

La experiencia y lo cotidiano desde la cultura visual como lo plantea Mirzoeff (2003) se enfoca específicamente en el diario vivir, y así se tratará aquí en relación con Fredy pero más en su experiencia e interacción con las imágenes en movimiento. *Porfirio* y *Los colores de la montaña* hacen parte de una gran cantidad de cine

nacional que posiblemente Fredy Roldan ha visto en su vida. Estos largometrajes son importantes porque es Fredy quien en principio me comparte que ve en estos largometrajes similitudes con su cortometraje. Desde ahí Fredy ya está interpretando las configuraciones visuales y narrativas que estos largometrajes tienen, es cine nacional y él entiende cómo estos directores modelaron la forma de representación de la imagen en estos filmes en específico.

Fredy hace parte de una sociedad donde se han generado estéticas del cine que él reconoce, y en su trabajo audiovisual las replica de alguna manera, porque sus proyectos de creación audiovisual van dirigidos a un público del contexto colombiano que entiende las problemáticas nacionales. *Porfirio* y *Los colores de la montaña* son referentes que Fredy tiene sobre cine, y más específicamente sobre cómo se hace cine que muestre una realidad nacional, y que exponga la violencia pero sin ser explícito al momento de hacerlo.

Si observamos *Los colores de la montaña* y *Porfirio*, desde el análisis de la imagen y el sonido, nos damos cuenta que existe una preocupación por la manera en cómo el filme se puede asemejar a la realidad. Esto se ve en los escenarios escogidos, en la construcción de las imágenes, en el manejo de los planos, en el montaje, etc. Fredy hace parte de una sociedad infestada de imágenes en movimiento, pero su acercamiento al cine nacional lo lleva a destacar películas como estas, que llaman su atención. *Samuel* el cortometraje es la elaboración a partir de una cantidad de referentes que Fredy posee y ha venido cultivando en su vida cotidiana, y en sus acercamientos al cine. *Los colores de la montaña* y *Porfirio* hacen parte de estos referentes, y de la cultura visual que Fredy Roldan posee. Igualmente ligado a la

apropiación del contexto y a las convenciones visuales que representan el tipo de cine que observa a diario, hacen que Fredy estructure la manera específica como quiere representar la imagen en el cortometraje.

Los análisis realizados también nos acercan a una herencia cinematográfica la cual viene del neorrealismo italiano, y es el análisis fílmico en donde se observa esta relación ya que desde el análisis de la imagen se evidencian características no solo del cortometraje sino de los largometrajes, al cine del neorrealismo italiano.

El neorrealismo italiano hace parte de una herencia cinematográfica que se observa en varias obras del cine nacional, muchos de los rasgos que caracterizaron a este tipo de cine fueron apropiados por directores y enmarcan sus obras, es aquí cuando Fredy Roldan se ve rodeado por una serie de elementos visuales que lo asedian y ejercen en él una influencia en la manera de representar la imagen.

Esta herencia como la he decidido llamar es importante mencionar porque hace parte de la cultura visual de Fredy, quizás no se presenta de manera directa pero si estudiamos *Los colores de la montaña* y *Porfirio*, observamos varias evidencias y características del neorrealismo italiano: los actores naturales, la estética documental, la importancia por mostrar las cosas tal y como son, por mostrar la realidad de un país, etc. Las relaciones que se pueden encontrar entre el cine nacional y el neorrealismo italiano van desde la imagen hasta la narración.

La intertextualidad

Al ver una película representativa, nos inspiramos en los esquemas derivados de nuestras transiciones con el mundo de cada día, con otras obras de arte y con otras películas. Basándonos en estos esquemas, hacemos asunciones, creamos expectativas y confirmamos o descartamos hipótesis (Bordwell, 1996:33).

Inicio con esta cita porque considero que es acorde a lo que se plantea en esta investigación no solo sobre la intertextualidad sino a partir de las inquietudes y la finalidad con la que surge este trabajo de grado.

La intertextualidad en la literatura plantea la relación que existe entre los textos y si lo transponemos al cine hablaremos de las relaciones que se encuentra en los filmes y su estructura.

Al observar *Los colores de la montaña* y *Porfirio* y buscar la relación con *Samuel* podemos encontrar varios factores técnicos del manejo de la imagen, de la narración y del contexto en que se construyen.

Desde lo técnico y lo narrativo, es evidente encontrar características que nos hablan de unos modelos de representación de la imagen que están presentes en los tres filmes; esto responde al contexto en que surgen y la realidad nacional que quieren mostrar.

El ámbito cultural es muy importante en este sentido ya que como menciona Villalobos (s.f.) los individuos al estar o pertenecer a una cultura, están determinados por un marco cultural conformado por códigos, lenguajes, estereotipos, etc.



Las relaciones de intertextualidad entre los largometrajes y el cortometraje se pueden encontrar en varias características de los filmes: la estructura de la historia, la narración, la construcción de los personajes y el manejo de la imagen y el sonido. Las tablas de análisis muestran estas similitudes que nos hablan de un proceso intertextual.

La apropiación del contexto en el que se inscribe la obra y las representaciones culturales de la imagen también nos muestran características en las que se puede evidenciar relaciones de intertextualidad, existe una similitud al momento de crear cada filme, los directores realizaron estas obras apegados a realidades y contextos nacionales.

6. CONCLUSIONES

Quisiera empezar con lo que me deja esta investigación, pues como lo he mencionado antes, el análisis fílmico era un campo desconocido para mí y quizás por esto hubo varios momentos de confusión, pero fue satisfactorio ver como todo fue tomando forma y se aclaró conforme avanzaba el texto, y no solo en cuanto al análisis fílmico sino también a la comprensión de la cultura visual, los procesos de intertextualidad, el análisis como herramienta de aprendizaje, el cine en la escuela y otros temas que se trataron a lo largo de la investigación. Todo esto genera en mí nuevos saberes que como docente y como persona son muy valiosos.

Como gran parte de la investigación se centra en el análisis fílmico, me gustaría mencionar varios elementos que encontré en todo su desarrollo. El análisis fue como una radiografía que se aplica a un filme, con él fue posible observar cómo se desarrolla todo el proceso de producción, y en cierto modo es como lo menciona Aumont & Marie (1990) “Es el viejo tema del placer que experimenta el niño que rompe su reloj para ver cómo funciona” (p, 291).

Después de toda la interpretación es inevitable asociar el cortometraje Samuel de Fredy Roldan con los largometrajes *Los colores de la montaña* y *Porfirio*. Durante el desarrollo del análisis se justificaron las relaciones y similitudes que parten de lo técnico, el manejo de la imagen, la luz, los escenarios, el sonido; y continúan en la narración con la configuración de los personajes, la historia, y los temas principales, y ejes narrativos de la misma.

Se observa cómo los largometrajes que según Fredy, están cercanos a lo que quiso hacer, están presentes como referentes en el manejo de la imagen al momento de escoger los planos, de realizar una iluminación, de realizar y escoger el sonido creando escenas muy convincentes para el espectador.

Por otra parte, en el análisis narrativo se percibe una clara estructuración de los personajes que en los tres casos se caracterizan por tener rasgos ligados al contexto donde se genera la historia, y que nuevamente nos hablan de las configuraciones visuales dentro de una cultura preestablecida.

Es evidente la influencia que estos largometrajes generan en Fredy y en su cortometraje con respecto a la cultura visual; hacen parte de unos modelos en donde se establecen posturas claras del manejo de la imagen y lo que se quiere decir con esta. Son referentes que Fredy tiene al momento de escribir *Samuel*.

Fredy Roldan finalmente hace parte de una sociedad y cultura en particular, donde el tema de la violencia se muestra en el cine a partir de unas estéticas visuales y narrativas que se han ido configurando en el país, hacen parte de una identidad cultural y recogen características del cine mundial. Gracias a esto observamos en los tres filmes varias similitudes.

Fredy Roldan al igual que Alejandro Landes director de *Porfirio* y Carlos Cesar Arbeláez director de *Los colores de la montaña* son conscientes de lo que pasa en el país, de su realidad, sus problemáticas y su historia y a partir de esto se acercan al cine para mostrar una realidad nacional. Historias que pueden ser ficticias en el caso de *Samuel*, pero como colombianos sabemos que suceden realmente.

En este trabajo de grado mi intención fue evidenciar de alguna manera si estos largometrajes afectaban la creación de *Samuel*, y finalmente gracias a los análisis aplicados y sus resultados, es evidente cómo estos largometrajes al ser parte de la cultura visual de Fredy Roldan y por unos procesos de intertextualidad, afectan, repercuten y hacen parte del proceso creación del cortometraje.

Como individuos incorporamos saberes que se recogen de nuestro entorno. En las artes visuales, estos saberes están presentes en las imágenes, en la pintura, el cine, la literatura, de ahí aprendemos, asimilamos e incorporamos estos saberes en nuestros procesos de creación.

No obstante quisiera aclarar que esta investigación se basa en objetos concretos como lo son los largometrajes y *Samuel*, pero son varias las películas que actúan como referentes y hacen parte de la cultura visual de Fredy. Y que sin lugar a duda se podrían analizar y encontrar similitudes con películas diferentes a las que se analizaron. Con esto quiero dejar en claro que no solo un filme afecta la creación de una producción cinematográfica, los directores ven cine a diario e incluso no solo el cine se ve reflejado en sus proyectos, los libros que leen, las pinturas que observan, todo está presente y el proceso de intertextualidad “la cámara de ecos” que menciona Barthes está en los textos, en las imágenes y claramente en el cine.

Las imágenes tienen un gran potencial y los seres humanos absorbemos toda la información visual que nos brindan constantemente, todo esto se almacena en nuestra cabeza y se convierte en parte de nuestros saberes, la imagen en lo cotidiano a la que hace referencia Mirzoeff.

Las experiencias que tenemos en relación con la imagen, como la entendemos y configuramos hace parte de la cultura visual, y está presente en lo que producimos visualmente, en como juzgamos o representamos una imagen, por eso es claro que *Los colores de la montaña* y *Porfirio* películas de cine colombiano que narran historias con las que vivimos a diario repercuten en la creación del cortometraje *Samuel* ya que hacen parte de cultura visual de Fredy y están presentes en todo proceso de creación.

BIBLIOGRAFÍA

Alpízar, Iván. (2003). *La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes*. Revista Filosófica Universidad de Costa Rica. Pag. 137- 145.

Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona. Editorial Paidós.

Berlanga S, Fidel. (s.f.i.). *El cine en la escuela*. Recuperado en:

www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar11.pdf

Brisset, Demetrio. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona. Editorial UOC.

Bordwell, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996

Casetti, F. & di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona. Editorial Paidós.

Domínguez C, David. (s.f.i.). *Neorrealismo Italiano*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado en:

fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/6765_22078.pdf

Garaycochea, Oscar. (2007). *Cap.3 Intertextualidad y medios audiovisuales*.

Universidad de Chile. Carrera de cine y televisión.

Hernández, L.A. (2006). El análisis cronológico secuencial del documento fílmico.

Departamento de periodismo. Universidad de Sevilla. Pag. 261 – 264.

Documentación de las ciencias de la información.

Hernández, Fernando. *Educación y Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2000.

Ministerio de Cultura. (2009). *Maleta de películas, Cartilla de conceptos audiovisuales*. Bogotá Colombia.

Mirzoeff, Nicholas. (2003). *Una Introducción a la cultura visual*. Barcelona. Editorial Paidós.

Noyola, Graciela. (2013). *La intertextualidad en el cine de Tim Burton*. La Colmena 80.

Sanjinés, Jorge. (2002). *Neorrealismo y nuevo cine latinoamericano: La herencia, las coincidencias y las diferencias*. Rio de Janeiro. Revista CINEMAIS.