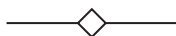




ANÁLISIS SEMIÓTICO DE UN TEXTO FÍLMICO: APROXIMACIONES AL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y A LA SIGNIFICACIÓN DE LA PELÍCULA PEQUEÑAS VOCES

*Félix Antonio Varela
Felipe Ocampo Salazar
Christian Andrés Ramos*

ANÁLISIS SEMIÓTICO DE UN TEXTO FÍLMICO: APROXIMACIONES AL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y A LA SIGNIFICACIÓN DE LA PELÍCULA *PEQUEÑAS VOCES*



Félix Antonio Varela

Universidad Santiago de Cali

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6665-0573>

Felipe Ocampo Salazar

Universidad Santiago de Cali

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6138-1666>

Christian Andrés Ramos

Universidad Santiago de Cali

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1760-0398>

INTRODUCCIÓN

A diferencia de los países pioneros (Estados Unidos, Francia e Italia), los inicios del cine en nuestro país (Colombia) no fueron con producción nacional. Como en la gran mayoría de los países latinoamericanos y de gran parte del mundo, a Colombia arribaron camarógrafos y operadores enviados por los hermanos Lumiere, cuya finalidad apuntaba al registro de las ciudades a las que llegaban y a la proyección al público local ávido de lo que se había filmado sobre su propia realidad.

De acuerdo a *Colombia de película: Cartilla de historia de cine colombiano*, libro editado por el ministerio de cultura de Colombia (2018, p.4) la primera proyección de películas en Colombia datan de 1897, en Colón, ciudad del Itsmo, en ese entonces territorio nacional. Posteriormente, los hermanos Di Doménico instituyeron la exhibición en Colombia durante la primera década del siglo XX, especialmente en Bogotá, sembrando las semillas de lo que posteriormente sería la empresa distribuidora y exhibidora de películas *Cine Colombia* (Martínez, p. 17,1978). Desde esta perspectiva, tal y como sucedió en una buena parte del denominado tercer mundo, la exhibición y la distribución en nuestro país tomó un dinamismo importante durante el siglo XX, no sucediendo lo mismo con la producción.

Después de un largo periodo, desde los mismos inicios del cine en Colombia hasta el año 1977, el estado colombiano no tuvo una política clara en cuanto a la promoción y consolidación del cine desde la producción.

En el año 1977 el estado, a través del Ministerio de Comunicaciones, crea el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, y un año más tarde, al interior del mismo Ministerio, se constituye la Compañía para el Fomento Cinematográfico, FOCINE, cuya duración fue de quince años, hasta 1993. Para esta división, en total fueron 16 gerentes, ocho en propiedad y ocho temporales, los encargados de impulsar la industria cinematográfica desde la exhibición, la distribución y la recolección de impuestos.

El balance no es muy halagador. Veintinueve largometrajes de ficción y un número considerable de cortometrajes y documentales, estos últimos con el apoyo financiero de un impuesto denominado "sobreprecio" (resolución 315, de 1972), valor adicional a cada entrada a cine que proyectara filmes colombianos con el fin de impulsar con incentivos económicos la producción cinematográfica nacional.

Durante la última década, especialmente a partir de la implementación de la ley del cine del año 2004, la finalidad apunta a recaudar impuestos aplicados a los distribuidores y exhibidores que se encuentran en Colombia, para con esos recursos llevar a cabo producción nacional -la producción de cine nacional se ha fortalecido de manera continua tanto en lo cuantitativo como en lo técnico y en lo estético. En términos cuantitativos, el crecimiento

ha sido notable, pasando de 7 largometrajes en el año 2010, a 44 en el año 2017, con un crecimiento de cerca del 600 % en menos de siete años, haciendo parte del aumento en la producción y la exhibición del cine latinoamericano durante los últimos diez años. A diferencia de Europa y Estados Unidos que mantienen constante la realización como la proyección de filmes propios (https://elpais.com/cultura/2014/06/23/actualidad/1403553791_877219.html).

En cuanto a audiencia o asistencia a cine, los datos son concluyentes: mientras en 1996 asistieron a las salas de cine en Colombia 18 millones cien mil espectadores, en el año 2010 asistieron cerca de 34 millones de espectadores, casi el doble de espectadores en quince años. Y el aumento continúa dos años más tarde, con 40'847. 889 espectadores. La asistencia de espectadores nacionales a películas colombianas también marca un avance significativo. Mientras en 1996 la asistencia fue de 987 mil espectadores, en el 2010 fue de 1'531.000 espectadores. Este crecimiento constante se da para los dos siguientes años. En el año 2011, la asistencia fue de 3 millones de asistentes a películas colombianas, y en el año 2012 fue de 3'400.000 espectadores, presentándose un incremento del 7.9 % con relación al año anterior (http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/cine_en_cifras/cine_cifras_listado.php).

Estos datos son reveladores de lo que está sucediendo con la producción nacional en Colombia desde el año 2004. Por un lado, existe una tendencia al crecimiento de la producción nacional, resultado de un apoyo decidido por parte del Estado con una normatividad clara y concreta..

Por el otro, la creación, así sea en estado embrionario, de un público que gusta del cine colombiano como una alternativa al cine extranjero. Esto puede resultar paradójico, en la medida en que a un proceso de interconexión y globalización cada vez mayor en el continente y en el mundo corresponde un proceso de estructuración de un público colombiano al que le gustan las películas nacionales, con historias propias del país.

Con relación al cine de animación en Colombia, la producción no ha sido constante. A pesar de ello se han realizado largometrajes y series animadas recordadas por el público nacional. De acuerdo a la página Proimágenes Colombia, del Ministerio de Cultura (http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/

películas_colombianas/resultados_películas.php?nt=1), entre 1977 y el año 2018 se han producido ocho largometrajes (siete filmes de ficción y uno documental). En 1977 se realizó el primer largometraje de animación, *La pobre viejecita*, (Mejor Largometraje Nacional, Premio Colcultura, 1978). En 1978 se realizó el mítico documental *Gamín*, de Fernando Laverde, en 1983 *Cristóbal Colón*, en 2011 *Pequeñas voces*, en 2014 *Desterrada*, en 2015 *Reguechicken*, en 2016 *En Vuelo*, y la última película fue terminada en 2018, *Virus tropical*.

El cine de animación en Colombia surgió a principios del siglo XX como recurso de graficación para la naciente industria del cine nacional, con rayado de película y técnicas de stop motion. De muy corta duración (varios segundos) se usó para denotar nacionalismo en la película *Garras de Oro* (Cali Films, 1926), película en blanco y negro sobre la separación de Panamá. La verdad, la animación es mínima ya que se trata de un plano de la bandera nacional coloreada a mano cuadro a cuadro.. En 1933, un documental de los hermanos Acevedo sobre los territorios nacionales, presentaría una animación de barcos militares recorriendo el río Putumayo. Los hermanos en mención utilizarían el mismo recurso de la animación para indicar recorridos o localizaciones en mapas en muchas de las producciones de su *Noticiero Nacional*.

Gracias a cierta bibliografía extranjera, en su mayoría estadounidense, a algunos expertos norteamericanos, y al tesón de personas inquietas, sobre todo de Bogotá, la técnica y oficio del dibujo animado tradicional logró darse a conocer localmente; dibujos en lápiz, secuenciales, realizados sobre una mesa de luz de disco giratorio, luego pasados a hojas de acetato, entintados y pintados con vinilos por la parte posterior; algunos con retoques de aerógrafo cuando eran necesarias sombras o efectos especiales filmados con máscaras y exposiciones dobles.

En las décadas de los 70 y 80, en el país, dentro de la animación comercial, se destacan nombres como Nelson Ramírez quien formó su propia productora de animados, junto con la dirección de animación de Eduardo Gómez y Danilo Sánchez y reuniendo un talentoso equipo de artistas colombianos. Sus obras (unos 1200 comerciales animados) lograron un alto índice de recordación para la sociedad colombiana entre las que se mencionan *Con mis Gudiz soy feliz*, *Magicolor*, *Mano Gorgojo* y la presentación de la telenovela colombiana *Escalona*.

Otros animadores, y gracias al mercado que se había abierto, se lanzaron a crear sus propias compañías: Alvaro Sanabria, con su empresa Artos Artes Animados (Cuadernos Peluches, Cepillos Reach) y Ernesto Díaz ("Granito de Café" de Café Águila Roja) son dos ejemplos de esta iniciativa.

Paralelamente a la realización comercial, muchos artistas han tenido la inquietud de realizar piezas de tipo narrativo y experimental, dentro de los más destacados, Fernando Laverde realizó en el año de 1977, el primer largometraje animado colombiano.; premio Colcultura al Mejor Largometraje Nacional 1978, basado en una de las fábulas infantiles más conocidas del poeta colombiano del siglo XIX, Rafael Pombo. Su segunda película, ya mencionada, *Gamín*, en 1978, y su tercera película se estrenó 4 años más tarde fue muy apreciada por el público infantil y a pesar de su gran complejidad histórica; el filme fue ganador del premio Coral para película de animación del IV Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano en La Habana 1983 y premio de la Asociación de Artesanos de Tashken, Festival de Cine de la Unión Soviética, 1984.

Los años noventa marcaron un cambio tecnológico fundamental para la industria de la animación: el surgimiento del software de animación 3D (volumetría digital) y 2D (que desarrollaba las técnicas de animación tradicional en computadores personales).

A raíz de este cambio surgió *Conexión Creativa*, una empresa fundada por los hermanos Hernán y Diego Zajec, y gerenciada por Maribel Echeverry. Estos empresarios, que inicialmente, se dedicaban a vender computadores y software 3D, cuyos dueños luego de aprender a manejar bien los programas, gracias al soporte técnico que también prestaban, decidieron probar suerte ellos mismos en la creación de comerciales. En asocio con Nelson Ramírez produjeron el primer comercial realizado enteramente en formato digital, basado en la mascota de la Selección Colombia de Fútbol, *Max Caimán*. Hacia 1996 después de realizar un piloto para un programa sobre rock con presentadores animados, convencen al cantante Carlos Vives de hacer, primera serie animada de Latinoamérica basada parcialmente en los personajes de su programa *La Tele* que ya era exitoso entre el público adolescente y adulto.

De técnica primitiva, escasos movimientos y estilo grotesco, la serie (1997) estaba gráficamente emparentada con la popular serie de MTV *Beavis and Butthead*. El éxito de la serie creció gracias a sus guiones de crítica fuerte a situaciones y celebridades muy propias de la cultura colombiana. La serie de 113 capítulos acuñó términos como "chibchombiano" o "iguazo" que sus fanáticos usaban diariamente en la calle, convirtiéndose en obra de culto para su generación.

A esta le siguió la novela animada *Blanca y pura* (1999) historia de una familia mafiosa, que no fue bien recibida por el público. Después del éxito de la novela *Yo soy Betty la fea*, Conexión Creativa produjo la serie *Bettytoons* en 2001 retomando los personajes de la novela y dibujándolos como niños en un ambiente escolar. En este momento la empresa tuvo empleadas a 70 personas para la producción, incluidos dibujantes, coloristas y editores. De fuerte impacto en la audiencia infantil, la serie *Bettytoons* fue vendida posteriormente a Cartoon Network.

Luego de que Diego Zajec se separar de su hermano, fundó la empresa *Fusionarte*, donde se realizaría el largometraje *Bolívar, el héroe* (2003). Película, que se convirtió en el primer largometraje animado en técnica 2D realizado en Colombia; retoma la vida del libertador a través de un guión que hace énfasis en lo educativo, ilustrado con personajes y luchas inspirados en el estilo *manga japonés*. Fue proyectado en salas comerciales de cine, sin mucho éxito entre el público.

Del lado comercial en el campo del 3D, en 1992 se fundó la empresa *Camaleón* dirigida por Gabriel Cuéllar. Un resultado importante de esta empresa fue desarrollar su propio software de composición digital y efectos. El software se llamó *Caramba* y fue vendido a la casa de producción de hardware *Intergraph*.

Otra empresa pionera en el terreno de la animación comercial en 3D fue *Radar Creativo*, fundada por el caleño Gabriel Restrepo, que produjo la serie de comerciales de las hormiguitas del 09 (1999) para la empresa Telecom (hoy Telefónica).

A mediados de los años noventa, el escultor de plastilina Édgar Álvarez funda su empresa *Plastilina creativa*. Con énfasis en lo educativo y

ofreciendo cursos de animación, ha generado una escuela con un estilo propio que mezcla técnicas digitales y tradicionales. Además de producir varios comerciales animó diferentes segmentos en plastilina para los programas infantiles *La Brújula Mágica*, *Verde Manzana* y *Jack el Despertador*, y en el 2001 realizó la serie animada *Historias al Derecho*, con una temática en favor de los derechos infantiles.

En Cali la empresa cinematográfica *Toonka Film* creó series animadas para televisión comercial. Es de destacar de esta empresa la producción del software *K-toon* que trabaja en sistemas operativos gratuitos como Linux y capaces de producir animación 2D.

El caleño Juan Manuel Acuña realizó cortos de animación 3D independiente, apoyado por la empresa bogotana *PatoFeo Films*, su obra *El último golpe del caballero* fue el primer cortometraje de animación digital que se exhibió en salas de cine comercial en el 2006 e inauguró así mismo la posibilidad de participar en cortometrajes en salas que brinda la ley de cine.

Para la educación, las series animadas transmitidas por canales públicos, tales como *Wanana* (2001) de Alberto Badal, *Jaibaná* (2002) de Luis Antolinez, *Profesor Super-O* (2007) de Conexión Creativa y *Flotanautas* (2008) de la empresa Jaguar Taller Digital, son producidas con recursos limitados.

La producción del largometraje *Pequeñas voces*, en coproducción con Jairo Carrillo y su empresa Cachupedillo Cine en la que se rescatan historias documentales de niños nacidos en la guerra interna colombiana, se convirtió en la primera película animada en técnica 3D en Colombia.

La película *Pequeñas voces* (2011), un documental / ficción de animación y la primera película latinoamericana en 3D, empieza con un dato escalofriante, según la UNICEF en Colombia hay un millón de niños desplazados a consecuencia de la guerra que se vive en el país.

Seguramente muchos estudiosos y especialistas tendrían bastantes cosas que decir acerca de este aterrador hecho, pero el director Jairo Eduardo Carrillo ha tenido la más obvia y fructífera de las ideas: darle la palabra a varios de esos niños, permitiendo que ellos narren en sus propias voces y con sus propios dibujos, sus terribles

experiencias.

El resultado es una película híbrida entre la ficción y el documental de animación, una modalidad prácticamente sin antecedentes en el país, que mezcla la poesía de los trazos infantiles como memoria de lo pasado, con las palabras directas y sencillas de los narradores, hechos ya conocidos, pero que adquieren una fuerza especial por tratarse de los protagonistas del conflicto.

De esta película se seleccionará un segmento para el análisis semiótico, por contener elementos de la realidad social colombiana, como son el desplazamiento forzado, el desequilibrio social y la pobreza en la que están inmersas un número considerable de la población. Por ello la importancia de la película como objeto de estudio y elemento directo aportante a la memoria histórica de los colombianos.

ACERCAMIENTO A LA NOCIÓN DE LENGUAJE CINEMATográfico

Justo cuando el cine hacía su aparición (1895) para los franceses como Delluc uno de los primeros en reflexionar sobre el nuevo invento (Aumont, 1996), se trataba de diferenciar el cine al lenguaje verbal. Este último, ya consolidado con los diferentes géneros literarios, sirvió de referente para el nuevo medio.

LOS PRIMEROS TEÓRICOS

Antes de entrar a abordar uno de los primeros teóricos del lenguaje cinematográfico, debemos recordar y mencionar el estudio de Hugo Münsterberg, *The Film: A Psychological Study*, que apareció en 1916 en Nueva York. Este autor analizó los mecanismos psicológicos de la percepción fílmica (problemas de la profundidad y del movimiento; papel de la atención, de la memoria, de la imaginación y de las emociones).

Béla Baláz, estudioso del cine húngaro, fue el primero que estudio directamente el lenguaje cinematográfico, y lo hizo en su ensayo *Der Sichtbare Mensch (El hombre Visible)* publicado en 1924.

Béla Baláz desarrolla sus primeros análisis en los libros posteriores, *L'esprit du cinema* (1930) y *Le cinema, nature et évolution d'un art nouveau* (1948). En el capítulo titulado *La nueva forma del lenguaje* el autor parte de la siguiente pregunta ¿Cómo y cuándo la cinematografía se convirtió en el arte particular, empleando métodos esencialmente diferentes de los del teatro y hablando otro lenguaje formal distinto al de las artes escénicas. Y responde enunciando cuatro principios que caracterizan el lenguaje cinematográfico:

- En el cine hay una distancia variable entre el espectador y la escena representada, de ahí una dimensión variable de la escena que tiene lugar en el cuadro y la composición de la imagen;
- La imagen total de la escena se subdivide en una serie de planos detalle (principio de planificación).
- Hay variación del encuadre (ángulo de toma, perspectiva) de los planos de detalle dentro de una misma escena.
- Finalmente la operación del montaje asegura la inserción de los planos detalle en una serie ordenada en la que no sólo se suceden escenas enteras, sino también tomas de los detalles más pequeños de una misma escena. Ésta en su conjunto parece yuxtaponerse en el tiempo a los elementos de un mosaico temporal.

Por su parte, los teóricos soviéticos, a la cabeza de Eisentein, empiezan a reflexionar no específicamente sobre el lenguaje cinematográfico pero si sobre el montaje en la década de los veinte, elemento fundamental para la creación cinematográfica (Stam, 2001, p.57). Con iguales intereses, pero desde diferentes perspectivas, Pudovkin y Kuleshov también hicieron reflexiones sobre el montaje como principio creador en el cine (Stam, 2001, p.56). La diferencia central de estos realizadores y teóricos está en que sus producciones y reflexión teórica desbordaba lo que posteriormente Burch (1987, p. 45) denominó Modo de Representación Institucional (M.R.I), iniciado desde la práctica por David Wark Griffith con la articulación de planos para crear una aparente continuidad espacio- temporal, acercándose al cine desde una perspectiva dialéctica en la que se pretendía, desde, el montaje, el choque dialéctico de imágenes

y fragmentos. Si se quiere, se buscaba otro tipo de “narrativa” que obedecía más a los principios del materialismo dialéctico, al conductismo pavloviano y a otras fuentes conceptuales que en ese momento estaban en boga.

CINE Y SEMIOLOGÍA

Como el objetivo de la investigación de la semiótica puede ser cualquier elemento susceptible de interpretación en tanto sistemas de signos organizados, con articulación a códigos culturales o procesos de significado, el análisis semiótico podía aplicarse fácilmente a áreas consideradas hasta entonces claramente no lingüísticas—la moda y la cocina, por ejemplo, o que tradicionalmente se habían tenido por inferiores respecto a los estudios literarios o culturales, como las tiras del comic, las foto - novelas, las novelas de James Bond y las películas comerciales de entretenimiento.

Dejando de lado el tradicional lenguaje evaluativo de la crítica del cine, Metz apostaba por un vocabulario técnico procedente de la lingüística y la narratología (diégesis, paradigma, sintagma), mucho más fuerte desde lo conceptual y lo epistemológico.

Una parte de la discusión de Metz es la cuestión metodológica de Saussure, relativa al objeto del estudio lingüístico. Metz buscaba la contrapartida en la teoría cinematográfica del papel conceptual que en el esquema *saussuriano* desempeñaba la lengua, y así como Saussure llegó a la conclusión de que el propósito de la investigación lingüística era separar de la caótica pluralidad de la *parabole* (habla) el sistema significante abstracto de una lengua, esto es, sus unidades clave y sus reglas combinatorias en un determinado momento, Metz llegó a la conclusión de que el objeto de la semiología del cine era separar de la heterogeneidad de significados sus procedimientos significantes básicos, sus reglas combinatorias, para comprobar hasta qué punto dichas reglas mantienen semejanzas con los sistemas doblemente articulados de las lenguas naturales.

Para Metz, el cine es la institución cinematográfica entendida en su sentido más amplio, como hecho sociocultural multidimensional que incluye acontecimientos anteriores al filme (infraestructura

económica, sistema de estudios, tecnología), posteriores al filme (distribución, exhibición e impacto social o político del filme), así como hechos ajenos al filme (espacio de la sala de proyección, el ritual social de asistir a esta).

Metz afirmaba, que el filme es al cine lo que una novela es a la literatura o una estatua es a la escultura. El primer término hace referencia al texto cinematográfico en concreto, mientras que el segundo remite a un conjunto ideal, la totalidad de filmes y sus rasgos. Dentro de lo fílmico, por tanto, se hace alusión a la película en sí; con lo cinematográfico, de acuerdo a Metz, la referencia es a aquellos aspectos extrafílmicos.

De este modo Metz delimita el objeto de la semiótica: el estudio de discursos, textos, en lugar del estudio del cine en un sentido institucional amplio, una entidad con demasiadas facetas para constituir el auténtico objeto de la ciencia filmolingüística, del mismo modo que la *parole* (*habla*) era para Saussure un objeto demasiado multiforme para constituir el verdadero objeto de la ciencia lingüística. El interrogante que orientó los primeros trabajos de Metz fue si el cine era lengua o lenguaje. Metz empieza por descartar la imprecisa concepción de lenguaje cinematográfico que había predominado hasta entonces. En este contexto, Metz explora la comparación habitual desde los primeros tiempos de la teoría cinematográfica, entre plano y palabra, y entre secuencia y frase. Para Metz, existen diferencias que problematizan esta analogía:

1. Los planos son infinitos en números, diferencia de las palabras (puesto que el léxico es en principio finito) pero ello los hace semejantes a los enunciados, que pueden ser contruidos en número infinito partiendo de un número limitado de palabras.
2. Los planos son creados por el cineasta, a diferencia de las palabras (que ya existen previamente en el léxico) pero, nuevamente, ello los hace semejantes a los enunciados.
3. El plano ofrece una enorme cantidad de información y riqueza semiótica.
4. El plano es una unidad tangible, a diferencia de la palabra que es puramente una unidad léxica virtual que el hablante emplea a su voluntad. La palabra "perro" puede designar

cualquier tipo de perro, y puede pronunciarse con cualquier acento o entonación, mientras que un plano cinematográfico de un perro nos dice, como mínimo, que estamos viendo un cierto tipo de canino con un tipo de objetivo específico en la cámara. Si bien es cierto que los cineastas pueden visualizar la imagen del perro mediante un contraluz, el uso de un filtro difusor de la imagen o la descontextualización, lo que Metz plantea, en términos generales, es que el plano cinematográfico se parece más a un enunciado (he aquí la imagen silueteada en contraluz de lo que parece ser un gran perro) que a una palabra.

5. Los planos, a diferencia de las palabras, no adquieren significado mediante el contraste paradigmático con otros planos que podrían haber ocupado su lugar en la cadena sintagmática. En el cine, los planos forman parte de un paradigma tan abierto que carece de sentido. Los signos, en el sistema de Saussure, entran en dos tipo de relación: paradigmática, relativa a las elecciones efectuadas a partir de un conjunto virtual y (vertical) de posibilidades comparables; por ejemplo un conjunto de pronombres en frase y sintagmática, relativa a una disposición horizontal y secuencial que constituye un todo significante.

CONCEPTOS DEL LENGUAJE CINEMATográfico

Siguiendo a Christian Metz, y Jacques Aumont y a Varela en cuanto a la definición del lenguaje cinematográfico se consideran los siguientes conceptos y aspectos.

ESCALA DE PLANOS

Según Jacques Aumont et al (1996), un plano se caracteriza por presentar una dimensión espacial y "se define por una cierta duración" (p. 38).

El plano está inscrito en dos dimensiones, la espacial y la temporal. Presenta movimientos internos al cuadro que inducen a la aprehensión del movimiento en el campo (personajes, por ejemplo) pero también movimientos del cuadro en relación al campo o, si se considera el momento de la producción, movimientos de la cámara (p.38).

Aumont define el cuadro (p.39) como "(...) el límite de la imagen". Así mismo, este autor francés define "campo" como la "porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro". En ese sentido las nociones que definen el concepto de planos son las siguientes: espacio imaginario, duración, cuadro, campo y movimiento. (Aumont et al, 1996)

ANGULACIÓN O ENCUADRE

El espacio real presenta tres dimensiones (ancho, largo y alto), y, por lo tanto, infinitas posibilidades para ubicar la cámara y filmar los acontecimientos que se presentan frente a ella. Según Bordwell (1995, p. 211) existen "(...) tres categorías generales: el ángulo recto, el ángulo alto (o picado) y el ángulo bajo (o contrapicado)".

El ángulo recto la cámara está en el mismo plano del objeto (la cámara se ubica a la altura del camarógrafo). En el ángulo picado o alto, la cámara está sobre el objeto en un cierto ángulo el objeto es visto desde arriba, como si se tratara del punto de vista de un gigante. En el último, en el ángulo bajo (contrapicado) al contrario del anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando la altura de éste, y tomando el punto de vista de una hormiga, mirando una persona.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Jacques Aumont (1996, p 38) considera, desde una perspectiva general, dos grandes movimientos de cámara. En primer lugar, el travelling, "(...) es un desplazamiento de la base de la cámara en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección" La dirección puede ser de izquierda a derecha, de arriba

hacia abajo, hacia atrás o hacia adelante. En los dos primeros casos, los desplazamientos contrarios también se pueden dar (derecha a izquierda, o de abajo hacia arriba). Un aspecto importante a considerar, es la escala de planos en el *travelling*, de acuerdo a las características de los objetos o sujetos pro filmicos puede variar. Si el movimiento es lateral, se puede pasar, en continuidad, de una profundidad de campo (una calle) a un primer plano (el rostro de una persona) (Varela, 2011, P 92)

Segundo, la panorámica, definida por Aumont (1996, p 38) como "(...) un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier otra dirección, mientras que la base queda fija" El giro que se menciona, significa que dicho movimiento o ubicación de la cámara debe abarcar objetos o espacios a filmar en un determinado espacio de operación que puede ir desde un ángulo corto hasta un ángulo más amplio, incluso de 360 grados. De igual forma que con el *travelling*, también existe la posibilidad de, en continuidad, presentar diferentes planos. (Araceli, 2012, P 35)

ELEMENTOS VISUALES DE PUNTUACIÓN

Estos elementos corresponden a los mecanismos visuales que permiten crear una articulación entre una imagen y la otra, sea para determinar, entre los significados que ellas llevan, continuidad o separación espacio-temporal.

Los principales elementos visuales de puntuación son:

Corte directo. Se presenta cuando se pasa de un plano a otro. Por ejemplo de un primer plano de una persona sentada, a un plano general de la misma persona en el mismo sitio. Entre plano y plano existe un corte que denota, en este caso, consecución temporal y homogeneidad espacial entre plano y plano.

Fundido encadenado. En el fundido encadenado, la última imagen del plano se va disolviendo mientras, en sobreimpresión, se va afianzando la primera imagen de plano siguiente. Desde el punto de vista temporal denota un paso del tiempo entre una imagen y la otra. Existen diferentes fundidos encadenados. La disolvencia tradicional, la disolvencia con colores, o con otro tipo de efectos ópticos.

La cortina. Esta se da entre plano y plano, y como su nombre lo indica, implica la aparición de una imagen que va entrando en otra hasta que esta desaparece y da paso en su totalidad a la primera. Puede ser vertical, horizontal o incluso podría ser diagonal. Su utilización y la dirección de su aplicación dependen del estilo del director.

Efectos visuales de diferente índole. Por ejemplo, cuando la imagen se reduce con fondo negro y de este fondo negro aparece otra imagen. Así como este ejemplo, existen infinidad de posibilidades en cuanto a efectos visuales.

LA GRAN SINTAGMÁTICA DE LA BANDA DE IMÁGENES

A través de una propuesta estructurada por Metz en el año 1966, y mejorada en 1968, se expondrán las unidades sintagmáticas que Metz considera están presente de manera constante en la mayoría de los filmes narrativos. Este acercamiento conceptual nos permitirá determinar algunas categorías que nos servirán para posteriores análisis de filmes que se definen en esencia como narrativos o de ficción. Aunque no es una división sintagmática definitiva, es una de las más rigurosas y completas desde el punto de vista metodológico.

La finalidad de la presentación de las unidades sintagmáticas en el marco de lo que Metz (2002) denomina "una semiología de la denotación", es constituir la denotación fílmica en y desde el lenguaje cinematográfico que opera en un filme narrativo o de ficción. En el transcurso de la estructuración del sentido literal en el filme narrativo, el relato contribuye a construir tal denotación. Por un lado, en la historia y por el otro, junto con procedimientos cinematográficos específicos, en la temporalidad y la espacialidad que se propone y desarrolla en los filmes narrativos.

PLANO AUTÓNOMO

El plano autónomo es uno de los ocho segmentos autónomos en los que es posible fraccionar el filme narrativo. Es decir, respecto al filme, es, como afirma Metz, de primer rango (unidades de primer

rango, los planos; unidades de segundo rango, conjunto de planos que más adelante se describirán).

De acuerdo con las intenciones narrativas que el director de la película tenga, Metz considera varios tipos de planos autónomos.

a. Plano secuencia: se presenta la escena tratada en un solo plano, mostrando diferentes aspectos concernientes a lo filmado, y maneras de vista sin interrupción.

b. Insertos: planos cuya dependencia corresponde a lo dicho por Metz (2002) que él denomina interpolaciones sintagmáticas. Existen cuatro clases: a) no diegético, b) subjetivo, c) inserto diegético desplazado (imagen real al interior del sintagma), d) inserto explicativo.

SINTAGMAS ACRONOLÓGICOS

En dicho sintagma, según Metz (2002, p. 147), "(...) la relación temporal entre los hechos presentados por las diferentes imágenes no es precisada por el filme (...)". Se compone por dos partes.

- SINTAGMA PARALELO

Reside en el intercalamiento de dos o más motivos (personas, objetos o animales) inscriptos dentro de la imagen y que paralelamente alternan e interactúan y se relacionan generando contraste.

- SINTAGMA SERIADO

Una serie de escenas breves que visualizan actividades comunes que tienen una continuidad consecuentes con otras que no los son mucho, pero de alguna manera tienen relación "(...) una categoría de hechos que el cineasta tiene precisamente la intención de definir y hacer sensible por medios visuales" (Metz, 2002, p.148). Estas articulaciones usan muchos elementos para dar una continuidad coherente.

SINTAGMA CRONOLÓGICO

De acuerdo a Metz (2002, p. 149), en este punto, este tipo de sintagma se presenta al nivel de la denotación ya que, los hechos y las relaciones temporales y espaciales son lógicas y coherentes. Los factores más importantes de las relaciones entre los planos son la secuencialidad y la simultaneidad. Los sintagmas son: sintagma descriptivo y sintagmas narrativos. Los sintagmas narrativos a su vez tienen una división: sintagma narrativo alternado (discontinuo) y sintagmas narrativos lineales (continuos).

- SINTAGMA DESCRIPTIVO

Presenta todos los motivos o acciones de manera sucesiva, denotando esta sucesión una relación temporal de simultaneidad más no una sucesión diegética (Metz, 2002, p. 149). Los planos son sucesivos, pero todos estos fragmentos espaciales se presentan al espectador en simultaneidad sobre el mismo entorno, por ejemplo; un plano general de la ciudad, un plano cercano de un grupo de edificios, un restaurante, una calle, etc.

- SINTAGMAS NARRATIVOS

En este tipo de sintagmas se maneja no sólo simultaneidad entre los hechos o motivos presentados al interior de las diferentes imágenes, sino también la consecución de los hechos en mención: "(...) la relación temporal entre los objetos vistos en la imagen supone consecuciones y no solo únicamente simultaneidades" (Metz, 2002, p. 150). A su vez, éstos se dividen en dos: sintagma narrativo alternado, y sintagmas narrativos lineales. (Varela 2001. Pag.105)

METODOLOGÍA

La metodología implementada en este análisis presenta una fuente principal, las bases conceptuales de Metz sobre la noción de lenguaje cinematográfico, que nutren categorías después utilizadas en la construcción de dos fichas que servirán para el análisis del concepto de lenguaje cinematográfico en un fragmento de la película *Pequeñas voces*.

ENFOQUE

El enfoque desarrolló y trabajó la gran noción que Metz denomina "lenguaje cinematográfico" en la película *Pequeñas Voces* desde una perspectiva cualitativa, pues el objeto de estudio es un filme que contiene elementos específicos que por lo general no se encuentran en otras películas presentando de esta forma detalles y características que hacen de la película en mención algo original.

La metodología cualitativa se enfocó en un objeto de estudio en particular, es decir, en la forma como se desarrolla a través de imágenes el contenido del filme y no en su audiencia o en el espectador. En este caso, se centró en el texto fílmico *Pequeñas voces*, desde una perspectiva semiológica clásica, obedeciendo a un enfoque cualitativo explicativo (que ve el objeto de estudio en su particularidad, con cierto distanciamiento objetivo), pero sin entrar a analizar lo que perciben o interpretan los espectadores.

INSTRUMENTOS

Las herramientas que se utilizaron para el análisis fueron tres fichas, una primera que sirve como guía orientación para los conceptos principales que se derivan de la noción *Lenguaje cinematográfico*, y dos fichas en las cuales se recolectará la información. La primera contiene seis grandes aspectos del lenguaje cinematográfico. La segunda recoge elementos formales y conceptuales como

duración de los planos, No del plano, escala de planos, significado denotativo, angulación, movimientos de cámara y elementos visuales de puntuación. Esta última sirvió para recoger la información más importante que daría luces sobre la significación y el lenguaje cinematográfico en el filme *Pequeñas voces*. Y una tercera ficha que contiene conceptos como sintagmas, clases de sintagmas, descripción del sintagma y significado del mismo. Con la aplicación de estas dos últimas fichas al fragmento escogido y su correspondiente análisis se construyeron los resultados y las conclusiones..

Tabla 1. *Aspectos del lenguaje cinematográfico.*

<p>▶ Escala de planos</p>	<p>Hace referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza o se registra una toma. Primer primerísimo plano, primer plano, plano medio, plano americano, plano general cerrado, y plano general abierto</p>
<p>▶ Angulación</p>	<p>Según la posición de la cámara el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes: Angulo recto, ángulos picado, y contrapicado, y angulación aberrada</p>
<p>▶ Movimientos de cámara</p>	<p>Plano -secuencia, travelling, panorámica.</p>
<p>▶ Elementos visuales de puntuación</p>	<p>Realizan la conexión entre los diferentes planos: Encadenado, fundido a negro, fundido a otros colores (blanco, amarillo, rojo, etc), cortinas, y demás procedimientos que los montajistas para cine o editores para televisión puedan desarrollar</p>
<p>▶ Significado denotativo del plano</p>	<p>Se hace referencia al contenido que se muestra en cada plano</p>

► Contenido semántico del fragmento de análisis	En este punto se hace una explicación del significado del fragmento que se estudiará
► Escala de planos	Hace referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza o se registra una toma. Primer primerísimo plano, primer plano, plano medio, plano americano, plano general cerrado, y plano general abierto
► Anulación	Según la posición de la cámara el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes: Ángulo recto, picado, contrapicado, y angulación aberrada
► Movimientos de cámara	Plano - secuencia, travelling, panorámica
► Elementos visuales de puntuación	Realizan la conexión entre los diferentes planos: Encadenado, fundido a negro, fundido a otros colores (blanco, amarillo, rojo, etc), cortinas, y demás procedimientos que los montajistas para cine o editores para televisión puedan desarrollar
► Significado denotativo del plano	Se hace referencia al contenido que se muestra en cada plano
► Contenido semántico del fragmento de análisis	En este punto se hace una explicación del significado del fragmento que se estudiará

Fuente: Bordwell, 1996.

A continuación se mostrará la estructura de la primera ficha de análisis.

Tabla 2. *Elementos formales y conceptuales*

Duración del plano	Número del plano	Selección	Contenido semántico general del fragmento de análisis:			
		Escala de planos	Significado denotativo	Angulación	Movimientos de cámara	Elementos visuales de puntuación
	1					
	2					

Fuente: Varela, Ramos y Ocampo, 2017.

La segunda ficha responde al análisis de los diferentes tipos de sintagmas que se muestran en un fragmento de la película a indagar el orden en el que se estudiarán los sintagmas no es el mismo orden que hay en la película *Pequeñas voces*.

Tabla 3. *Clases de sintagmas.*

TIEMPO	SINTAGMA	CLASES	DESCRIPCIÓN DEL SINTAGMA	SIGNIFICADO
	Plano autónomo	Plano–secuencia		

	Insertos: a) no diegético, b) subjetivo, c) inserto diegético desplazado (imagen real al interior del sintagma), d) inserto explicativo.			
	Acronológicos	Paralelo		
		Seriado		
	Cronológico	Descriptivo		
	Cronológico narrativo	Alternado		
		Escena		
		Secuencia		
		Secuencia por Episodios		

Fuente: Varela, Ramos y Ocampo, 2017.

FRAGMENTO A ANALIZAR

El filme *Pequeñas voces*, tiene una duración de alrededor de 90 Minutos. La parte que se selección para el análisis, se inicia en el minuto 49, y se desarrolla en varias partes a través de la película y tiene aproximadamente 7 Minutos.

En esta parte el niño y el hermano se divierten en las afueras de la casa, cuando son llamados por su madre para ayudarle a realizar tareas domésticas que por razones de salud no las puede desempeñar en ese momento.

Seguida de la realización de las labores impuestas por la madre ellos continúan la diversión fuera de la casa jugando escondite, cuando de repente lanzan un cilindro bomba, la mayor parte de la explosión la recibe el niño protagonista de este fragmento. El niño que se encuentra tirado en el piso reacciona mirándose a parte amputada de su brazo y describiendo su dolor, la madre desesperada por la situación sale a socorrer a su hijo. Seguidamente se muestra como el niño es transportado en una ambulancia, que lo lleva al hospital donde será atendido.

Continuando con la descripción de los fragmentos, muestra al niño cuando se da cuenta que no solo perdió su brazo sino también una pierna, muestran también el desplazamiento que debe hacer esta familia a otra parte del país y la recuperación del joven protagonista de una de las historias de la película.

Este fragmento se elige por mostrar de forma abrupta una de las tantas consecuencias que trae el conflicto armado como es la mutilación de las extremidades del cuerpo humano, y más, sufridas por un niño. Partiendo de la idea que la película es dirigida a los niños, consideramos que es una escena un poco fuerte para que la vea un niño.

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

Análisis del primer sintagma del fragmento escogido para el análisis del filme *Pequeñas voces* Fragmento de análisis. Primer Corte.

Tabla 4. Fragmento de análisis. Primer Corte.

TIEMPO	SINTAGMA: ESCENA	CLASE DE SINTAGMA: CRONOLÓGICA, CONSECUTIVA Y LINEAL	FRAGMENTO: 1	CORTE: 1
DESCRIPCIÓN DEL SINTAGMA	<p>El hecho ofrece una continuidad espacio-temporal experimentada como si careciera de defectos o rupturas. Las tomas son fragmentadas en planos, pero consecutivas con los otros planos que le preceden, en donde se cuentan una parte del relato.</p> <p>En los primeros planos se muestran a los niños jugando fútbol a las afueras de la casa. Luego de eso en los demás planos hacen una descripción gráfica de las actividades del niño, cuando la madre no puede hacerlas por motivos de fuerza mayor. Como por ejemplo mojarse las manos después de haber planchado. Continuamente se vuelven a mostrar a los niños, uno de ellos moviendo las ollas dentro de la casa. Después de eso, los niños vuelven a salir de la casa y se les muestra jugando a las "escondidas". Mientras el niño pone su cara en el árbol para contar, el otro corre a esconderse.</p> <p>Continuamente mientras está contando en el árbol, el niño oye un ruido y voltea a mirar hacia arriba a ver que era, y cuando se dio cuenta vio algo y explotó; se muestra en cámara lenta la caída del niño, por la explosión. Seguido de ese acontecimiento la madre desesperada corre a socorrer al niño caído, mientras la madre llega a socorrer al niño caído, se muestra al chico que yace en el suelo aturrido por la explosión. En planos subjetivos el niño hace un recorrido por algunas partes de su cuerpo para mirar como está, cuando oh sorpresa, al mirarse la mano derecha se da cuenta de que no la tiene.</p>			
SIGNIFICADO	<p>El niño juega afuera de su casa en el campo y un cilindro bomba amputa partes de su cuerpo, su madre lo recoge y es trasladado en ambulancia hasta el hospital donde es llevado a cirugía.</p>			

Fuente: Varela, Ramos y Ocampo, 2017.

Análisis del segundo sintagma del fragmento escogido para el análisis del filme *Pequeñas voces* Fragmento de análisis. Segundo Corte.

Tabla 5. *Fragmento de análisis. Segundo Corte.*

	SINTAGMA:	CLASE DE SINTAGMA:	FRAGMENTO:	CORTE:
TIEMPO	Secuencia ordinaria	Sintagma cronológico, consecutivo, lineal y discontinuo.	1	2
Descripción del sintagma	En esta parte de la película se muestra en primeros planos, ángulos subjetivos y movimientos de cámara, en su mayoría inestables, como el niño es atendido dentro de la ambulancia. Se describe en esencia como lo atienden en un primer momento y como el vehículo va por la carretera hacia el hospital.			
Significado	Traslado del niño en ambulancia al hospital.			

Fuente: Varela, Ramos y Ocampo, 2017.

Análisis del tercer sintagma del fragmento escogido para el análisis del filme *Pequeñas voces* Fragmento de análisis. Tercer Corte.

Tabla 6. *Fragmento de análisis. Tercer Corte.*

	SINTAGMA:	CLASE DE SINTAGMA:	FRAGMENTO:	CORTE:
TIEMPO	Escena	Cronológica, consecutiva y lineal	1	3

Descripción del sintagma	En planos cortos, primeros planos, planos medios, subjetivos y movimientos de cámara en su mayoría inestables. Se ve al niño que es empujado por un enfermero por los pasillos del hospital, mientras el chico expresa el padecimiento por las heridas causadas por la explosión. Hasta llegar a una puerta donde se hace un fundido a negro.
Significado	Nuestro protagonista es llevado rápidamente por un enfermero que lo transporta rápidamente en una camilla por los pasillos del hospital, hasta llegar a una puerta donde es llevado a cirugía.

Fuente: Varela, Ramos y Ocampo, 2017.

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL GRAN SINTAGMA EN LA PELÍCULA *PEQUEÑAS VOCES*

Teniendo en cuenta los sintagmas propuestos por Christian Metz, para el posterior análisis del lenguaje cinematográfico, fueron identificados tres sintagmas en el fragmento de la película *Pequeñas voces*. Para el análisis se afrontarán de dos maneras. En el primero se tendrá en cuenta la parte formal (Tabla 2) y en el segundo el significado que se expresa a través del lenguaje cinematográfico (Tabla 3).

ANÁLISIS FORMAL

PRIMER SINTAGMA

En el primer fragmento, los planos identificados son: plano general, plano medio, primer plano, plano general cerrado, primerísimo primer plano y ángulos subjetivos.

Los movimientos de cámara en su mayoría son estables pero hay *travelling* y planos secuencia, donde los elementos de puntuación

y el uso del corte son lo más frecuente. Solo al final del fragmento hay un fundido a negro.

SEGUNDO SINTAGMA

La escala de planos que más predomina es la del plano general, también la angulación en picado, para mostrar el contexto en el que se muestra el personaje.

El promedio de duración de los planos es de diez segundos y el elemento visual de puntuación predominante es el corte.

TERCER SINTAGMA

Predomina el plano general cerrado acompañado de una gran cantidad de planos armónicos haciendo una visual muy dinámica junto con los movimientos de cámara donde encontramos los movimientos de cámara estable, plano secuencia y *travelling*.

CUARTO SINTAGMA

Lo dominan los detalles que son presentados en su gran mayoría por el primer plano con angulación recta y movimientos de cámara estable.

SIGNIFICADOS ENUNCIADOS

Para esta parte del análisis se tendrá en cuenta la totalidad de los fragmentos, teniendo en cuenta que las fichas hechas para el análisis sintagmático se dividen en cortes.

PRIMER SINTAGMA

En el primer fragmento (escena, cronológica, consecutiva y lineal) pasando también por una (secuencia ordinaria) y terminando en escena.

John es un chico que es víctima del enfrentamiento de grupos armados. Es el principal protagonista de esta historia, en este primer fragmento muestra el padecimiento que genera la mutilación de miembros de su cuerpo.

El director utiliza la continuidad de la escena para mostrar las actividades cotidianas del joven sin dejar a un lado los detalles de la misma, entre estas actividades se destacan el juego, las actividades hogareñas y compartir el espacio con su familia, para posteriormente presentar en planos cortos lo sucedido con la explosión.

Utiliza planos primeros planos, planos subjetivos y planos medios, para enfocar más al espectador en la angustia que pasa el joven hasta cierta parte del fragmento, donde luego viene una secuencia ordinaria, que se identifica por la eliminación de ciertos detalles que no son importantes de especificar, como es la llegada de la ambulancia, la llegada al hospital etc.

Es en este momento donde se ve como el pequeño es trasladado al hospital en una ambulancia y se va describiendo la situación como algo desesperante, sus planos en su mayoría son inestables, para denotar la rapidez del transporte y lo crítica de la situación.

Terminando así nuevamente en una escena, donde se ve el desplazamiento del joven por las instalaciones del hospital. Los movimientos en su mayoría son inestables, para precisamente mostrar la agilidad, lo delicado de la situación y lo apremiante del tiempo en estos momentos. Termina en un fundido a negro, que es cuando lo entran a operación.

SEGUNDO SINTAGMA

El fragmento (escena, cronológica, consecutiva y lineal) en su primer plano empieza con una angulación en picada donde muestra al niño en la cama. Seguido de esto, se le hace un primer plano al niño, para denotar que se está despertando de la intervención quirúrgica.

Después, se hace una subjetiva de la mirada del niño, pero esta se torna un poco borrosa, para darle a entender al espectador la sensación de que el niño se acaba de despertar, el plano se muestra un poco borroso, por efecto de la anestesia.

Seguidamente se hacen planos cortos y se muestra la forma en que el joven se da cuenta de que no solo ha perdido el brazo, sino también su pierna.

TERCER SINTAGMA

El niño cuenta donde estuvo ubicado después de salir de su pueblo, luego se muestra como juega con su hermano para posteriormente hablar de las incomodidades por las que pasó en sus primeras instancias posquirúrgicas. Luego la llegada a una fundación, donde revive la esperanza de volver a tener sus extremidades.

Este fragmento presenta combinación entre escena y secuencia ordinaria. Puesto que en su primera instancia, como se ha dicho anteriormente es cronológica, consecutiva y lineal, como si careciera de rupturas en el tiempo. Pero en su segunda parte, a pesar de ser cronológica consecutiva y lineal, es discontinua, puesto que no muestra completamente como se desarrolla el evento en su totalidad.

Hay alternación de los planos, entre medios y subjetivos, para dejar ver el punto de vista del personaje. Se muestra un inserto subjetivo, que es donde el joven se imagina como sería tener una parte de su brazo.

CUARTO SINTAGMA

En este último fragmento, el joven aparece en una habitación donde es despertado por la mamá de forma cariñosa para que inicie su día. El joven en medio de los relatos aclara que lo peor para una persona con discapacidad es que le tengan lástima: a pesar de su situación él es consciente de lo que tiene y al mismo tiempo de lo que debe hacer y en este caso es seguir con su vida.

Hay un momento del fragmento, que es el más largo de este mismo, donde hay un plano secuencia del chiquillo levantándose y poniéndose las prótesis y terminando con un *travelling* del niño saliendo de la casa ya en la ciudad.

CONCLUSIONES

- Una de las conclusiones más notables que encontramos en las unidades sintagmáticas narrativas cronológicas, siguiendo la perspectiva de Metz en cuanto a uno de los elementos del lenguaje

cinematográfico, es el uso preponderante de la escena, la cual es la que nos ofrece una aparente continuidad espacio-temporal, muy parecida a la que propone André Bazin con su concepto de transparencia, donde el espectador común no siente el lenguaje cinematográfico sino la historia que se vehicula a través del mismo. En ese sentido la escena implica una completa coincidencia entre el tiempo de la pantalla y el tiempo del desarrollo narrativo.

- Otra de las conclusiones, es la utilización del inserto subjetivo en el cual marca claramente una imagen que figura un sueño, un recuerdo o una alucinación, como algo subjetivo. Esto se ve en el tercer fragmento, segundo corte, en donde el niño se encuentra dentro de una clínica u hospital y ve una vitrina con partes ortopédicas evocando inmediatamente a la imaginación a tener esa prótesis en su cuerpo.
- Por lo general el manejo de los planos es bien acertado dentro de los fragmentos escogidos puesto que son armónicos; van acompañados de una gran variedad de planos haciendo su visualización muy dinámica para el espectador.
- Existe un manejo espacio temporal desde un lenguaje cinematográfico de Metz tradicional. Se presenta una fragmentación en planos diferentes: primer plano, plano medio, plano americano y plano general. Esta forma de fragmentar, tal y como se había mencionado antes, causa en el espectador una totalidad espacial dentro de la escena y una falsa localización del espectador. Es decir, el espectador está sentado en su butaca y se le muestran diferentes planos que lo acercan o lo alejan de lo representado pero él se siente ubicado a pesar de esta deslocalización por la continuidad planteada por el lenguaje cinematográfico.
- En las escenas los fragmentos están divididos en cortes, y la relación entre los planos que hacen parte del lenguaje cinematográfico (angulación, escala de planos, movimiento de cámara y elementos visuales de puntuación y sintagmas) organizan una unidad estructural que aporta a estructurar el significado; por ejemplo: en el fragmento número dos la relación entre los diferentes planos (plano general con *travelling*, primer plano en picado, subjetiva, plano general) estructuran un significado general. En un plano picado se muestra al niño que está en la camilla del hospital, luego en un plano subjetivo se muestra como está abriendo los ojos, luego de despertarse se

quita un pedazo de la sábana y se mira el brazo que él ya sabía que había perdido, pero al quitarse el resto de la sábana, se da cuenta de que también había perdido su pierna. Luego de los quejidos del chico llega la enfermera y lo vuelve a tapar. Este significado global se construye de manera estructural a partir de la unión entre los significados parciales que cada plano aporta. El significado global de este fragmento es: El niño despertándose en la cama del hospital, después de la cirugía, y descubriendo horrorizado la mutilación de su otra parte del cuerpo (pierna).

- En el sintagma dos, el director opta por utilizar la secuencia ordinaria en lugar de la escena. En este caso utiliza hiatos diegéticos entre los diferentes planos. Así mismo el espacio se fragmenta y se omiten algunos lugares. En este caso la secuencia sintetiza toda una acción en cinco planos en los que se incluyen un plano secuencia de la ambulancia y una subjetiva del joven protagonista. La secuencia ordinaria presentada tiene como significado el del joven en la ambulancia al hospital.

- El director acude a la conjunción entre planos en cada una de las escenas para denotar totalidad espacio-temporal. Entre cada una de las escenas acude a la disyunción entre estas. Esto plantea que el espacio-tiempo al interior de cada escena es homogéneo y lineal respectivamente. Por otra parte la relación entre las escenas es variada y discontinua, planteando una disyunción espacio temporal.

- El director, desde una perspectiva estructural, organiza el filme de la siguiente manera: en primer lugar toma elementos como los planos, la angulaciones, los elementos visuales de puntuación y los movimientos de cámara para estructurar unidades como la escena y la secuencia. Este sería un primer nivel de organización del filme. Posteriormente el director junto con el montajista estructura un nivel del filme mucho más alto, lo que consiste en unir las secuencias y las escenas para conformar la totalidad del filme.

Son múltiples o diferentes elementos visuales de puntuación a los que un director puede recurrir, como: el fundido encadenado, el fundido a negro o las cortinas; pero en este caso es el corte (hiato de cámara) el que más utiliza. Aunque en uno de los fragmentos, para ser más específico fragmento uno, corte tres, se ve la utilización del fundido a negro, el cual podemos detallar en el momento en que el joven es trasladado después de la explosión a la clínica u hospital en

la que muestran al enfermera llevándolo por los pasillos de la misma para posteriormente ser llevado a cirugía. Cuando el enfermero esta por entrar a esta parte del hospital se ve como se abre una puerta y se funde a negro. A pesar de la limitación en cuanto al uso de los cortes, el significado no se ve distorsionado y es entendible para el espectador.