



24 CUADROS ECLIPSE TOTAL DEL CORAZÓN

Escriben: Fonte, Gil, Mazzini, Giuffré
Hernán Castaño, Fawkes, Sepúlveda

TEORIA DEL 6

“Ojos de Videotape” - Charly Garcia

Dedicado a C.S.S

No tengo agua caliente en el calefón
no tengo que escribir canciones de amor.
¿ No ves que espero resucitar ?
mientras miras esos ojos de videotape.

Ya llega aquél examen del bien y el mal.
Ya llegan las noticias cruzando el mar.
¿ No ves que el mundo gira al revés ?,
mientras miras esos ojos de videotape.

Este mundo exclamará por siempre
la película que ví una vez
y este mundo te dirá por siempre
que es mejor mirar a la pared.

Ya tienes las postales del Paraguay
ya tienes las valijas sobre el diván.
Te vas, el mundo gira al revés
mientras miras esos ojos de videotape.

Este mundo exclamará por siempre
la película que ví una vez
y este mundo te dirá por siempre
que es mejor mirar a la pared.

charly

I HATE

Marshall



INDEX

"Luna de Avellaneda" / pág 1

"Ojos de Videotape" por Charly Garcia / pág 2

"Ud. está aquí" - Ridley Scott / pág 3

"Plot" por Fawkes / pág 4

"Bajo la luna de Avellaneda" por N. Fonte / pág 5

"Nieblas, neblinas y brumas" por M. Gil / pág 11

"Cine Snuff: otro invento argentino" por J.P. Mazzini / pág 14

"Construcción de un personaje - Parte 2" por R. Giuffre / pág 18

"Breve Historia del Manga" por H. Castaño / pág 19

"Sammaritano" por Luis Sepúlveda / pág 23

Correo de Lectores / pág 25

Staff - Alatriste / pág 26

Contratapa - Alta Fidelidad/ pág 27

Ridley

PLOT

Este número va dedicado a una familia amiga
que está pasando tiempos de incertidumbre
y para una persona muy especial
que se va de viaje, a trabajar, a tierras lejanas.
Que la fuerza los acompañe.
Los que hacemos la 24, siempre lo haremos.



Por Fawkes

El 2008 crispó (y aún crisma) los nervios. La palabra conflicto se encuentra en la punta de todas las lenguas. "Una tormenta amenaza, mi propia vida hoy" decían los Stones en *Gimme Shelter*.

Cada quien tendrá sus motivos, pero sin entrar en terrenos psicológicos (de los cuales sé poco y nada), diría que la causa de casi todo es el miedo. Pocas veces en mis seis décadas de vida, he visto tanto miedo en las expresiones, ni lo he escuchado formando parte de las conversaciones con tanta claridad como hoy.

No me refiero al terror financiero de los últimos días, ni voy elucubrar que el mismo fue producto del miedo al que refiero. Tampoco soy erudito en economía. El temor del que hablo viene

de antes, cuando a la gente común le importaba tres pepinos si las bolsas se derrumbaban.

El cambio se siente en el aire: algo está por venir, algo está por explotar. Nadie sabe exactamente qué es, pero aquellos entre nosotros que perciben un poco más allá de lo evidente, me hablaron de esto cuando el año empezaba. De hecho, siendo ferviente creedor de la "Teoría de la Profecía Autocomplida", creo que algunos de estos adelantados han provocado el cimbronazo.

Si a la expectativa, a esta angustia, le sigue el cambio; es lógico que ya se empiece a sentir el temor éste es la antesala a la parálisis, a la inmovilidad, a la meseta.

El universo se acomodará al cambio (cualkiera que fuera éste) respondiendo con la absorción y anulación del movimiento. Expulsará los errores en la matriz, restablecerá el status quo, y se preparará para la contrapartida: una nueva agitación, un nuevo cambio.

A los corazones más bravos, aquellos que viven de cerca esto con más expectativa que terror, con más inquietud que inmovilidad, sólo tengo para decirles que no es fácil el camino que tomaron, pero es inevitable; que el cambio no solo es posible y deseable, sino que, aún más importante: es necesario. Es regla en el universo entero. Es física, química, filosofía, y arte. Es vida.

Algo está por venir, algo está por explotar.

"Las películas más bellas son aquellas en las que la historia y la narración están estrechamente ligadas entre sí, de tal manera que la una y la otra, sean difíciles de distinguir."
Michel Chion, en su libro "Como se escribe un guión"

"Se está decidiendo la vida del Club, me importa un carajo lo que diga el estatuto y, mucho menos, lo que digas vos. ¿Eh? Porque seremos pocos, habrá goteras por todos lados, las paredes se vendrán abajo, pero fueron levantadas por miles de personas a lo largo de 70 años; así que, aunque más no sea por ellos, me vas a escuchar."

De Roman (protagonista de "Luna de Avellaneda" de J. J. Campanella) a Alejandro (Político corrupto, falso salvador) en la Asamblea en la que se discute la venta del Club.

Muchas veces nos habremos preguntado: ¿Que mueve a los personajes? (¿Y convence a los espectadores?)

Los libros y el sentido común nos indican:

LA IDENTIFICACIÓN

Los procedimientos válidos para provocar, mantener y favorecer la identificación con los personajes, deben contemplar:

La cantidad de rasgos simpáticos, amenos, halagadores o seductores que puedan atribuirse a los personajes con el fin de lograr buenos niveles de estima y/o admiración por parte de los espectadores. Sin embargo, la identificación no sólo funciona con aquellos a los que se les puede reconocer, a simple vista, la condición de santos, honestos o benefactores; también, puede darse con los más perfectos sinvergüenzas, revelando que la cuestión suele depender de la manera en que los mismos son presentados: "Dadle a los grandes corazones, grandes debilidades" decía Boileau, respecto de la búsqueda de los mejores candidatos a lograr la más efectiva identificación.

La situación de peligro o de desgracia, en la que los personajes se encuentran inmersos, suele formar parte del campo propicio para



BAJO LA LUNA DE AVELLANEDA por Néstor Fonte

la cosecha de la necesaria identificación con quienes las padecen. Un hombre en desgracia que lucha por su superación va camino del acto heroico, exitoso o no, que tendrá el acompañamiento del público; aún cuando para ello deba recurrir, en ocasiones, a acciones de cierta violencia que resultarían, seguramente, intolerables sin la existencia previa de un logrado proceso de identificación.

Cuando la identificación se produce con un grupo, independientemente de la existencia de uno o más líderes explícitos o implícitos, corremos el riesgo de que el proceso se debilite cuando sus integrantes muestran actitudes que amenazan la coherencia interna y/o desarrollan conductas que minan sus principales fortalezas, desnaturalizando, así, aquellos lazos o motivaciones que impulsaron la razón de su existencia. Sin embargo, esto no debe interpretarse como la pretensión de una homogeneidad immaculada entre los componentes del conjunto, porque eso atentaría contra la verosimilitud de su esencia humana.

Como en tantas otras cuestiones, el procedimiento de búsqueda de

identificación no es, en sí mismo, un acto cobarde de captación, ni de manipulación o adormecimiento del espectador, si pueden serlo, eventualmente, el objetivo buscado o la misión a cumplir con relación a la ética y honestidad intelectual que lo sostiene o por la conducta desleal y traicionera de sus ejecutores.

En "Luna de Avellaneda" son innegables las empáticas características personales de los protagonistas de su historia; también, las adversas condiciones cotidianas que enfrentan, con las que resulta fácil consustanciarse, relacionarse y convencerse, así como los principios éticos y morales que avalan sus conductas, más allá de la existencia de ciertas flaquesas en el grupo de "los buenos", que serán reivindicadas por la necesidad y la amistad que debe distinguirlos.

EL TEMOR Y LA PIEDAD

Comenta Chion que para Aristóteles el temor (phobos) y la piedad (éléos), son los efectos que la tragedia debe crear sobre las almas

con el fin de purgar al hombre de tales pasiones.

En primer término es válido preguntarnos. ¿A qué temor se está refiriendo?: Al miedo a la fatalidad, al terror ante el poder de los dioses (con mayúscula o minúscula) o, acaso, al que produce la vivencia, directa o indirecta, de hechos de violencia explícita que afectan la condición humana.

El cine, arte del fuera de campo y de lo no mostrado, ha desarrollado el resorte del temor bajo la forma del miedo en todos sus matices, desde el escalofrío hasta el horror, pasando por la angustia y el espanto. Para inspirar miedo al espectador, no basta con que los personajes estén objetivamente en una situación de riesgo e inseguridad, es necesario, además, que todos participen de ese sentimiento de peligro.

De la mano de estas sensaciones compartidas surge, en muchas ocasiones, la piedad, y la presencia de este sentimiento, que nos inspira la suerte del personaje, es proporcional al grado de familiaridad que podremos alcanzar con él y sus circunstancias.

Si bien, "Luna de Avellaneda" no pertenece a un género cinematográfico que haga del miedo o la piedad la base de su funcionamiento, ambos sentimientos se hacen presentes en dosis adecuadas; inscriptos con naturalidad en el devenir de los personajes, en sus vivencias y experiencias, que los hacen más humanos y vulnerables, así como creíble sus vicisitudes y transmisibles sus efectos. El miedo al fracaso sentimental, familiar y personal, resulta motor fundamental del relato y motivo esencial de identificación con la situación presentada, que no es ajena a los temores comunes con los que, con distintos matices, suele convivir cualquier persona promedio. En la aprehensión de las situaciones planteadas, esta el origen del sentimiento de piedad que hace que el protagonista, así como el espectador, comprenda, tolere y/o perdone las defeciones en las que incurren algunos de sus compañeros de lucha.

EL CAMBIO DE FORTUNA

Un resorte dramático antiguo y universal que se presenta en infinidad de historias y filmes, es el cambio de fortuna de los personajes. En los cuentos de hadas en que pastores se vuelven príncipes y viceversa, en los melodramas o comedias basadas en cambios de relación entre amos y criados, o en relatos de angustia y suspense en los que, por ejemplo, un hombre apacible se



"Mirame las lolas" - Castets Dixit

convierte de la noche a la mañana en objeto de caza. Las historias de hombres ordinarios colocados en situaciones extraordinarias, como la de un inocente al que se culpa de un asesinato que no cometió, son, para grandes directores como Hitchcock, las de mayor competencia, ya que permiten, con el público, un proceso de identificación más eficaz. Sin embargo, ésta estrategia puede resultar en una contra identificación, ante la presencia de debilidades en algunos de los componentes del relato, que perjudiquen el reconocimiento (concepto que se explica seguidamente) o el efecto teatral (peripécia), los dos elementos que sirven para vehicular el cambio de fortuna (metabasis) que, para Aristóteles, es otro de los resortes principales de la tragedia.

"Luna de Avellaneda" es un típico relato en el que los protagonistas presentan un cambio de fortuna negativo, ya consumado, y viven bajo las condiciones de su oprobioso efecto, situación que hace que

sus luchas utópicas y solidarias tengan un valor excepcional, conmovedor y convocante.

EL RECONOCIMIENTO

Siguiendo con Aristóteles, según su pensamiento, el reconocimiento (anagnórisis) es el "paso de la ignorancia al conocimiento, conducente a la felicidad o a la desgracia". En este sentido, no sólo es posible aplicarlo a personas, con la identificación de alguien que no se conoce o a quien se toma por otro sino también a sentimientos que, hasta el momento, eran ignorados.

Las crisis existenciales y materiales, producen que toda certeza se ponga en duda, por eso el proceso de superación de estas coyunturas negativas hace necesaria la presencia de distintos actos



Jay Jay Campanella

de reconocimiento que modifiquen o afiancen valores, sentimientos y relaciones preexistentes o incorporen nuevos conceptos desconocidos o no reconocidos hasta ese momento. Muchas de estos cuestionamientos movilizan a los protagonistas de "Luna de Avellaneda" y convueven a sus espectadores.

EL MALENTENDIDO

Resortes fundamentales del arte dramático, esta cuestión suele darse cuando en ciertas historias aparece alguien a quien se le presta, muy a su pesar, una identidad, un carácter, un comportamiento o, directamente, una serie de actos que no son propiamente suyos; es además probable que en estos relatos, el héroe termine asumiendo finalmente estos aspectos, que le fueron originariamente impuestos sin razón aparente, en función del cumplimiento de sus metas, y en concierto con la coyuntura, incluso, por la propia inercia de los acontecimientos. En el orden de ideas que se viene desarrollando, el malentendido es la contracara del reconocimiento. Un ejemplo de estas circunstancias suele darse cuando el protagonista haciendo un enorme sacrificio personal, debe aceptar parecer indigno ante los suyos, a los fines de poder enfrentar con éxito la lucha emprendida contra aquellos que

representan un futuro de desdicha y perjurios para quienes el héroe ama y respeta.

Otros casos de equivocaciones y malentendidos habituales son los que se dan con asesinatos con error en la persona (típico en la tragedia antigua y clásica o en los, más modernos, melodramas) o cuando se producen equivocos de índole sexual (malentendidos y trasvestismos, habituales en el género de la comedia, aunque también presentes en determinados dramas) o en los casos de hombres corrientes a los que se les atribuyen jerarquías, importancias o peligrosidades exageradas o, directamente, incongruentes respecto de su verdadero carácter o identidad.

Las equivocaciones, algunas inocentes e ingenuas y otras no tanto, forman parte fundamental del desarrollo del conflicto madre de "Luna de Avellaneda". Las dudas sobre el camino a seguir y los intentos por flexibilizar conceptos centrales, como la amistad y la lealtad, en pos de conseguir desesperadas soluciones, son claros ejemplos en la vida cotidiana, y en la convivencia comunitaria, que se propone recrear la película. El malentendido como contracara del reconocimiento, que finalmente llega, está más que presente en las controvertidas relaciones familiares del protagonista, así como también, en las supuestas buenas intenciones y mejores

capacidades que, equivocadamente, buena parte de la comunidad involucrada en él conflicto le atribuye al funcionario que, cual hijo pródigo, vuelve al barrio con una trampa solucion salvadora.

LA DEUDA

La deuda (de dinero, de servicios prestados, o directamente de vida) es otro de los resortes dramáticos más universales. Deudas antiguas, aparentemente olvidadas, apañadas con el manto de una falsa impunidad, u ocultadas por años bajo la apariencia de un engañoso status quo sustentado en poco éticos acuerdos entre espurios intereses, suelen ser el punto de partida de muchas historias interesantes para contar, sirviendo de efectivo disparador para un relato que las contempla como precedente indispensable para su cometido.

La deuda, en distintas y variadas vertientes, es un motivador liminar para la mayoría de las conductas, actitudes, impulsos y reflexiones que se suceden en a lo largo del relato de "Luna de Avellaneda".

LA CONDICION SOCIAL

La oposición, la lucha entre las clases sociales, es un viejo resorte dramático; lo encontramos, naturalmente, en el melodrama social del siglo XIX, así como en las novelas, el teatro, y por supuesto, también en el cine de todos los géneros. En la actualidad, y a partir de los cambios políticos y sociales acontecidos en el mundo real, la utilización de estos resortes dramáticos, ha virado, en muchos casos, a maneras más sutiles y cotidianas de enfrentamiento de ideas, intereses y conductas, menos ideológicas en términos de dialéctica clásica pero no por ello menos políticas.

El sentido expuesto, "Luna de Avellaneda" es un ejemplo consistente y congruente con esta última interpretación de la conflictividad emanada de la condición social de los polos enfrentados.

LOS VALORES MORALES

Cualquier historia, se lo proponga o no, se basa en valores morales explícitos o implícitos. Las fuerzas que se oponen, no necesariamente tienen que estar definidas en el par básico: buenos y malos, en estado puro; muchas veces, y en ámbitos de narración más contemporáneos, el enfrentamiento de valores se da en el complejo terreno de una moral de la autenticidad y de la

competencia, y en campos de batalla, menos icónicos de la épica tradicional, en los que se ponen en juego códigos tácitos de honor y de sinceridad.

En este orden de ideas, "Luna de Avellaneda" suscribe la importancia y el provecho de mantenerse fiel a una moral práctica y humana que se sustente en una ética de la autenticidad y la solidaridad, y que jerarquice la vigencia de códigos básicos de honorabilidad, sinceridad, honestidad y dignidad, aún cuando se lo haga desde un lugar desgraciado que no garantice las posibilidades de un éxito definitivo y sin los argumentos de una razón indiscutible o de constituirse en ejemplo de una conducta impoluta.

LA PERTURBACIÓN

La dinámica de una historia, está basada en perturbaciones de la condición de los personajes, pasando por cuatro etapas que son: estado no perturbado, perturbación, conflicto o lucha y, finalmente, reajuste. En este sentido, para mover a los personajes, sería necesaria la perturbación de su tranquilidad, de su status quo inicial. Esto puede darse a partir de la separación forzada de elementos afines o la asociación, también forzada, de aquellos polos que se repelen por cierta naturaleza que los distingue. En este marco, la combinación de fuerzas de afinidad y repulsión, crea dilemas que alimentan y potencian el resorte de la perturbación.

En "Luna de Avellaneda" tenemos una combinación, rica en matices, de muchos de los elementos que hacen que los personajes y sus circunstancias ingresen en un período de perturbación de su situación inicial. La amenaza de ejecución y cierre del club de sus amores, las crisis familiares y personales que se potencian, las espurias propuestas de solución superadora acercadas por el corrupto representante del poder político, todo ello en el contexto de una situación de emergencia económica y social de los protagonistas y de su institución barrial, hace que esa perturbación de la que se habla, se verifique con inédita virulencia. La necesidad de unirse para confrontar por la defensa del club (de los derechos), amalgamando caracteres y aptitudes muy diferentes, o las tentaciones de incurrir en asociaciones estratégicas con el enmascarado enemigo, con la ingenua intención de mitigar la negatividad de las que se sienten como inexorables consecuencias de la fatalidad, actitudes afrontadas sin más recursos que una fuerza de voluntad mellada por las circunstancias y el respaldo de

convicciones vulneradas, completan el cuadro de situación.

LAS DIFICULTADES

En el desarrollo del relato, los protagonistas se enfrentan a un número determinado de dificultades en la consecución de su meta. Algunos autores distinguen tres tipos de dificultades:



Monsieur CHION (believe it or not)

El obstáculo: Una dificultad de naturaleza circunstancial y estática para alcanzar la meta (Como ejemplo en "Luna de Avellaneda": la falta de tiempo para recaudar el dinero necesario para solucionar el problema original que pone en peligro la subsistencia del club).

La complicación: Una dificultad de naturaleza accidental y temporal que posterga la meta (Como ejemplo en "Luna de Avellaneda": Las borracheras del amigo del protagonista y sus temores personales, circunstancias que retardan o entorpecen las decisiones necesarias

para cumplir con sus íntimos deseos).

La contra-intención: Otra intención humana de sentido contrario, pero ligada a la misma meta, que intenta impedir que la primera consiga sus fines (Como ejemplo en "Luna de Avellaneda": Los intereses económicos representados por el engañoso accionar y la falsa propuesta del político que se presenta como salvador).

LA META

A menudo se considera que para que haya historia los personajes principales deben tener una meta que alcanzar: recuperar su tranquilidad, conseguir algún objeto material, conquistar algún objetivo o, simplemente, defenderse de un ataque, pueden ser algunos ejemplos.

Al respecto, Swain refiere que: la meta del personaje debe ser específica y concreta, inmediata, fuertemente motivada y claramente establecida. También, menciona que: la meta inicial del personaje principal puede no ser aquella sobre la que se construye su historia, ya que, al principio, el protagonista suele encontrarse en una situación pasiva que le hace padecer un desagrado personal del que debe salir y es en la movilización posterior, cuando se enfrenta a los nuevos peligros que se suscitan, así como en la superación de los conflictos emergentes, que la verdadera y principal meta se termina por definirse, activándose, en el progreso de su nueva situación, sus principales objetivos, tanto instrumentales, como definitivos.

En este marco se destacan circunstancias que potencian la conflictividad que hace avanzar el relato y suelen enriquecer la historia. Por ejemplo: Cuando dos personas diferentes tienen objetivos que son incompatibles entre sí o cuando un mismo personaje siente que debe realizar dos objetivos contradictorios y se enfrenta con un dilema. La persecución común de una meta idéntica hace que, por lo general, los personajes principales de la historia se relacionen y lo hagan en forma conflictiva (como rivales, por ejemplo). Si el personaje persigue dos metas diferentes, pero compatibles, es recomendable que los objetivos a cumplir se imbriquen de tal modo que sólo sean asequibles si se abordan en forma asociada o se vuelvan incompatibles para su resolución conjunta, para de este modo asegurar que la historia no corra el riesgo de disociarse en dos partes autónomas, sin implicación mutua y, probablemente competitivas entre sí, en el peor sentido del término. Es decir, no sólo que no sumen en

conjunto, sino que puedan llegar a neutralizar, mutuamente, sus mejores efectos individuales.

Ahora bien, muchos nos preguntamos: ¿Debe ser espectacular la meta deseada para merecer el esfuerzo de los héroes y el interés de quienes deciden ser espectadores de esa búsqueda? Chion afirma que no es obligatorio, mientras que Vale ha expresado que "los dos componentes de la meta son la distancia que la separa y la dirección que conduce a ella". De esto último se deduce que aquello que pondera la meta no es su contenido ni su valor intrínseco sino su alejamiento y la dirección en relación con el protagonista (teoría del "Mac Guffin"). En este sentido también aconseja que: "La intención de cualquier acontecimiento debe ser llevada a cabo, lo cual no quiere decir que se debe conseguir; su obtención también puede ser frustrada". Es por ello que el guionista no debe olvidar nunca la meta oportunamente asignada y antes del final debe solucionarla: como algo que fue alcanzado, o que sigue siendo una aspiración del personaje (final abierto), o que, por determinadas circunstancias, se ha tornado inalcanzable. Por el contrario, si la meta o intenciones originales son olvidadas en el camino, se genera un sentimiento "flou" en el relato, así como: una combinación de metas principales y auxiliares (secundarias), sin una claridad adecuada en la definición de estas jerarquías, propicia el peligro de la aparición de nocivas confusiones.

En "Luna de Avellaneda" es innegable la existencia de una meta que el protagonista y sus compañeros se proponen como objetivo movilizador de sus acciones: Ellos quieren conservar el club barrial; primero, amenazado de cierre por una deuda impagable con el fisco y, luego, por su posible venta por moneditas a un consorcio comercial que piensa instalar allí un casino, borrando todo vestigio de su existencia. Pero lo cierto es que desde el punto de vista del protagonista principal que se encuentra deprimido, pobre y frustrado, y deposita en el club todas sus expectativas de módica transcendencia, la pelea se transforma en una causa de una naturaleza superior al simple objetivo de que la asamblea vote en contra de la propuesta de venta sostenida por el político corrupto. Su lucha adquiere un cariz de épica urbana y reivindicatoria de su propia dignidad avasallada por las circunstancias adversas en las que sobrevive, complicadas por la infidelidad de su decepcionada mujer y por la noticia de la futura mudanza de su hijo a España, situación que representa todo un desmembramiento familiar. La búsqueda, a ciegas, de la recuperación de su dignidad será en conclusión la verdadera meta que persigue.

El primer objetivo de salvar al club, que finalmente no alcanzará, y éste último, que está en el trasfondo de sus acciones, se imbricarán de tal manera que la simple búsqueda de la meta inicial, aunque frustrada, le aportará como consecuencia natural la reconsideración y la recuperación del respeto, por parte de su esposa e hijo. Ahora bien, si analizamos las características de las metas que el protagonista se ha propuesto, consciente e inconscientemente, ninguna de las dos aparece como espectacular, por lo que tiene razón Chion cuando afirma que tal requisito no es indispensable para que un relato funcione sobre la base de este resorte. Por último, cabe señalar que a través de este ejemplo se confirma que el valor intrínseco de la meta, como elemento motivador y movilizador, y como factor estructurador del relato, funciona aún cuando la misma no se consiga, ya que de hecho, la asamblea vota por mayoría la venta de las instalaciones del club y con esto sella su certificado de defunción. No obstante, el protagonista no se queda con las manos vacías, ya que se reconcilia con su mujer y recupera el respeto de su hijo, coronando la experiencia vital de la pelea por el club con la utópica decisión de superar la derrota con la idea de fundar uno nuevo.

LAS INTENCIones, LAS VOLUNTADES

Una regla, generalmente aceptada por los tratadistas del guión, es que las intenciones y voluntades del personaje no sólo deben ser dichas, afirmadas verbalmente por él, sino que, además, deben manifestarse a través de sus conductas y actitudes, exponiendo así una manifiesta coherencia entre el decir y el hacer, independientemente del éxito o el fracaso de sus objetivos.

Los personajes de "Luna de Avellaneda", en general, y el protagonista, en particular, no sólo manifiestan sus intenciones y voluntad con la mayor amplitud y sinceridad, accionando en consecuencia, e incluso enfrentándose al poder aún a costa de su propia humillación, sino que lo refuerzan, con la fortaleza de sus convicciones más intimas, ratificándolas con actos cargados de simbolismo, frente a la amenaza de las dudas de su grupo de referencia e incluso de las propias.

EL DILEMA

Como se ha adelantado, el dilema se presenta cuando un personaje siente que debe realizar dos objetivos contradictorios entre sí; dicho en otros términos: se ve obligado a elegir entre dos situaciones que

presentan, una y otra, un grave inconveniente (situación eminentemente dramática, llamada "corneliana") que lleva a que en las decisiones necesarias se pierda algo, ya que las soluciones posibles no permiten ganarlo todo.

Ante la decisión de la mayoría de la Asamblea, el club "Luna de Avellaneda" se ha perdido para la comunidad barrial y para los que lucharon por su subsistencia; sin embargo, como se ha explicado, para el protagonista, líder frustrado de aquella defensa, el panorama familiar que lo aquejaba se ha solucionado como producto residual de aquella infructuosa lucha. Reconciliado con su esposa y respetado nuevamente por su hijo, con quien planea mudarse a España, parece resignado a perder la utópica quimera social representada por el significado comunal del tradicional club de sus amores. Un providencial encuentro con el carnet con el que lo consagraron socio vitalicio en el mismo momento de su nacimiento, hace renacer con fuerza todos sus anhelos. Por ello, sin desestimar el valor de felicidad que le proporciona la posibilidad de compartir un futuro, un poco más promisorio, junto a su recuperada familia y sus proyectos, elige, entre sus deseos más importantes que las circunstancias contraponen, desestimar el viaje a Europa con su hijo y quedarse en el barrio para intentar la fundación de un nuevo club.

EL ANTAGONISTA

La mayoría de las historias, si no todas, presenta un adversario, un enemigo, un oponente, un malo, antagonista de los deseos, de la búsqueda, de la supervivencia o de la tranquilidad del héroe individual o colectivo. A menudo, el antagonista es una persona o grupo, pero también puede ser una catástrofe natural, una enfermedad, un defecto físico, un problema psicológico, la ley social, el entorno, la sociedad, un animal o un monstruo. Para Swain se trata de "la persona, el elemento o el poder que se opone al personaje principal en los esfuerzos que realiza para alcanzar su meta". Así como el nivel de despreciabilidad del antagonista forja la cohesión interna del protagonista para la prosecución de sus fines y la superación de los inconvenientes, máxime cuando se trata de un ser colectivo, una sobredosis de las características que fomentan su rechazo puede llegar a afectar el interés humano en la historia y la intensidad dramática en el relato que lo tiene como contraparte fundamental. Una forma orgánica de mitigar este posible efecto adverso, puede darse a través de la existencia de debilidades en el personaje o en los personajes, protagonistas, con

el valor agregado de aportarle mayor humanidad y verosimilitud a la situación vivida en su derrotero.

De acuerdo a las metas definidas para los personajes de "Luna de Avellaneda", así como respecto de los conflictos asociados a la búsqueda de sus correspondientes cumplimientos, pueden detectarse una serie de antagonistas, con una definición y fortaleza adecuadas, tanto para su identificación como para oponerse a las intenciones de los protagonistas. El político corrupto que defiende el negocio del consorcio que quiere quedarse con las instalaciones del club a un bajo costo, mientras se presenta como un salvador de los intereses de los vecinos del barrio, se define como el más fuerte competidor a los deseos del protagonista que pretende salvar la tradicional institución. Sin embargo, las propias debilidades de la propuesta de continuidad del club y las contradicciones y vulnerabilidad personal de sus defensores, justifican en gran parte la decisión de la asamblea y mitigan el estereotipo de "maldad" que el político y sus argumentos representan. En cuanto a la propia posición del protagonista, la situación social en la que vive en el marco de una coyuntura económica de escasez de empleo, bajos ingresos, desprotección social y falta de oportunidades, condiciones de ese universo de ficción fácilmente reconocibles por el público al que esta dirigida la película, sustentan los conflictos de índole personal y colectiva que lo deprimen, complicando sus relaciones familiares, y se oponen con fuerza a que recupere su autoestima, para volver a ser el mismo que enamoró a su mujer y se ganó el respeto de su pares. De ahí que la reivindicación final de sus ideales, encorsetada en la utópica esperanza de "reinventar" el club perdido, propuesta que entusiasma a su más íntimo entorno, adquiera el sentido de una victoria, o al menos el de una "no derrota".

EL MAC GUFFIN

El "Mac Guffin" es un procedimiento que ha suscitado numerosos comentarios en la crítica desde que Hitchcock expuso sus principios ante Truffaut, en sus famosas entrevistas. Se trata, concretamente, del elemento objetivo y en muchos casos material (documento secreto, papeles, secretos militares o políticos) que constituye, aparentemente, sobre todo en relatos de suspense o espionaje, lo que está en juego; pero como el mismo Hitchcock aclara, ese elemento, que resulta de suma importancia para los personajes que protagonizan la historia, no será más que un adecuado



pretexto para interesar y cautivar al espectador, a través de las conductas, características, interrelaciones y acciones de las criaturas del relato.

La idea expuesta puede funcionar a distintos niveles de expresión, e incluso no ser necesaria su utilización para contar con un buen relato, pero el concepto que encierra suele ser generalmente útil como recurso narrativo para estructurar el relato y darle interés. Muchas veces la comprensión de este concepto ayuda a potenciar el funcionamiento de una historia, aunque el relato no pueda interpretarse como basado en una expresión pura de este resorte dramático.

En "Luna de Avellaneda", una película que claramente no puede identificarse como un relato estructurado a partir de la utilización del procedimiento de un "Mac Guffin" puro, resulta interesante efectuar un análisis que permita verificar, si contiene alguna idea vinculada directa o indirectamente con este particular resorte dramático. Una comprensión libre de prejuicios podría permitir la siguiente interpretación por analogía con la definición del concepto de que trata este punto: El contexto histórico y social en el que la historia se desarrolla hace mucho menos importante para el

espectador que para los protagonistas, la suerte del Club barrial que parece estar coyunturalmente destinada al fracaso. Sin embargo, resulta un indiscutible atractivo para el espectador el "cómo", estos queribles personajes, confrontan con el poder corrupto y destructor de los mejores valores, y cómo asimilan una casi inevitable derrota y se las ingenian para seguir adelante, aunque más no sea con una utopía que resguarde su trascendencia y dignidad. En este caso podría concluirse que la sobrevida del club es la excusa para interesar y cautivar al espectador, a través de las conductas, características, acciones e íntimos anhelos de los personajes.

Dedicado a mi amigo Roberto Giuffre ¡Por todo!

Citas bibliográficas y cinematográficas:

Michael Chion y su libro "Como se escribe un guión"

Dwight V. Swain y su libro "Manual práctico de escritura del guión cinematográfico"

Eugene Vale y su libro "La técnica de la escritura del guión, un análisis de la estructura dramática del film"

"Luna de Avellaneda" una película de Juan José Campanella



Nieblas, neblinas y brumas.

Por Marcelo Gil

La niebla es un fenómeno meteorológico consistente en nubes muy bajas, a nivel del suelo y formadas por partículas de agua muy pequeñas en suspensión. La niebla conlleva la disminución de las condiciones de visibilidad en superficie. Cuando la visibilidad es menor a un kilómetro, se habla de niebla; cuando puede verse hasta 10 Km, se llama neblina. La neblina es menos densa que la niebla... La única diferencia sería su densidad, su espesor, y en el cine, también pasa... hay diferentes densidades... cinematográficas.

Tenemos tres películas que se han llamado LA NIEBLA. Pero sólo una debería merecer ese título en castellano. La primera, THE FOG (John Carpenter, 1980) es "LA NIEBLA". Una niebla que trae un

terror metafísico, tratamiento y temática que podría haber sido del gusto de Lovecraft. THE MIST (Frank Darabont, 2007), es la última. La traducción de "mist" es "neblina", y es el nombre que podría haber recibido esta película al compararla con la de John Carpenter.

De la otra, THE FOG (Rupert Wainwright, 2005), remake de la película de Carpenter, sólo diré que es agradable que sigan queriendo al maestro, pero a veces es mejor que dejen de rendirle homenajes cinematográficos.

LA NIEBLA

THE FOG se abre con una escena esclarecedora para entender las propuestas e intenciones de John Carpenter: un viejo marino,

sentado junto a una fogata casi a la medianoche, cuenta historias de fantasmas a un grupo de niños. Carpenter nos propone, en años donde los FX ya habían comenzado a diseñar los destinos del cine, que recordemos el valor de la tradición, de contar historias. Los niños de la película escuchan en la oscuridad de la noche relatos sobre fantasmas, contados por un viejo marino llamado Mr. Machen.

"Entre los creadores modernos de horror cósmico elevado a su punto artístico más alto, pocos pueden tener la esperanza de rivalizar con el versátil Arthur Machen"

Estas son palabras de Lovecraft, dichas en su gran ensayo EL HORROR SOBRENATURAL EN LA LITERATURA, sobre Arthur Machen, un gran narrador de historias de terror del siglo XIX.

En THE FOG, Mr. Machen cuenta a sus niños oyentes, historias con palabras. Carpenter lo hará con imágenes, para nosotros, sus espectadores. Y lo hará con su maestría habitual, con sus relatos de corte clásico, sin pirotecnia ni excesivos efectos especiales. El fenómeno de la niebla brillando y avanzando por el pueblo es extraordinario. Es una niebla con voluntad e intención, representación de todo eso que se esconde en ella. La niebla de Carpenter oculta, y en esa imposibilidad de ver, el peligro se engrandece. Carpenter trae fantasmas, nuestros fantasmas. Por eso, los fantasmas de la historia, esos marinos traicionados que vuelven a vengarse, son mostrados con mesura. Quizás las criaturas creadas (e interpretadas) por Rob Botin sean hoy lo más perecedero de la película. Pero Carpenter no comete un exceso con esas imágenes. Sabe que el relato está en otra parte. Está en ese algo que amenaza invadir constantemente al cuadro, y que al hacerlo, permite verlo apenas y sin detalle.

La iglesia es cuestionada como institución en la película (como lo hace en otras de sus producciones); una iglesia casi abandonada por sus feligreses, con un cura derrotado y alcohólico, que descubre la falsedad de sus ancestros. La misma falsedad que el pueblo entero esconde tras su cumpleaños número 100, ocultando y desconociendo un oscuro pasado.

Los héroes de THE FOG son personas comunes, algunos no saben qué quieren en esta vida, personas que terminan trabajando en conjunto a través de los medios de comunicación (teléfonos, transmisiones de radio). Héroes casuales, personas sin rumbo. Ellos son quienes se enfrentan finalmente a la niebla, aún sin comprenderla del todo, sin entender del todo su causa, o su propósito.

La lucha final, con sus FX de iluminación simples, puede ser vista hoy como débil y apresurada. Pero, donde manda capitán... Carpenter vuelve al mando, en un epílogo necesario y contundente, donde la puesta de cámara, el uso del OFF, las herramientas del más puro cine clásico, demuestran su valor.



Wal Mart Sarandi - El público escapa del estreno de la remake de "La Niebla"

LA NIEBLA

THE MIST no es una mala película. Sería injusto decir eso. Pero sí es una película que sugiere poder dar más que lo que ofrece.

Frank Darabont es un director correcto. Tiene un prolífico trabajo como guionista y ha hecho como director buenas películas. Y ha corrido varias veces tras los pasos de Stephen King, adaptando sus historias con acierto. Con el paso de las adaptaciones, se ha ido alejando de las historias naturalistas del maestro de Maine, para ir entrando en sus espacios más fantásticos o terroríficos.

En esta película hay niebla, hay amenaza, hay religiosidad, peligro, tensión narrativa. Parecido a THE FOG, pero...

Un grupo de personas de un pueblo queda atrapado en un supermercado, rodeados por la extraña niebla. Una niebla densa aparece y esconde un peligro... Y muy pronto, ese peligro es mostrado con lujo de detalles de FX. Ese es quizás uno de los desmedros más grandes de THE MIST.

El espacio del relato clásico, que Darabont maneja bien, da lugar a un intento de terror producido en laboratorio. Los tentáculos malignos, los insectos y pájaros mutantes, animales gigantes, nos pueden espantar, acercar al horror visual, pero no al sentimiento de "terror" que puede provocar la oscuridad, una mano y un filoso objeto que abandona fugaz su escondite en la niebla y vuelve a ocultarse.

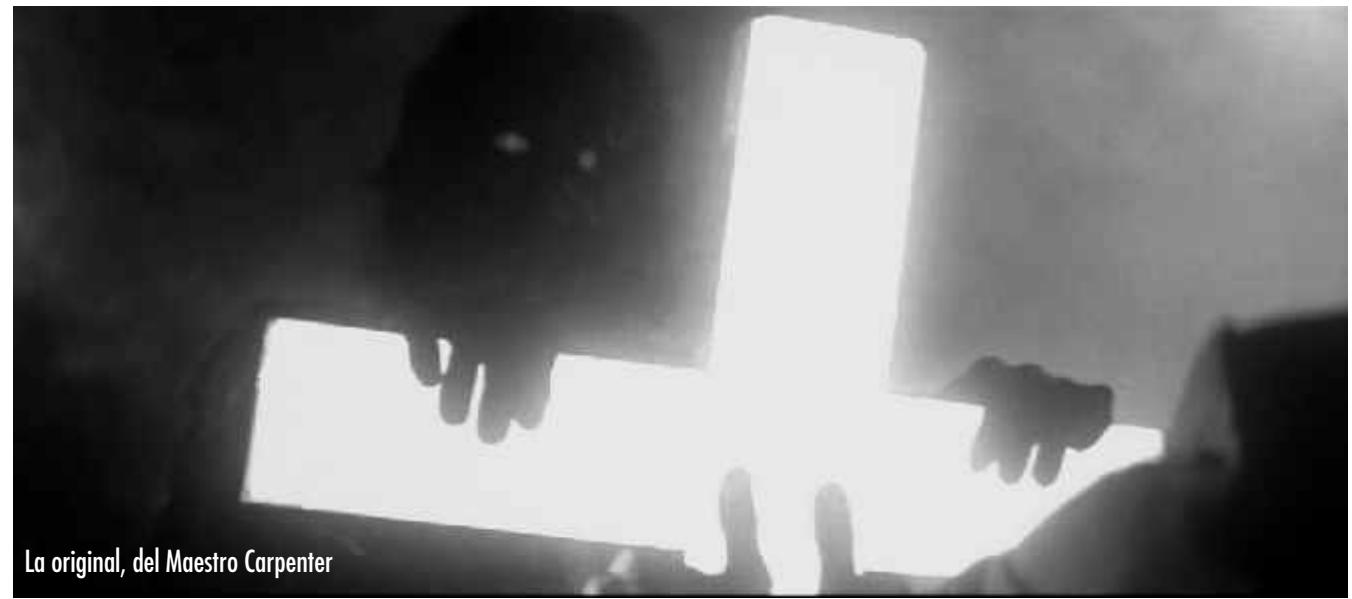
La película de Darabont se va poblando de efectos, y la lucha del director por sostener el relato en su terreno es respetable. La película tiene vueltas de tuerca interesantes, muertes oportunas y sorpresivas. Los conflictos personales ganan lugar, sosteniendo una historia claustrofóbica, donde la reacciones y los perfiles humanos se desatan en las pocas horas que dura el encierro. Los roles sociales se destruyen, los poderosos dejan de serlo, los débiles se endurecen, la gente necesita creer, y se pliegan a la fanática religiosa, se construyen bandos.

Hay niebla y hay religión, pero todo es diferente a las ideas de Carpenter. La niebla está para que nos espantemos cuando lo ocultado aparezca. La niebla juega de retardador de visión de un espanto que, sabemos, será mostrado cada vez con mayor detalle. Por otro lado, la fanática religiosa, no es la institución. Es una civil alocada, que puede ser (como lo dice la película) una "Jim Jones" que los obligue a todos a matarse. En cierto modo, la institución está lejos y a salvo.

El héroe de la película, contrariamente a los personajes sin rumbo de THE FOG, es un esclarecido padre de familia y artista plástico. Un artista guiará los destinos de la gente común, y pronto se volverá líder natural de la lucha, por su claridad de pensamiento y su poder de decisión. Un líder cuestionado por los habitantes del pueblo, acusado de engreído, de menospreciar sus vidas sencillas, pero que irá mostrando tener razón. Quizás no los menosprecie el personaje, sino el director, el guión, o el texto original.

Además, en THE MIST la niebla tiene una explicación racional: otra vez, los culpables son los militares con sus experimentos, como en PLANET TERROR. Experimentos que han abierto una puerta a los "demonios" que vienen de otra dimensión, no de la oscuridad mística.

Con esto se relaciona lo más interesante de la película: el juego de contrastes entre posibles explicaciones místicas y racionales. La puerta interdimensional frente a la idea de las plagas del Apocalipsis. Podemos ser los dueños de nuestra destrucción o



La original, del Maestro Carpenter

nuestra salvación. No es un discurso nuevo, pero pocos lo son... John Carpenter nos había traído su ochentosa película PRINCE OF DARKNESS, donde el mundo está en peligro, y la ciencia y la religión demuestran no tener respuestas para defenderlo. Según me ha contado un fanático lector de Stephen King, en el texto original, los personajes terminan en su viaje por la niebla. Darabont ha agregado una serie de escenas que profundizan la desazón. El héroe viaja finalmente con su hijo, dos ancianos, y una mujer que bien podría ser su nueva pareja. Esto es prometedor, ya que al pasar por su casa ve que su mujer ha muerto en manos de estos seres aberrantes. Lentamente el móvil avanza hasta quedarse sin combustible. Sólo resta esperar a ser atrapados por los monstruos que se escuchan a la distancia. En una determinación terrible, deciden morir, pero en el arma que han recuperado quedan solamente 4 balas. La escena se cuenta con oportuna distancia. Luego de ver tantos monstruos y efectos, Darabont se pone al mando, y cuenta la escena más dura de la película sin mostrar más que unas breves luces de fuego.

Esta escena angustiante, luego de ver el final definitivo de la

película, puede producir dos lecturas no muy similares. "SI HUBIERA ESPERADO UN POCO....", o "LOS CULPABLES DE TODO FINALMENTE QUEDAN COMO HÉROES, LLEGAN SIEMPRE TARDE Y NO PUEDEN SOLUCIONAR NADA". Creo que es tanto el dolor generado por la escena anterior, que mayormente se siente lo primero. Y eso nos hace perder de vista toda la carga de explicación "social" que la película proponía.

POR ÚLTIMO...

Muchos han caído en las manos de los FX de forma desmedida. Un buen director de cine de aventuras como Stephen Sommers, luego de hacer LA MOMIA y LA MOMIA REGRESA (dos películas con efectos puestos al servicio de su narración), se diluye hasta extinguirse en la sobrecarga de FX de VAN HELSING. No es el caso de Frank Darabont, que logra con THE MIST una película digna, en la que su pulso de narrador recupera cada tanto de los desvaríos tecnológicos. Pero por favor, si aún no la vieron, dense una vuelta por THE FOG.



CINE SNUFF: OTRO INVENTO ARGENTINO

por Juan Pablo Mazzini

Un video llega a nuestras manos, no tiene rótulos de ningún tipo ni señas de un eventual remitente. Impulsados por la curiosidad decidimos verlo, y al presionar play, luego de algo de estática, vemos a una persona aterrizada atada a una silla que grita y forcejea. Un momento después, un hombre, cuyo rostro cubre una máscara, entra en cuadro y tortura meticulosamente a esta persona para finalmente matarla. Una vez terminada la tarea, el verdugo sale, dejando por unos interminables segundos el cuerpo de la víctima en cuadro, nuevamente estática y the end... nos encontramos frente a una película Snuff.

Hasta hoy resulta sorprendente que el rumor sobre la existencia de este tipo de cine, sobre el que tanto se ha debatido y conjeturado, haya nacido a raíz de una película filmada en estas Pampas en el año 1970.

Aclarando los tantos

Según la leyenda una película Snuff es un corto, medio, o largometraje en cualquier formato, en el que se tortura y mata realmente a un ser humano, para que un registro sea incluido dentro de esta categoría deben cumplirse principalmente dos condiciones:

1- Premeditación de registrar el homicidio: el asesinato se produce debido a que va a ser filmado. El registro es el móvil.

2- Intención de comercializar dicho material: cuando se habla de la existencia del cine snuff, se habla también de una industria, o al menos una red de producción y distribución, que secuestra personas, las asesina frente a una cámara y obtiene un beneficio económico a partir de la comercialización de esas imágenes.

A partir de esto, no calificarían como Snuff, por ejemplo, los registros que podría efectuar un asesino serial de sus crímenes para su “entretenimiento” personal, en este caso no hay en

absoluto una intención de obtener un beneficio económico. Tampoco calificarían los registros de muertes reales efectuados por cámaras testigo, de TV, o los documentales sensacionalistas denominados “Mundos”. En estos casos, si bien las imágenes pueden dar un beneficio económico a quien las efectúa, los sucesos registrados ocurrirían aunque la cámara no esté presente, el realizador no los propicia de ninguna manera.

Antecedentes

En su origen, la palabra “Snuff” está asociada al tabaco en polvo o al hecho de aspirarlo. Se cree que el primer registro del uso del término “Snuff film” corresponde al libro de Ed Sanders, “The Family: The Story of Charles Manson’s Dune Buggy Attack Battalion”, publicado en el año 1971, que trata sobre los asesinatos del Clan Manson. En este libro, un entrevistado menciona la producción de dichos filmes por parte del clan, aunque tiempo después admitiría no haber visto ninguno y tan sólo haber oído de ellos. De más está decir que los films nunca se encontraron.

De todos modos, el término “Snuff” como significado de muerte tiene ya antecedentes en algunas producciones literarias, por ejemplo el uso de la palabra “snuff” como sinónimo de “matar” lo hizo Edgar Rice Burroughs “Tarzan And The Jewels Of Opar” (1916) (quinto libro de la serie), mientras que la frase “Snuff it”, significando morir, fue usada repetidamente en la novela “A Clockwork Orange” (1962) de Anthony Burgess.

El nacimiento del mito

En el año 1970 arriban a Buenos Aires Michael y Roberta Findlay, un matrimonio de productores de películas eróticas (preferentemente sórdidas, retorcidas y misóginas), con la intención de realizar un film en coproducción: “El Ángel de la Muerte”. La película en cuestión, que contaría las aventuras de un grupo de motociclistas dirigidos por un líder con delirios

mesiánicos inspirado en Charles Manson, fue filmada con locaciones en Olivos, Tigre, El Aeropuerto de Ezeiza y el centro de Buenos Aires, y tuvo en su reparto a Alfredo Iglesias, Margarita Amuchástegui, Aldo Mayo y la modelo Mirtha Massa; el director fue el argentino Horacio Fredricksson.

Pese a estar completa y casi lista para su exhibición, "El Ángel de la Muerte" nunca se estrenó para el mercado argentino.

Unos años después, ya en Estados Unidos, Allan Shackleton, un ingeniero devenido a productor, compra los derechos de distribución de la película a los Findlay y la estrena en el año 1975 con el título de "Slaughter". La película es un fracaso de taquilla y a las pocas semanas es sacada de cartel, pero tras su estreno comienza a correr el rumor de que una de las muertes acontecidas en el film es real.

Shackleton, aprovechando el rumor, hace circular por algunos medios gráficos falsas informaciones sobre las cruzadas llevadas a cabo por distintas organizaciones defensoras de la "moral y las buenas costumbres" contra la proyección del film, afirmando la veracidad de sus muertes. De esta forma, en poco tiempo, la película pasa a estar en boca de todo el mundo, generando virulentos ataques y críticas sin siquiera haber sido vista.

Luego de esto, Shackleton contrata al director Simon Nuchtern, para que en un día, con un presupuesto de 10000 dólares y en un loft de Manhattan filme una escena en la que un equipo de rodaje asesina violentamente a una actriz. La nueva escena se agrega al final del metraje original, al cual se le remueven los créditos y se le cambia su título por el de "Snuff".

Para agregarle un poco más de morbo al asunto, el afiche promocional exhibía la imagen de una mujer a punto de ser decapitada por una claqueta y un slogan más que sugerente: "Filmada en Sudamérica, donde la vida es barata".

"Snuff" se estrenó en Nueva York el 16 de enero de 1976, superando en recaudaciones en sus primeras tres semanas a "Atrapado sin Salida" (One Flew Over the Cuckoo's Nest, 1976).

Luego del escándalo inicial que produjo su estreno (investigación policial incluida), salió a la luz que el asesinato de la escena final de no era real, pero de todos modos ya era tarde, los rumores se habían instalado y el mito había comenzado.



Ficción y Realidad

A partir de la instalación del fenómeno del Snuff en la sociedad, el cine lo ha abordado desde dos vertientes:

- Una que toma al snuff como un elemento dentro de la trama de una película y que el público asume inequivocadamente como de

ficción. A ella pertenecen filmes como Videodrome (David Cronenberg, 1983), Tesis (Alejandro Amenábar, 1995) y 8mm (Joel Schumacher, 1999).

- La otra vertiente está conformada por películas que pretenden pasar por reales ante el público. Pueden ser cortometrajes o mediometrajes que consistan en el homicidio de una o varias personas, o largometrajes, en los que en alguna escena se pretende hacer parecer al espectador que alguien es torturado y asesinado realmente. Dentro de esta vertiente, podemos mencionar films como Guinea Pig II: Flower of flesh and blood (Hideshi Hino, 1985), sobre la cual el actor Charlie Sheen efectuó una denuncia al FBI, convencido de la veracidad de su contenido; u "Holocausto Caníbal" (Ruggero Deodato, 1979) que le costó multas, costas legales y casi una estadía en la cárcel a su director. En todos los casos de este tipo, conocidos hasta la actualidad, siempre se ha demostrado que las muertes son fraguadas.

A partir de esta línea ha surgido el Snuff como subgénero ficcional dentro del Gore, apareciendo directores que han efectuado cortos que premeditadamente, y a sabiendas del espectador, simulan ser una película snuff.

A modo de conclusión

Posiblemente el fenómeno Snuff sea una de las muestras más evidentes de cómo una hábil combinación de publicidad, ambición, morbo y efectismo pueden instalar un tema en la opinión pública. Si bien hasta el día de hoy no se han encontrado pruebas concluyentes que permitan afirmar categóricamente la existencia de este tipo de films, el rumor parece haber quedado muy fuertemente instalado en el común de la gente y aún sigue generando controversias... y todo por una película menor filmada en un país de la puerta trasera del mundo hace tanto tiempo...



Como dejamos expresado en la primera parte del tema que nos atañe, una vez que tenemos construido el caparazón de nuestro personaje hay que comenzar a dotarlo de volumen, es decir, darle una personalidad. Para esto debemos tener en cuenta algunos aspectos básicos de la psicología, pero sin adentrarnos en conocimientos complejos, sólo para tener una idea clara y precisa para poder lograr un desarrollo que cumpla con nuestras expectativas y las del espectador.

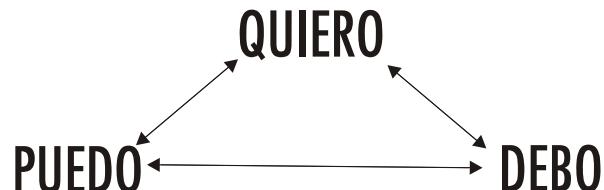
LA PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

La psicología del personaje se verá básicamente en la forma de actuar que tendrá el mismo a lo largo de la narración; es

dicho en la manera que el espectador verá la expresión de los atributos contradictorios con los que el guionista dotará a sus personajes.

TRIANGULO DE FUERZAS INTERNAS

Para comenzar con el desarrollo del interior del personaje, el guionista deberá tener en cuenta el TRIANGULO DE FUERZAS INTERNAS presentado a continuación:



Cuando estas tres fuerzas entran en tensión, se generan los conflictos internos en el personaje resumidos en el cuadro siguiente:

- > Yo QUIERO pero NO DEBO
- > Yo QUIERO pero NO PUEDO
- > Yo DEBO pero NO QUIERO
- > Yo DEBO pero NO PUEDO
- > Yo PUEDO pero no DEBO
- > Yo PUEDO pero no QUIERO

SITUACIÓN INICIAL

Otra forma de mostrar la psicología del personaje es dejando bien en claro cómo se siente con el estado inicial en el que lo sitúa el guionista al comienzo de la narración.

Los estados pueden ser de cuatro tipos:

SATISFACTORIO: El protagonista está conforme con su estado inicial y se encuentra dentro de los parámetros establecidos por la sociedad. Ej.: Cualquier película del cine norteamericano masivo.

INSATISFACTORIO: El protagonista no está conforme con su estado inicial. Es propio del Drama y de algunas comedias. Ej.: Secretos y Mentiras.

INDIFERENTE: Se trata de un personaje neutro, que no presenta mucho interés en lo que ocurre a su alrededor; esta situación no puede sostenerse por mucho tiempo y debe evolucionar hacia alguna de las anteriores.

SATISFACTORIO E INSATISFACTORIO: Es propio del Drama Psicológico y de muchas comedias. Ej.: Los personajes interpretados por Woody Allen.

24 CUADROS

EL CARÁCTER INTERNO

Para situar a los personajes en alguno de los estados anteriores, y poder usar de manera correcta el triángulo de fuerzas internas, el guionista debe comprender las áreas de la psicología que definen el carácter interno, y que se enumeran a continuación:

- > *El pasado oculto.*
- > *El inconsciente.*
- > *Los tipos de caracteres.*
- > *Psicología anormal.*

El guionista debe tener en cuenta que los personajes no se crean a partir de una base clínica, sino que cobran vida por medio de su imaginación. Es por eso que conocer estas cuatro áreas sirve para resolver los problemas que puedan presentarse a la hora de escribir una historia, ya que ayudan a dar respuestas a preguntas como: ¿Haría esto mi personaje? ¿Diría esto?, etc.

EL PASADO OCULTO: Los acontecimientos del pasado influyen en la vida presente de las personas; ellos modelan las acciones, actitudes y temores. El primer punto importante de la niñez es la CONFIANZA, el niño necesita sentirse seguro en el mundo, por lo que empieza por confiar en sus padres. Si esta confianza le falta crecerá siendo incapaz de confiar en los demás, y tendrá problemas para mantener cualquier tipo de relación. El segundo punto importante es la IDENTIDAD, ésta se forma a partir de lo que los padres piensan en los niños, por lo tanto si le falta seguridad, cariño y apoyo el niño crecerá teniendo baja autoestima y su comportamiento de adolescente adulto puede derivar en una de estas dos opciones: No sirvo para nada (se responsabiliza de todo lo malo que ocurre a su alrededor) o Te odio (hecha culpas al resto de todos sus

fracasos). De estos dos puntos se deduce que si la persona tuvo un PASADO SANO, tendrá muchas más posibilidades de convertirse en un ser humano autónomo y libre de tomar sus propias decisiones.

EL INCONSCIENTE: Según muchos psicólogos, todo lo que guía y motiva a las personas proviene del inconsciente, dado que los sentimientos, recuerdos, experiencias e impresiones se han ido grabando en la mente desde el nacimiento. Estos elementos son reprimidos debido a asociaciones negativas y por ello a veces las acciones de una persona pueden contradecir el sistema consciente de creencias o la forma en que puede verse a sí misma. En estos casos entran en conflicto las fuerzas que resultan de la "concepción propia del personaje" vs. "concepción de los otros sobre el personaje". Dentro del inconsciente se encuentran los famosos siete pecados capitales; gula, ira, indolencia, soberbia, envidia, avaricia y lujuria. El guionista debe tener en cuenta que cuanto más se reprimen estas fuerzas, más poderosas se hacen y pueden empujar a los personajes, sin que se den cuenta, a hacer o decir cosas contra su voluntad.

TIPOS DE CARACTERES: Conocer estos tipos básicos, le sirve al guionista para desarrollar personajes con comportamientos diversos.

Personalidad melancólica: Es meditabunda, sentimental, poco dinámica, pesimista, afligida.

Personalidad optimista: Es alegre, benéfica, cariñosa.

Personalidad colérica: Es irascible, impaciente, obstinada, vengativa.

Personalidad flemática: Es reservada, serena, fría y sosegada.

De estos cuatro temperamentos podemos deducir que un "personaje ideal" será aquel que mantenga un equilibrio entre ellos.

Según su comportamiento ante el resto de las personas los personajes pueden ser:

Introvertidos: En general son solitarios a los que gustan las actividades individuales como la lectura o la meditación. El fundamento de sus vidas se encuentra en su fuero interno.

Extrovertidos: Se sienten a gusto en la multitud, se relacionan con facilidad y les encantan las fiestas. El fundamento de sus vidas se encuentra en su fuero externo.

Además estos comportamientos se dividen a su vez en cuatro tipos funcionales:

Cerebrales: Analizan la situación, identifican el problema y toman el control para dar la solución. Son personas lógicas, objetivas y metódicas. Se basan en principios, no en sentimientos.

Sentimentales: Se compenetran con los demás, son atentos, amables y afectuosos. Sus sentimientos son asequibles y francos.

Intuitivos: Les interesan las posibilidades futuras, son soñadores, tienen aspiraciones, planes e ideas innovadoras. Confían en sus presentimientos y se anticipan a lo que sucederá en el futuro. Son buenos emprendedores.



Ahora, si ella tiene HIV: ¿Porque no explican como Forrest la embarazó y se salvo ?

Sensitivas: Ven la vida a través de los sentidos. Viven el presente y responden a todo lo que los rodea.

Saber usar estas categorías le sirve al guionista para desarrollar conflictos entre personajes con personalidades opuestas. Por ejemplo: "cerebral" vs. "sentimental" o "intuitivo" vs. "sensitivo"; también puede darse que una personalidad necesite de su faltante para que le proporcione ayuda.

PSICOLOGÍA ANORMAL: Dentro de esta categoría entran los siguientes comportamientos:

Maníacos: Están convencidos de que pueden hacer cualquier

cosa. Pueden ser optimistas hasta mostrar una euforia emocional. Excitables, frívolos, locuaces y muy sociables. Suelen ser adictos al trabajo. Su poder de atención es breve y se aburren con facilidad. No tienen reparos en pisotear a los demás para conseguir algo.

Depresivos: Presentan mal humor, sentimientos de inutilidad e inferioridad. Pueden ser hipocondriacos y tienden a echarse la culpa aunque no la tengan.

Esquizofrénicos: Tímidos, sensibles, cohibidos y vergonzosos. Se relacionan con dificultad, evitan los conflictos, se desdican y enfurruñan con facilidad.

Paranoicos: Creen que el resto de la gente está allí para hacerles daño; por eso suelen ser agresivos. Son decididos, testarudos, obstinados, competitivos, arrogantes, vanidosos y jactanciosos. Son muy resentidos y se ofenden con facilidad ante las críticas. Quieren ser líderes y se consideran por sobre los demás.

Neuróticos: Son ansiosos y tienen miedo a todo lo que les rodea. También pueden ser obsesivos compulsivos.

Sociópata Psicópata: No tienen moral, no temen a nada. Solo les importa su beneficio personal y su instinto de conservación. No tienen sentimientos hacia casi nadie. El guionista debe tener en cuenta que estos personajes no se transforman y que nunca se regeneran hacia el final de la película.

Hay que dejar en claro que todo lo expuesto hasta ahora sobre la psicología del personaje sirve únicamente como conceptos básicos que ayudan al guionista en la construcción. Siempre es recomendable que, si se quieren crear personajes con personalidades más complejas, recurrir a textos especializados sobre psicología o se solicite la ayuda de un profesional en dichos temas.

Hasta aquí hemos visto como construir un personaje y como dotarlo de ciertas características para darle peso y volumen, en la próxima, y última parte de la nota, aprenderemos cómo hacer para ponerlo en acción y cómo lograr una presentación correcta y atractiva.

Bibliografía:

La ventana imposible. Ed. Fundarte, Caracas. 1993. Frank Baiz Quevedo.

Introducción a la Psicología. Ed. Werner. 1953. Wolff
Cómo crear personajes inolvidables. Ed. Paidos. 2000. Linda Seger

BREVE HISTORIA DEL MANGA

por Hernán Castaño

El anime es una forma de Arte que ha sido incluido en un Arte mayor: el cine. Estamos hablando de una forma de hacer cine que tiene, como todo, sus características propias, sus orígenes, sus transformaciones, sus corrientes, sus discusiones, sus etc. No puede hablarse de anime sino se nombra a su padre creador: el manga. La historia en papel (barato) que suscita su encarnación en cels. En la primera entrega escribí una breve reseña del nacimiento de estas pequeñas Artes. No pienso hacer otra al respecto. Sino, adentrarlos en la historia.

Siglos de Historia.

Así como la Pintura tiene sus comienzos en las pinturas rupestres y los dibujos hallados en cavernas y cuevas

prehistóricas, el manga también encuentra sus inicios muchos siglos atrás. Concretamente, hablamos de los siglos XI y XII. El Chojugiga (dibujos satirizados de animales) es uno de sus primeros indicios.

Los representantes del Ukiyo-e (grabados hechos mediante xilografía o grabado en madera que se producen hasta el día de hoy) también fueron los encargados de darle el nombre a este arte: Man-Ga, garabatos, o dibujos informales en su traducción mas estricta, fue un término acuñado por el artista de Ukiyo-e, Hokusai Katsushita. Y es que eso es el manga sin ninguna clase de dudas: una mezcla bien hecha de ukiyo-e y la historieta occidental. Es decir, el arte histórico de origen japonés y la espectacularidad y forma de contar occidental. Bien es cierto que a lo largo de los años, el manga fue adquiriendo su propia

identidad en ese último sentido, en el siglo XX.

A lo largo del periodo Edo, (periodo feudal es importante decirlo) solo consiguió llegar a la Isla el limitado consejo de algunos autores extranjeros, generando una mutación solo comparable a la que se daría un siglo después, pero al revés cuando entra el manga a EEUU y cambia la forma de hacer comic de los yankees. Increíble pero real.

Gracias a la restauración Meiji (tema del que habla justamente el manga Rurouni Kenshin), las puertas de Japón se abrieron a la importación. Se consiguieron mejores materiales y nuevas formas de creación. Antes el coloreado se hacía con tintas naturales extractadas de plantas. Luego pudieron ser conseguidos los químicos de colores que mejoraron el ukiyo-e y comenzaron lo que luego sería definitivamente el manga.





F-178. INCENDIOS.
Serie de 100 viñetas que ilustran la vida en Japón. Vease por
que no se almacene demasiado.



B-178. 100 viñetas que ilustran la vida en Japón.



LAS PÁGINAS DE LOS VINTAGE MANGA.
The Vintage Manga series, que incluye más de 100 viñetas modernas
que muestran como era la vida en Japón originalmente.

El manga creció, se multiplicó y dio forma a miles de tipos de manga diferentes. A la vez se auto alimentó. En Japón, mangakas sobran, el que no lo es, quizás es ayudante de uno, entintador, letrista, lo que fuere. Japón como siempre, tomó lo mejor de cada cosa e hizo algo eficiente, bueno, y seguro. El manga es hoy por hoy una industria que no morirá jamás (el anime es otra cuestión y es muy larga para este artículo). Los hechos indican que es un arte que sin salir de su país ya tiene

sumercado interno asegurado. El manga no fue exportado SERIAMENTE hasta la década de los 90's, encontrándose en nuestro país la primera expresión importante de la mano de la Editorial Ivrea con la publicación de Ranma ½ en el año '97. Es cierto que la forma moderna de manga arranca con Tezuka y su "Nueva Isla del Tesoro" (adaptación que hizo junto a muchas otras y que vendió cientos de miles de ejemplares), pero vean cuánto tiempo pasó. Hubo todo un camino, sin duda del ukiyo-

e, al manga y luego al manga moderno en el cual representan diversos actores.

En primera instancia está el traspaso del ukiyo-e al primer manga. Esto sucede con la apertura del país oriental a las influencias europeas y más tarde norteamericanas. Empiezan a adquirir y todos sabemos lo buenos que son los ponjas copiando- las técnicas occidentales de producción. Dos extranjeros artistas, el inglés Charles Wirgman, historietista, y el francés George Bigot, pintor, fueron dos de los máximos críticos del estilo de vida japonés y con eso dejaron una profunda huella que los mangakas japoneses reconocen y agradecen. No es poco, Wirgman prácticamente introdujo el estilo en viñetas del cual carecían los artistas orientales.

En 1905 llega entonces "Tokyo Puck" una publicación que recopilaba pequeños mangas entre otras cosas dándose entonces uno de los primeros pasos que miraban al futuro (pero nunca olvidando el pasado, algo de lo que realmente se puede jactar el país del Sol Naciente). El camino se iba tornando inexorable. Las publicaciones aparecían cada vez en mejor forma y de mejor calidad y de alguna manera, como en occidente ya se empezaba a experimentar con el cine.

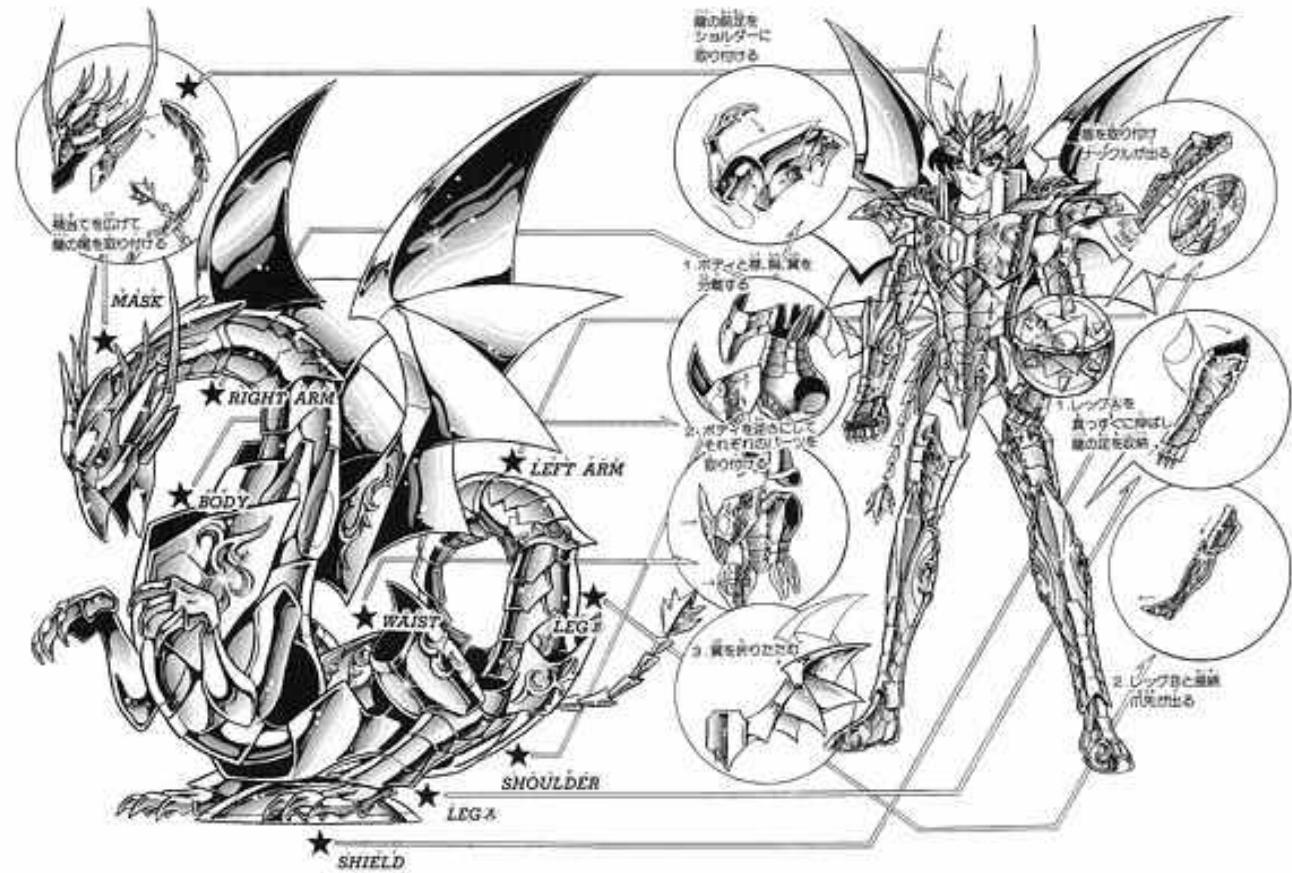
Sin embargo Japón decidió ser del equipo de los malos, llegó la 2º guerra mundial y dos amiguitos re pulenta cayeron en un par de lugares haciendo puré un montón de sueños, casas y sentimientos.

El Manga después de la guerra

EEUU invadió Japón y la intervino. Prohibió las publicaciones que tenían historias bélicas o politizadas y puso mano en todo. Los pies bien arriba del plato aunque como ¿justos? ganadores tuvieran derecho a hacerlo, y sin ensuciarse mucho las manos. Así contribuyeron a abrir aún más el espectro de posibilidades

de los mangakas incipientes. Europa entró con todo en Japón (pero no en forma de balas) y se terminó de diagramar el estilo que luego iba a ser caracterizado como moderno y mas tarde finalizaría siendo una real Industria del Manga (y del anime al ratito). Tezuka hizo presencia y creo mangas que parecían películas. A la misma situación le imprimía diversos planos; llenaba las páginas de "Bang", "Pooow" y "Ratatatat!" y los nuevos consumidores se sentían delante de una pantalla de 27 centímetros por 19. Tezuka diría luego haber sido inspirado por los hermanos Fleischer. Impresionante. En el '47, solo dos años después del fin de la guerra, Japón ya daba sus primeros manotazos y salía "Manga Shonen", una publicación que se la jugaba como Maradona en el gol a los ingleses: era puramente de manga. No le salió mal, de ahí surgió Astroboy. El Manga Shonen (literalmente manga para adolescentes hombres) dio lugar a revistas similares de las cuales en otras aparecieron por primera vez el shojo manga (manga para chicas adolescentes), el genero rosa mosqueta por antonomasia; el gekiga, el genero para hombres adultos que hablaba de asesinos seriales, asesinos a sueldo, mafia, sexo. Noir. Aparecieron los géneros mas especializados: el género de samuráis, el de yakuzas, el terror. Las revistas cambiaron, ampliaron su tamaño de página y la cantidad de ellas (bajaron la calidad del papel tambien, y eso dio lugar a otro negocio, el de los tankoubon, los tomos recopilatorios de las series favoritas. Tomos de 200 páginas que juntaban todos los capítulos de las series que se serializaban en las revistas de antología).

Aparecieron las editoriales y quisieron hacer su negocio, Shueisha, Kodansha, Shogakukan, todas sacaron sus diversas publicaciones, en general dividida por géneros. Al dia de hoy, todas tienen varias revistas semanales, mensuales,



bimestrales y hasta trimestrales dedicadas solo al manga en sus diversas vertientes.

Como dije, las historias mas populares eran luego traducidas a tankoubons, y mas tarde si se daban las contingencias terminaban en un anime. Este esquema que nació hace ya casi 50 años sigue siendo vigente hoy. Manga en publicación en una revista antológica de cientos de páginas en blanco y negro donde confluyen otras 15, 20, 25 series, manga exitoso a tankoubon, anime (película, o películas, film o serie de acción real, es decir con actores de nerca y sohue, obra de teatro, cdrama, es decir el viejo radioteatro, novelas, y montones de

cosas mas... una industria prolífica que genera mucho trabajo).

Así se llega al hoy. El manga sigue siendo igual de exitoso que hace un siglo, medio o pasado mañana. Se sigue produciendo básicamente de la misma manera de siempre, y sigue generando lo similar. Para fines de los 80's, el 40% de las publicaciones editadas en Japón eran manga. Un éxito que casi no había salido fuera de Japón, ya que recién había aparecido "Akira" y faltaban años para que saliera a la luz "Ghost in the Shell". Y ahí esta el otro gran fenómeno. No necesitan de la exportación, ellos lo cocinan, lo comen, lo

digieren y lo evacuan. Sus mangakas son hiper recontra millonarios por la población de su propio país casi exclusivamente. ¿No es impresionante? Y es que es así, y por mas veces que se diga, suena todavía absurdo: no hay japonés que no lea manga. En el anime es otra cosa, no todo nipón mira anime, pero no hay uno que no lea manga regularmente. ¿Manga Scans? ¿Downloads? ¿Que es eso? ¿Para qué?

El shonen jump que vende algo mas de 3 millones de ejemplares semanales (y es una sola de las publicaciones de Shueisha, aunque la mas exitosa, habiendo salido de sus páginas Dragon Ball, Naruto, Slam Dunk, Rurouni Kenshin...) vale menos de 5 \$ en nuestro dinero. Los japoneses lo leen y lo tiran. ¡LO TIRAN!

Esta claro que si una obra tuya llega a ser leída por 3 millones de personas... te volvés rico (a veces no, pero tenés que ser un boludo importante).

¿Como se llega a ser un mangaka de éxito?

Bueno, no hay una receta. A diferencia del comic norteamericano y europeo, en el manga no hay que tener un nivel extraordinario como dibujante. Mangakas como Rumiko Takahashi y Masami Kurumada son y fueron ultra exitosos con estilos mas bien pobres (aunque diferentes entre ellos). Los japoneses hicieron ojos ciegos a la calidad de su dibujo y se enfocaron en los que querían contar, que era finalmente lo mas importante. Es una vieja pregunta de los editores de revistas: ¿texto o diseño? En el manga cambiamos diseño por dibujo y la respuesta se nos hace obvia. Si bien el dibujo no puede ser horrible, en el caso de Kurumada podemos decir que es mediocre tambien el de Go Nagai- y esta clarísimo que terminó siendo indistintamente célebre. Para no poner un asterisco les comento que Masami Kurumada fue el creador de la famosísima saga "Saint Seiya" (o "Caballeros del Zodiaco" en



la edición local traducida de la europea) y Go Nagai el mangaka que creo ni más ni menos que Mazinger, Devilman, Devilwoman y ochocientas series más, todas y cada una igual de triunfantes (y el tipo no tiene ni idea de las proporciones, te hacía dos tetas diferentes en la misma mujer sin problemas ni remordimientos). Con lo cuál, y por lo dicho, se nos hace evidente que al menos el lector japonés le da muchísima más preponderancia a lo que lee que a lo que VE. No digo que esta bien esto, ni que soy un adosado a este teorema, OJO, solo me atrevo a indicar como es el japonés al respecto; no obstante, estoy absolutamente seguro de que hay excepciones. El traspaso al anime tambien lo indica, fíjense sino en series como Evangelion o Lain. Sin tener una animación descollante (y en el caso de Evangelion incluso podríamos decir que muy barata y usando los escasos recursos en momentos muy concretos) supieron ser las joyas resplandecientes de una

generación adolescente depresiva que buscaba un discurso, no una epilepsia visual: y a eso llegamos el dia de hoy quizá. A llenar los sentidos. ¿Astroboy sería mejor en HDTV?

Probablemente sería mas alucinante. ¿Mejor?

¿Quién sabe ?.

Definiendo diría entonces que no hay que ser Monet para ser un mangaka exitoso, pero escribiendo tampoco se puede ser un Liniers (si, ya sé, para algunos es un genio, pero a mi me parece un pelotudo con un apellido ilustre escribiendo en el diario de los Mitre... que tul?). Por algo las publicaciones de antología se separaron en géneros. Para que nadie se queje. ¿Querés acción y tipos cagándose a patadas? Perfecto, compráte un shonen. ¿Querés historia a lo The Sopranos? Genial, comprate una publicación de gegika.

Sile pifias es porque querés.



Sammaritano

A veces, en medio del torbellino de ideas, sentencias y sesudos comentarios surgidos de estas páginas virtuales se hace necesario hacer un largo fundido a negro para poder después recrear en la memoria la imagen de quienes van dejándonos. En nuestro caso será un fundido que nos conducirá a rememorar la figura y obra del Negro Sammaritano. Apasionado cinéfilo. Periodista. Crítico e historiador. Docente. Director de la colección Cine Ensayo por espacio de quince años. Fundador de la revista Tiempo de Cine (1960-1968). Hasta 1983 trabajó como crítico cinematográfico en diversas publicaciones de la Editorial Abril. Fue animador de numerosos programas radiales y del Ciclo televisivo Cine Club, que condujo por varias temporadas en Canal Siete. Fue funcionario del Instituto Nacional de Cine donde, por poco tiempo, llegó a ocupar la Subdirección y finalmente pasó a ocupar el cargo de Director de la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC). Luego de unos años como socio de Gente de Cine fundó en 1953 el Cine Club Núcleo que viene funcionando en forma ininterrumpida desde entonces y al que varias generaciones de espectadores y gente de cine le debemos el haber permitido acercarnos a las más grandes expresiones del cine mundial. La fundación de esta entidad que podemos ya considerar mítica, tuvo un efecto multiplicador ya que llevó a la

aparición de cine clubs en todo el país y, con ello, al nacimiento de un fuerte movimiento cineclubístico, que tuvo al Negro Sammaritano, como gran animador. Para cerrar esta reseña sólo resta hablar de la otra gran pasión del Negro. Hay quienes lo califican de gran melómano y quienes, como José Pablo Feinmann, lo elevan a la categoría de eximio musicólogo. Personalmente adhiero a lo expresado por éste. Su actitud frente al hecho musical no era de tipo enciclopédista sino que iba mucho más allá, puesto que expresaba un sentimiento profundo y universalista.

Viajó mucho y dejó numerosos amigos en los países que visitó. Solidario, ocurrente y ameno. En suma, se fue un maestro y amigo difícil de olvidar.

No se por qué pero cerré por un momento los ojos, y mientras resonaba en mis oídos el tercer movimiento de la Séptima Sinfonía de Shostakovich, me lo imaginé al Negro enfundado en el ropaje del caballero Antonius Block luego de haber perdido su última partida de ajedrez ... pero de pronto todo cambió. La oscuridad dejó paso a la luz del día y a un camino por el que el Negro Sammaritano caminaba rumbo al horizonte, como lo hacía Carlitos en la última escena de Tiempos modernos, mientras la "leningradense" dejaba paso a George Gershwin interpretando su "Preludio".

por
Luis Sepúlveda



Palabra de Salvador

Extractado de una disertación de Salvador Sammaritano en la Alianza Francesa de Buenos Aires, el 7 de Junio 1991.

"No hay progreso en el arte

Generalmente, por comprensibles razones de orden, los historiadores se ven obligados a separar la evolución de la humanidad, del arte o de lo que fuese, en etapas definidas, aunque dentro de cada una de ellas hay generalmente otras distintas.

En el caso del cine sucede lo mismo: hay una división tajante entre cine mudo y cine sonoro.

Se trata de una cuestión relacionada con la evolución de la técnica y no de la calidad. No hay que olvidarse que existe una concepción equivocada que cree que en el arte hay progreso. En el arte no hay progreso. Progresan, a veces, los elementos técnicos, no el arte en sí.

Con ese criterio, si creyésemos que en el arte hay progreso, creeríamos, por ejemplo, que Mozart es mejor que Bach, que Ravel es mejor que Debussy o que Stravinsky es mejor que Vivaldi. No hay evolución de calidad en el arte. No hay progreso. En el cine, como la expresión depende de la técnica, esa falsa impresión de progreso se nota mucho más o se percibe mucho más que en otras artes.

Se suele decir, en la historia de las artes, que a veces el genio es el que clausura un ciclo, no el que lo inicia. Si damos un ejemplo musical Bach culmina el barroco, es el resumen del barroco. Perdón que de el ejemplo musical pero tiene que ver porque como decía Orson Welles, un film no es perfecto hasta que no es perfectamente musical.

La relación entre el cine y el arte en general es muy complicada.

Tomemos otro ejemplo de la música. Digamos que Mahler era muy pobre, pero que comprando unas hojas de papel pudo escribir música. Muchas de las grandes obras de la humanidad se hicieron a la luz de una vela o con una pluma de ave.

El problema que tiene el cine es que . . . está condicionado por el acceso a los medios técnicos de producción lo que generalmente exige mucho dinero.

Por eso creo que hay que definir ese conflicto interno del cine, en un arte en el que conviven Dios y el Diablo, ángeles y demonios. Un crítico italiano, muy ingeniosamente zanjó la cuestión al decir que un film puede ser un hecho artístico y que el cine es una industria."

CORREO DE LECTORES

Elogios

Acabo de recibirla, la revista, otra vez, le da una bienvenida una sonrisa, y un suspirón en el medio de los franceses.

En el laburo, uno no tiene tiempo, hay que cuidarse, que no pase nadie por atrás con el cuchillo metido entre la billetera y la certitumbres, hay que cuidarse. Bueno, lo abro, por lo menos veo los capítulos.

Sonrío de nuevo, mucho.

Y al final, me cagaron. Cuando ya estaba convencida de haber superado la prueba, ganadora del caliz de oro, me cagaron. Blade Runner. Que los pario!: "I've seen things you people won't believe".

Y me echo a llorar, en el medio de las corbatas y de las esclavitudes cotidianas.

Desde Munich, o Paris, hasta Buenos Aires, lagrimas sobre un teclado.

Y aquella frase de un director que ni siquiera logró convencerme rodeando por mi cabeza:

"Les films sont plus harmonieux que la vie, Alphonse. Il n'y pas d'embouteillages dans les films, pas de temps morts. Les films avancent comme des train, tu comprends, comme des trains dans la nuit. Les gens comme toi, comme moi, tu le sais bien, on est fait pour être heureux dans le travail... dans notre travail de cinéma",

"Las películas son más armoniosas que la vida, Alphonse. No hay problemas de tráfico en las películas, no hay tiempos muertos. Las películas avanzan como trenes, entiendes, trenes en la noche. La gente como vos, o como yo, lo sabés, estamos echos por ser felices en el trabajo...en nuestro trabajo, en el cine."

François Truffaut (claro, la cita hay que leerla con un tono insípido, monocorde, destrozado de cansancio. Odio las actuaciones de François), La noche americana.

Los amo, gracias por estas lagrimas,

Nibel

Palos

Estimados Sres 24 Cuadros.:

La nota sobre el Nuevo Cine Argentino, firmada por el tal Borgognone, demuestra todo el lavado de cabeza que vienen haciendo las historias pre-masticadas y pre-digeridas que nos manda Hollywood. Se supone que al escribir en una revista tendrías que tener la cabeza un poco más abierta, no es lo que pasa con la nota de Borgognone. Una lástima.

Jenny Katsugo

Varios

Hey, pedazo de zoquetes ¿ Para cuando los resultados de la encuesta ?

Pablo González.

This is an automatically generated Delivery Status Notification.

Delivery to the following recipients failed:

nanimtq@hotmail.com

Muy lindo todo, pero me hincha las pelotas el formato apaisado.

El Vikingo de Cid campeador.

Why would I want to buy a replica watch instead of a real one?

The reason why replica watches are so popular is because you can look classy and professional, yet not have to spend tens of thousands of dollars doing it. These watches look identical to the ones you will find at the jewellery store selling for prices most people would not be able to afford. There is no reason why these beautiful watches should only be limited to the rich, but to everyone who wants to add a touch of class to their life style.

Officine Panerai Watches [netops@multipro.com].

Los redactores de la 24 Cuadros cenán en "Manolo" de San Telmo, yo los ví. Marcela Gil es muy bonita.

Un fan de Av. San Juan.

STAFF

24 CUADROS



ESCRIBEN EN ESTE Nº

Marcelo D. Gil, Néstor A. Fonte,
Roberto Giuffré, Hernán "lápiz
japonés" Castaño, Fawkes, Juan Pablo
Mazzini, Luis Sepúlveda.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Mariano Castaño
para "Sandman"
Design Studio

DIRECCIÓN
Fawkes

contratapa

High Fidelity (Stephen Frears)

“Dios mío, estoy contento de no saber nada sobre psicología, sobre Jung, Freud y todos esos tipos. Si supiera algo, a esta altura estaría absolutamente aterrado: la chica que quiere tener sexo en el lugar por el que solía pasear con su finado padre es probablemente una mujer peligrosa, ahora que lo veo.”