

**ANÁLISIS FÍLMICO DE LAS OBRAS CINEMATOGRAFICAS DE
CIENCIA FICCIÓN “METRÓPOLIS”**

PRESENTADO POR:

KEVIN ANDRES RÍOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO
2012**

**ANÁLISIS FÍLMICO DE LAS OBRAS CINEMATOGRAFICAS DE
CIENCIA FICCIÓN “METRÓPOLIS”**

BAJO LA DIRECCIÓN DEL TUTOR:

FRANCISCO JAVIER PARRA CORREA

**MONOGRAFÍA PARA OPTAR EL TITULO DE COMUNICADOR
SOCIAL-PERIODISTA.**

PRESENTADA POR

KEVIN ANDRÉS RÍOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO
2012**

TABLA DE CONTENIDO

Síntesis	8
1. Introducción	9
2. Contextos de la investigación.....	10
2.1. Contexto problemático.	10
2.2. La ciencia ficción como género cinematográfico.	13
2.3. De los directores, Fritz Lang.	16
2.4. De los directores, Rintaro y Katsuhiro Otomo.	17
Filmografía del director:.....	18
2.5. Metrópolis (1926).....	20
2.6. Metrópolis, (2002).....	23
2.7. Antecedentes de investigación.	25
3. Formulaciòn del problema	33
4. Justificación	34
5. Marco teórico.....	35
5. 1. Aspectos técnicos del film	40
5.2. Aspectos narrativos del film	40
5.3. Aspectos estéticos del film.....	43
5.4. Aspectos de la relación hombre-maquina en el cine	44
6. Objetivo general.....	45
7. Objetivos específicos.....	45
8. Marco metodológico	46

9. Unidad de análisis	47
10. Unidad de trabajo.....	47
ANEXO 1. Hoja de análisis secuencial del contenido fílmico.	48
11. LA RELACION HOMBRE-MAQUINA EN LA HISTORIA, EL CINE, Y LA LITERATURA.	125
11.1 Mitología y tecnología.....	127
11. 2. A imagen y semejanza.	129
11.3. HUMANIZACIÒN Y DESHUMANIZACIÒN	131
11. 4. Poder.	133
11. 5. Miedo.	134
11. 6. La cámara como prótesis del ojo y del pensamiento.	135
12. ASPECTOS TECNICOS EN LOS FILM METROPOLIS DE LOS AÑOS 1926 Y 2001.	136
12.1 Códigos tecnológicos de base	138
12.2. Códigos de la serie visual. Primer grupo: La iconicidad.	140
12.3. Códigos de la serie visual. Segundo grupo: la composición fotográfica	145
ANEXO 2.Encuadres y planos	151
12.4. Códigos sonoros	154
12.5. Códigos gráficos.	158
13. LA NARRATIVA, MANERAS DE CONTAR LA RELACIÒN HOMBRE-MÀQUINA EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÒN.	160
13.1. Los existentes	162
13.2.El personaje como persona.....	165
ANEXO 3.Tipos de personajes	166
13. 3. Los acontecimientos.....	173
ANEXO 4	175
13. 4. Las transformaciones	180

ANEXO 5. Objetivos de los personajes en el film.	183
14. LA ESTÈTICA, COMO ESTILIZACIÒN DEL HOMBRE Y LA MÀQUINA EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÒN.	185
14.1. La estética del hombre y la máquina	188
ANEXO 6.Arquetipos y estereotipos	192
14.2. La estética en lo técnico.	204
15. Conclusiones.....	208
16. Bibliografía	216

Dedicado a,

Mi Madre, la mujer más hermosa del mundo que siempre ha estado conmigo en las buenas y en las malas. Gracias Madre, Te amo.

A Dios, mi padre espiritual que dio todo por mí para que sacara adelante la carrera. Gracias Padre, Te amo.

A la memoria de mis abuelos.

Agradecimientos,

A Dios por su amor incondicional y por darme fortaleza para salir adelante en todos los aspectos de la vida.

A mi Mamà por su sacrificio, su amor incondicional y por ser ejemplo en mi vida.

Al profesor Francisco Javier Parra Correa por su orientación, consejo y apoyo incondicional a lo largo del proceso.

A mi familia por su paciencia y por creer en mí.

A la profesora Elba Mónica García Bustamante y al profesor Pablo Granada por haber sido orientadores para la idea de mi trabajo de grado.

A lupita, mi mascota por haberme acompañado en las noches de traspasos.

A mi primo Juan Camilo Ríos, que es mi hermano del alma y mi mejor amigo.

SÍNTESIS

SÌNTESIS	ABSTRACT
La presente monografía propone un análisis cinematográfico a dos largometrajes llamados “Metrópolis”, realizados por Fritz Lang en 1926 y Rintaro en 2001. Esta monografía busca conocer en los film, la relación hombre-maquina y los diferentes aspectos técnicos, narrativos y estéticos inmersos en estos. Esta es una investigación enfocada desde el campo de la producción, considerando al director como un productor de sentido en el modo en que planifica, gestiona, realiza y hace un producto cinematográfico, de acuerdo a su experiencia, circunstancias históricas y su visión del mundo. Palabras clave: Hombre, Máquina, Robot, Autómata, Cyborg, Director, Producción, Cinematografía, Técnico, Narrativa, Estética.	This paper proposes an analysis of two feature film called "Metropolis" by Fritz Lang made in 1926 and Rintaro in 2001. This paper tries to clarify in the film, the man-machine and the various technical, narrative and aesthetic involved in these. This is a focused research from the field of production, considering the director and a producer of meaning in the way we plan, manage, perform and make a film product, according to their experience, historical circumstances and their world view. Keywords: Man, Machine, Robot, PLC, Cyborg, Director, Production, Cinematography, Technical Narrative, Aesthetics.

1. INTRODUCCIÓN

El cine como lenguaje, despierta diferentes sensaciones en los espectadores que a través de su contexto sociocultural tienen experiencias diferentes con el film. Es así como el cine descubre en si mismo diferentes narrativas, que son maneras de contar y de pensar en imágenes la historia que se quiere dar a conocer, llegando a concebir de esta forma al productor como el creador de sentido o el autor que “simboliza las actitudes, las intenciones, el modo de hacer, etc. Que se ven reflejadas en el film” (Rojas, 2005, Pág.45)

Tomando como base teórica el análisis estructural del film, se busca dar cuenta de las diversas categorías, las cuales están inmersas en los códigos cinematográficos y en el género de Ciencia ficción (CF), con el objetivo de conocer como es el tratamiento narrativo, técnico y estético de la relación Hombre-Maquina realizado por el productor cinematográfico.

Esta es una investigación con un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, la cual se realizara por medio de la matriz teórica denominada Análisis cinematográfico, propuesta por Francesco Casetti y Federico di Chio, además se profundizara en otros autores como Metz, Schumm, Eisenstein, Eco, entre otros.

El presente trabajo de grado tuvo tres momentos importantes, el cual tomo inicio durante el segundo semestre del 2011 en la etapa de formulación del proyecto. En la fase uno del trabajo de grado, se tomo los dos Film y se hizo una primera proyección a manera de espectador, después se hizo una segunda proyección, pero ya la mirada tenia que cambiar de espectador a investigador, lo cual llevo a la aplicación del instrumento de descomposición en segmentación propuesto por Francesco Casetti y Federico di Chio. Con este instrumento se realizaron varios cuadros, en los cuales se describía solo lo que se apreciaba en el film, en relación a los aspectos técnicos, narrativos y estéticos. Para la segunda fase se

desarrollaron los procesos de comprensión y de interpretación, y a partir de estos se generó un proceso de escritura del análisis de la interpretación, que conformaba la teoría de los aspectos técnicos, narrativos y estéticos junto con la evidencia hallada y que esta almacenada en los cuadros. Para esto se utilizó el método de recomposición, denominado Numeración, en el cual “Se tienen en cuenta todos los elementos identificados durante la descomposición, caracterizados a un tiempo por su pertenencia a un determinado segmento” (Cassetti y Di Chio, 1990, Pág. 49), en otras palabras la enumeración permite escoger los elementos más significativos en el film. De esta forma, a partir de estos cuadros de análisis se realizaron las interpretaciones y las conclusiones, dejando como resultado fuertes evidencias sobre el sentido del productor, su tratamiento y como se concibe la relación hombre-máquina en los films estudiados.

2. CONTEXTOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. CONTEXTO PROBLEMÁTICO.

Este primer interés de estudiar el sentido del productor a través de su propia creación cinematográfica, lleva a que esta investigación se acerque a analizar filmicamente dos largometrajes de ciencia ficción, llamados “Metrópolis”, haciendo énfasis en la relación Hombre-Máquina, en la cual, “nos relacionamos con las tecnologías y en otras ocasiones las tecnologías se relacionan con nosotros, produciéndose flujos e intercambios que muy pocas veces son unidireccionales” (Ortiz, 2004, Pág. 72), de esta manera se busca concebir un estudio para dar cuenta de cómo el productor cinematográfico a través de lo técnico, narrativo y estético logra dotar al sujeto Cyborg y al ser humano de significados, como los

relaciona y finalmente como los refleja en el film, por medio de las situaciones de cada personaje, sus experiencias y formas de ver el mundo. Por otro lado, se busca hacer una comparación entre los dos Largometrajes de Metrópolis para conocer si de alguna manera, hay similitudes o diferencias en el tratamiento técnico, estético y narrativo que le da cada productor a su película, es decir si los directores retoman ideas de las versiones anteriores para crear el film, o por el contrario, construyen un nuevo sentido y disponen de otras técnicas audiovisuales, saliéndose de lo ya establecido por el discurso anterior.

En la relación Hombre-Máquina es importante mirar que la maquina tiene dos sujetos: Robot y Cyborg. Por un lado, el Robot es una “Maquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones, antes reservadas solo a las personas” (Gutiérrez, 2009, Pág. 25), mientras que el Cyborg es un “Ser humano corregido en sus defectos y carencias, y a la vez potenciado en sus facultades, mediante el empleo y la implantación de tecnologías protésicas en su organismo” (Koval, 2009, Pág. 12). De esta manera, la distinción de estos dos sujetos lleva a ver por ejemplo, en el caso de la película Metrópolis del año 2002, que el modelo 803drpdm4973c es un robot, procedente de un almacén, utilizado solo para las necesidades humanas, mientras que Tima es una joven Cyborg, creada por el Barón rojo en memoria a su hija fallecida; Al ser un Cyborg Tima es un ser con partes humanas y partes robóticas, permitiendo que tenga conciencia de sí misma y se cuestione sobre su existencia y busque el sentido de la libertad.

Pero, ¿Cómo se concibe el Cyborg y el robot dentro del cine?, en primer lugar el robot tiene su entrada en el film, de acuerdo a una tradición de la literatura de ciencia ficción que data de 1942, época donde Isaac Asimov en su relato Runaround, establece las leyes de la robótica, las cuales son:

-“Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.

-Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas entran en conflicto con la primera ley.

-Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley”, (Gutiérrez, 2009, Pág. 25)

Otra forma de ver a la maquina dentro del cine es ver según Schumm, los cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro, sin embargo, se profundizara en el cine de rebelión, contingencia y de alteridades, ya que aquí se encuentran características que responden al Cyborg y al robot. Por un lado, “el cine de alteridades se caracteriza por el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden, el cine de contingencia se caracteriza por las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica que ocasionan que las maquinas, computadoras, robots, androides y sistemas virtuales se amotinan contra la sociedad humana, por ultimo esta el cine de rebelión que se caracteriza por la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es el caso de la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía” (Schumm,2006, Pág. 100-103)

Si bien, el sujeto Cyborg, también tiene una concepción desde la comunicación que permite mejorar la comprensión de este campo, ya que actualmente el Cyborg hace parte de la denominada sociedad de la información. Sin embargo, en esta ocasión, los Cyborg somos nosotros, los cuales nos arraigamos a prótesis tecnológicas que nos permite ampliar las extensiones de nuestro cuerpo, “De hecho, hoy en día la técnica es una de las dimensiones en las que se juega la auto transformación del mundo humano. ¿Dónde reside nuestra identidad humana, sin oponernos a la técnica?, ¿cuál es el límite de lo in-no-humano? ¿Es posible usar las técnicas sin” metamorfosearnos” con ellas y en consecuencia reinterpretarlas e inventarles nuevos usos? Cambio, mutación, alteración, mezcla en donde los esencialismos no caben y donde emergen nuevas categorías para comprender nuestra cultura, en tanto tecno cultura” (Ortiz, 2004, Pág. 72), en otras palabras la

relación del hombre y la maquina mirado desde el ámbito comunicacional, permite relaciones y experiencias del ser humano con artefactos tecnológicos que no solo avanzan cada día sino que también permiten nuevas miradas del mundo.

Ahora bien, para hablar de los film, habría que mirar a Metrópolis desde una mirada histórica, en lo que se refiere a sus directores y al contexto en el que fueron realizadas. Por un lado, están los largometrajes realizados por Fritz Lang en 1926, Rintaro en el 2001 y en 1949 Osamu Tezuka recurre a la narración gráfica para crear el cómic de Metrópolis.

2.2. LA CIENCIA FICCIÓN COMO GÉNERO CINEMATOGRAFICO.

En la actualidad el cine de ciencia ficción es un género multidisciplinario, es decir que se nutre de diferentes medios de expresión, tales como, la literatura, los cómics, el manga, el arte y que se podría concebir como una versión fantasiosa de la realidad que se relacionan con las probables o desorbitantes derivaciones de la ciencia.

Si bien, “La ciencia ficción como genero cinematográfico, se inicia dos años antes de morir el siglo XIX, de la mano del mago del cine fantástico Georges Melies” (Gasca, 1975, Pág. 4) En esta época influenciada por la revolución industrial, el hombre empezó a pensar en la maquina como sinónimo de progreso creando de esta forma inventos tan asombrosos como la locomotora, el telégrafo, la maquina industrial, y todo gracias a la literatura de Julio Verne y H.G. Wells que anticiparon los más locos sueños científicos invitando al hombre a convertirse en un científico loco.

De esta forma el cine se empieza a influenciar de la literatura para crear cine de ciencia ficción. Así, Georges Melies se inspira en la obra de Julio Verne para rodar

en 1902, su film, el viaje a la luna, la cual se convierte en una maravillosa y misteriosa historia, que narra “el viaje en la sede del congreso científico en el club de los astrónomos, la preparación de los astronautas y los diversos preparativos, las incidencias del viaje, la llegada a la luna, el encuentro con los selenitas y el rey de la luna, y el regreso a la tierra con un prisionero que será exhibido como un fenómeno de feria”.(Gasca, 1975, Pág. 5)

De esta forma, la CF ficción primitiva (1890-1930), se empieza a influenciar de la literatura, pero también de las vanguardias artísticas, Tales como el expresionismo alemán y el futurismo, las cuales se caracterizan por la expresión individual del artista, pero también fueron de gran aporte en la CF a través de la arquitectura, la iluminación y el maquillaje. Además por esta época surge el cine de terror, el cual empieza a influenciar a la mayoría de Films expresionistas y futuristas. Así pues, podemos encontrar, Films como el Golem de Paul Wegener y Henrik Galeen, El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene, Frankenstein de James Whale y Metrópolis de Fritz Lang.

Después, llega la edad de oro de la ciencia ficción que se presenta entre los años 1930 y 1950, que según Rovira (2008), explica que “después de la segunda guerra mundial se produce una transición de género. Es la época en que los argumentos ganan en complejidad y su publico característico son los adolescentes que fueron escritores de tendencias izquierdistas que vivieron en Nueva York entre 1945 y 1947”, de esta forma se puede referenciar a Isaac Asimov como uno de los mejores autores de CF, además por esta época se difundieron los cortometrajes de superman (1940) y el enigma de otro mundo (1951) caracterizada por criaturas que llegan a la tierra de otros planetas. Esta edad de oro también se caracteriza por la influencia de los cómics en el cine de CF. Es el caso del manga Metrópolis de Osamu Tezuka realizado en 1949, el cual se convierte en la principal influencia para realizar el film Metrópolis del año 2001.

Entre 1950 y 1980 el cine de ciencia ficción toma otro giro a raíz de acontecimientos como la guerra fría, las primeras computadoras, o la posibilidad de ir a la luna, creando de esta forma las primeras ciudades en el espacio dentro de las obras de género. De esta forma, esta época se destaca por Films como el planeta de los simios (1968), 2001: Odisea en el espacio (1968) y la guerra de las galaxias (1977).

Según Rovira (2008), la aparición de las primeras redes informáticas globales entre los años 1980 y 1990 crea un cambio en la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios producirán profundas transformaciones en la sociedad”, de esta forma como respuesta a esto surge el Ciberpunk, termino que muestra una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje, el cual crea en la juventud un ideario punk rebelde subversivo. Además se evidencia en estos Films el alto grado de desarrollo tecnológico y el bajo nivel de vida, creando así espacios urbanos degradados, personajes marginales y entornos de lata tecnología. De esta manera, encontramos Films como Akira de Katsuhiro Otomo realizada en 1982 y que fue inspirada en su manga que lleva el mismo nombre, Blade Runner (1982) producida por Ridley Scott y Ghost in the shell (1989) realizada por Masamune Shirow.

Por ultimo, esta el post Cyber punk que se da desde 1990 hasta la actualidad y que se caracteriza por llevar el mismo enfoque de su antecesor, pero con un enfoque donde el hombre y la maquina tratan de mejorar algunas condiciones sociales. En esta ultima época de la CF se pueden apreciar Films como Matrix (1999) dirigida por los hermanos Washowski, inteligencia artificial (2001) de Steven Spielberg y Metrópolis (2001) realizada por Rintaro y Katsuhiro Otomo.

2.3. DE LOS DIRECTORES, FRITZ LANG.

Friedrich Christian Anton Lang, nació el 5 de diciembre de 1890 en la ciudad de Viena, Austria. Fue un director de cine, el cual ejerció en Alemania y Estados Unidos. Siendo uno de los principales artífices del género conocido como cine negro. Es también considerado uno de los grandes cineastas de la historia del cine. En sus inicios, contribuyó al movimiento expresionista alemán,

Durante su juventud realizó estudios de arquitectura complaciendo así la voluntad paterna; pero más tarde se inclinó hacia la pintura, vocación que lo llevó a abandonar el hogar familiar y a emprender una serie de largos viajes. En 1914, con motivo del estallido de la I Guerra Mundial, regresó a Austria, se enroló en el ejército y cayó herido; fue en el hospital militar donde conoció al director de cine Joe May, al que mostró sus dibujos y algunos de sus relatos; éste no dudó en contratarle como guionista.

De esta forma, hizo su debut como director en 1919, y tuvo su primer éxito en 1921 con la cinta marcada por el expresionismo "Las tres luces. Las obras más destacadas de su primera época son Metrópolis (1926), dos estudios sobre Mabuse (1922), y su secuela El testamento del doctor Mabuse (1933), aprobada por los funcionarios nazis que buscaban la colaboración de Lang.

Sin embargo éste, de origen judío, huyó de Alemania para nacionalizarse estadounidense en 1935. De esta forma deja su fortuna y a su esposa Thea van harbou que tras varios años compartiendo matrimonio y guiones se divorcia de Lang y se una al movimiento nazi. De esta forma Lang empieza como director en estados unidos, donde dirija western, dramas y Films bélicos.

Algunas filmografías del director:

Las tres luces, 1921

El Doctor Mabuse, 1922

Los nibelungos, 1924

Metrópolis, 1926

Spione, 1928

La mujer en la luna, 1929

El testamento del doctor Mabuse, 1933

Liliom, 1934

Furia, 1936

Clandestino y caballero 1946

Deseos humanos, 1954

2.4. DE LOS DIRECTORES, RINTARO Y KATSUHIRO OTOMO.

Hayashi Shigeyuki, más conocido como Rintaro, nació el 22 de enero de 1941 en Tokio, Japón. Es director de series de animación japonesa, además de films animados, entre los que destaca Metrópolis 2001. Empezó su carrera a los 17 años como animador en la película el cuanto de la serpiente blanca en 1958. Después, en 1963 ingreso a producciones Mushi, estudio dirigido por Osamu Tezuka; Allí trabajo como ayudante en la reconocida serie Astroboy. Actualmente trabaja en el estudio Madhouse.

Rintaro es un fan de la ciencia ficción, y ha sido influenciado por las películas western, el cine negro y por Osamu Tezuka su maestro.

Filmografía del director:

Captain Harlock: Mystery of the Arcadia (1978)

Galaxy Express 999 (1979)

Adieu Galaxy Express 999 (1981)

Harmagedon (1983)

The Dagger of Kamui (1985)

Phoenix: Karma Chapter (1986)

Neo Tokyo - Labyrinth (1987)

X (1996)

Alexander: The Movie

Metrópolis (2001)

48 x 61 (2004)

Yona Yona Penguin (2009)

Katsuhiro Otomo nació 14 de abril de 1954 en Hasama en la prefectura de Miyagi Japón. Es un dibujante de manga, director de anime, y guionista tanto de manga como anime. Se le conoce principalmente por ser el director de Akira, una de las películas más influyentes del anime, así como por ser el artista/guionista del manga original en el que se basa la película.

Como adolescente que creció en los turbulentos sesenta, Otomo veía por todos lados las manifestaciones de tanto estudiantes como trabajadores contra el gobierno japonés. Este periodo de cambio es lo que creo el Japón que hoy en día conocemos - un Japón con un fuerte contraste con el Japón ocupado tras la segunda guerra mundial. Las revueltas, manifestaciones y en general la situación caótica de esa época, le sirvieron como inspiración para su trabajo más conocido, Akira.

La animación de este periodo (especialmente los trabajos que salían de los estudios de animación de Tokio, Mushi Production y Toei Doga) influenciaron al joven Otomo. Trabajos como Gigantor, Astro Boy y Hols, príncipe del sol incitarían a Otomo a desarrollar su carrera dentro del mundo de la animación.

Filmografía del director:

Jiyu wo warerani (1982)

Genma Daisen

Labyrinth Tales' (1987) conocido también como Neo-Tokio

Lab (1987)

Akira (1988)

World Apartment Horror (1991)

Roujin Z (1991)

Robot Carnival (1987)

Memories (1996)

Spriggan (1998)

Metrópolis (2001)

Steamboy (2004)

Mushishi (2007)

Freedom Project (2007)

2.5. METRÒPOLIS (1926).

Esta primera versión, realizada en el año 1926 por el director Vianes Fritz Lang, “es un monumento al cine mudo alemán”, (Kinetoscopio, pg. 97) que “a partir de la visión de los rascacielos de la isla de Manhattan al entrar su barco en el puerto” (Luis Gasca, 1975. pg227) y la novela futurista de su esposa Thea Von Harbou limitante en el partido nazi, se inspira para la realización del film.

“La ciudad del futuro Metrópolis se remonta al siglo XXI donde, los amos, los poderosos, viven en maravillosos palacios levantados entre increíbles jardines. Los obreros, esclavos del maquinismo y de la automatización, habitan fábricas subterráneas, que al conocerlas, asombran al hijo del gran amo, el joven John Fredersen, que se preocupa por la situación de esos hombres y mujeres. Mientras tanto el sabio investigador Rothwang prepara la fabricación de robots que espera puedan sustituir muy pronto al ser humano en sus funciones. Los obreros, preocupados de la próxima desaparición del proletariado a favor de los robots, escuchan en sus catatumbas subterráneas a la joven María. El amo de todo, el padre de John Fredersen, ordena al sabio que construya un robot a imagen y semejanza de María. De esta manera, la mujer robot incita a los obreros a una rebelión, mientras la autentica muchacha es conservada prisionera” (Gasca, pag227)

Pero, ¿Qué relación tiene la novela de Thea Von Harbou con el cine?, en realidad tiene mucho, que ver, ya que muchos film de ciencia ficción son inspirados en los relatos de anticipación expuestos en la literatura, como por ejemplo, “La realización de la película Blade Runner comienza en 1977, cuando Hampton Fancher, un actor secundario y guionista, adquiere por la suma de diez mil dólares los derechos de la novela de ciencia ficción del norteamericano Philip K Dick

(1928-1982), titulada ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?, con la intención de llevarla a la pantalla grande”(Schumm,2006, Pág. 128)

“La literatura tiene importancia en el desarrollo artístico del cine en la medida en que todas las formas artísticas establecen un diálogo con la evolución del lenguaje cinematográfico. En el caso particular de la literatura narrativa (es decir, teatro, novela y cuento), su importancia consiste en que comparten con el cine algunas estrategias cuya evolución suele tener manifestaciones similares”, (Zavala, 1995, Pág. 36) dicho de otra manera, el cine se sustenta en la construcción narrativa y en los mecanismos de intertextualidad que tiene la literatura, la cual se convierte en un elemento de inspiración para el cine de ciencia ficción.

Por otro lado, Metrópolis se caracteriza por ser un film que pertenece al expresionismo alemán, es decir fundamentada estéticamente en esta corriente. El expresionismo como tal, “es una vanguardia artística que busca la expresión de los sentimientos y las emociones del autor, más que de la representación de la realidad objetiva. Esta corriente, empieza a vincularse a otras disciplinas como la literatura, el teatro, la danza y finalmente el cine, el cual se caracteriza por una imagen subjetiva que descubre lo oculto tras la realidad aparente, lográndolo así por medio de una distorsión óptica a través de la iluminación, la escenografía, la mímica exagerada, el maquillaje y el vestuario estilizado” (www.monografias.com)

Metrópolis del año 1926, se produce como una reflexión no solo del futuro sino también del presente que realiza su productor Fritz Lang, el cual es participe de los conflictos de su época caracterizados por “la industria y el desarrollo tecnológico que iban a servir, en manos del Nacionalsocialismo, para emprender la destrucción más sistemática y ordenada de toda la historia” (Blosca, 2004. Pg 134), De esta manera Metrópolis es una producción habitada por el periodo de entreguerras y por un fuerte cuestionamiento a futuro, ya que se temía por el avance de la industrialización y la devastación que pudiera traer este avance en la sociedad.

Como tal, la noción de Cyborg que se tiene en el film de 1926, se constituye en como el ser humano de aquella época era considerado una masa mecanizada trabajadora en las industrias, “en las cuales eran, piezas de una mecánica teledirigida, pero también capaces de desencadenar una destrucción sin límites” (Blosca, 2004. Pg137), lo cual se hace evidente en el film. Pero mas allá, de un hombre mecanizado había una noción de progreso, la cual se daba por pensamientos embrutecidos que trabajaban para la unificación y el avance de Alemania, la cual ideológicamente estaba controlada por un Nacionalsocialismo, que buscaba el progreso de su país y su influencia por toda Europa.

Así pues, la película representa “una coyuntura fronteriza de la vanguardia alemana, de sus temas y tratamiento, de su relación con el diseño y de su dependencia del pasado. Metrópolis también es una obra de y para las masas, realizada por una empresa capitalista llamada UFA lanzada a la política de las superproducciones colosales”.(Blosca, 2004, pag118), Pero ¿Cómo se concibe Metrópolis desde el diseño y su dependencia del pasado?, si bien, “Metrópolis estaba concebido por un ojo arquitectónico; su espíritu es constructivo, su imaginación puede emparentarse con las estéticas de la época, tanto en diseño como en utopías o utopías invertidas (Bahuaus, constructivismo, productivismo, nueva objetividad, futurismo” (Blosca,2004, Pág. 118), en otras palabras el decorado del film no solo son los edificios, sino también la fabrica hasta cada maquina. Por otro lado, los antepasados de este film, convergen de “diferentes fuentes iconográficas y arquitectónicas, personajes venidos de disímiles tradiciones (Cristiana, alquímica, demoníaca)” (Blosca, 2004 Pág. 118), pero también de remotos periodos bíblicos, por ejemplo se puede ver la torre de babel, lugar donde viven los amos de Metrópolis. Estos arquetipos fueron seleccionados en la siguiente consideración del director, “La señora Von Harbou y yo metimos en el guión de Metrópolis una batalla entre la ciencia moderna, el ocultismo y la ciencia medieval” (Bogdanovich, Pág. 116), sin embargo mas allá de personajes

de diferentes épocas de la historia, el director busca mostrar unos personajes con miedo al Apocalipsis, al desastre que podría traer hablando ya del contexto, la industrialización.

2.6. METRÓPOLIS, (2002).

En el año 2002, se produce el largometraje animado de Metrópolis que según criterios de su director Rintaro, recoge aportes de la obra original y del cómic de Metrópolis creado en 1949 por Osamu Tezuka, el cual “No había visto la película, ni siquiera sabía de qué iba. Simplemente, durante la guerra, vi un fotograma en la revista japonesa Kinema Jumbo, en la que se representaba la escena del nacimiento de la mujer robot”. (Tezuka, 1949, pg 160)

El cómic metrópolis de Osamu Tezuka constituye en palabras del creador “Una admiración por los progresos tecnológicos y científicos que, supuestamente, depararía el futuro, pero también su preocupación por que la propia raza humana siga empeñada en crear guerras y conflictos. No olvidemos que, pocos años atrás, había concluido la segunda guerra mundial, durante la cual Tezuka había vivido la fuerte militarización y la carencia de alimentos en su país, así como la posterior derrota del mismo” (Tezuka, 1949, pg 165)

En este largometraje de Metrópolis realizado en el año 2002, se ha desligado radicalmente del estilo reinante en el anime Japonés: los personajes están dibujados con técnicas de los años 20: sus siluetas se componen de trazos exacerbadamente redondos y los rostros están fuertemente caricaturizados para reforzar la personalidad del personaje. El vestuario y los diferentes estilos de peinado corresponden a los Estados Unidos de principios de siglo. En lo referente a los personajes, destaca el paradigma desarrollado en los caracteres más jóvenes. Estos, a pesar de tener unos rasgos infantiles, destacan por su gran

madurez, independencia y resolución. Otro golpe de efecto que hace que Metrópolis sea una película anime única en su género es la música. Pese a estar en gran parte compuesta por un compositor japonés, Toshiyuki Honda, la banda sonora está completamente empapada del jazz de Nueva Orleans.

“En medio de todo este mundo híper tecnológico e híper controlado, donde muchas áreas de la metrópolis están restringidas tanto para los humanos de determinada clase, como para los robots, se produce el encuentro entre una bella humanoide -creada por el "Frankenstein" de turno con el objetivo de que sea una líder y acceda al "trono" de Metrópolis- y un joven que asiste a su tío en una investigación en la que precisamente intentan capturar a ese científico, que está acusado de crímenes internacionales. Será el súper ser que en este caso es Tima, que en definitiva no se más que un robot que adquirirá un nivel desorbitado de inteligencia, poder y fuerza, el que rompa con las leyes de la robótica, pues adquirirá voluntad propia y su propia decisión es acabar con los seres humanos, ya que estos no aportan realmente nada en el proceso productivo y de avance de la sociedad. Es decir, que los seres humanos ya no son necesarios y por tanto la dictadura pasa a ser de las maquinas sobre los hombres para aniquilarlos como en su momento fue el pensamiento Hitleriano de acabar con los judíos. El plan del Barón rojo por tanto le sale al revés ya que su idea era de gobernar en la sombra con la ayuda del súper ser, generando miedo en la sociedad y achacándolo a los robots de los suburbios, algo muy típico de la extrema derecha en cualquier país”

2.7. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.

Tratamiento del contenido y la puesta escénica dada por el director Sergio Cabrera para producir humor en sus películas la estrategia del caracol y golpe de estadio.

Investigación realizada en el año 2005 por Ana Catalina Rojas Mejía

La propuesta inicial de la monografía es como la investigadora se adentra en estas dos producciones cinematográficas, para dar cuenta de las características y los criterios de producción que tiene el director Sergio Cabrera a la hora de hacer humor y manejar estos códigos de significación en el escenario.

La metodología tiene un enfoque cualitativo, pero se evidencia técnicas cuantitativas, como gráficos y tablas de porcentajes. Además, para el análisis la autora se basa en la teoría propuesta por Francesco Casetti y Federico Di Chio, en lo que es analizar un film, en lo que se refiere a la significación a partir del manejo técnico. (Casetti y Di Chio, 1990, Pág. 221) se refieren a “la comunicación como el objeto que se transmite en torno al cual se interactúa es también el terreno de la transmisión y la interacción”. En otras palabras, hablando en términos cinematográficos la comunicación es un intercambio entre el director cinematográfico que es el productor de sentido y los espectadores que reciben el producto y lo interpretan de acuerdo a sus criterios.

Para darle un mejor entendimiento a dicho proceso de comunicación entre productor y espectador, la autora da cuenta de dos tipos de relaciones, que generan diferentes lecturas frente a los filmes que está abordando:

“El autor simboliza las actitudes, las intenciones, el modo de hacer, etc. Que se ven reflejadas en el filme.

El espectador implícito refleja las predisposiciones, las expectativas, las operaciones de lectura presentadas en el filme”.

Por otro lado, para estudiar el contenido de los film tomo como base a Ferdinand de Saussure y la escuela estructuralista, la cual le da importancia al conjunto de los elementos, que podrían ser los códigos visuales, gráficos, sonoros, sintácticos, de montaje, que generan y que significa, lo cual sería, la estructura de las dos producciones cinematográficas.

Según la investigación realizada por la autora, el humor es uno de los géneros más usados en las producciones nacionales, este uso es dado por los humoristas para denunciar, criticar y opinar un hecho o personaje con cierto aire de tranquilidad, y es a través del humor que la sociedad ha entendido factores importantes de manejo social además de ver su realidad, a veces hace uso de este para generar burla, imprimirle sarcasmo a las historias, caricaturizar personajes y/o situaciones y en otras simplemente para entretener.

Ahora bien, dicho humor no se refiere solo a que sea gracioso, el humor es usado de múltiples maneras como:

- a. “Humor puro. Suele presentarse con una carga bastante abstracta, o de rasgos absurdos, surrealistas, poéticos o de humor negro. Está más próximo al chiste que al humorismo informativo.
- b. Humorismo critico. Ofrece en mayor o menor medida una radiografía subjetiva e intencionada de la vida del país (o del mundo).
- c. El humor costumbrista tiene como eje la tradición rural, las costumbres del campesino, en su modo de relacionarse, vestirse, moverse, hablar y pensar.
- d. El humor citadino es donde lo rural y lo urbano forman un contraste de aspecto psicosociales que encierran significados y relaciones que

desencadenan finalmente un humor donde la cotidianidad del ciudadano es convertida en una especie de caricatura personal”.

A manera de conclusión, la investigadora le da importancia a las películas, desde el papel que juegan estas en la construcción de la forma de la narración de los códigos cinematográfico, lo cual permite por medio de un plano o un movimiento de cámara, crear una lectura mas profunda del film. También hace referencia a los planos, sonidos y forma de narración de la historia. Por ejemplo, “En la estrategia del Caracol, los planos son con una perspectiva mas cerrada, se hace plano medio, (desde la cintura) pero no se da espacio en el fondo. Los planos de esta película radican en la reacción de cada individuo, sus gestos, etc. Mientras que en Golpe de estadio, el plano es de la cintura, pero con perspectiva abierta, lo que permite ver al objeto o personaje inmersos en su entorno”, por otro lado la música en estos dos film tiene un tono emocional de acuerdo a la intensión comunicativa que se quiera dar, por ejemplo en este caso es dar sensación de humor, lo cual tiene un fin: entretenimiento.

Como tal, esta monografía es un buen referente de ruta de investigación, es decir la propuesta metodológica de este trabajo de grado sirve para abordar la monografía llevada a cabo, en lo que se refiere a apoyarse teóricamente en el análisis del film y la escuela estructuralista. También aporta en que la monografía sirve de referente para ver como se estudia el campo del productor dentro de la producción cinematográfica. En este caso como Fritz Lang, Osamu y Ryo Kawano, tienen una intencionalidad en sus historias y como son sus formas de producción.

Representaciones de la modernidad en el cine futurista. El caso de Blade Runner.

Investigación realizada en el año 2009 por Juan Fernando Vizcarra Schumm.

Esta tesis tiene como eje central identificar y analizar en el discurso fílmico de Blade Runner, aquellos elementos de tipo narrativo, estético y representacional que revelan la radicalización de los efectos de la modernidad.

La metodología se basa en un enfoque cualitativo, principalmente desde la investigación hermenéutica, “que es una ciencia interpretativa en busca de significados” (Schumm, 2009, Pág. 7) pero también el autor sustenta su trabajo desde la sociología de la cultura y todo lo que esta integra semiótica social, semiótica de la imagen, estudios culturales y el análisis textual. En si lo que busca el autor es contrastar un acontecimiento discursivo que es la película con las condiciones históricas y sociales de producción en que se hizo esta. En otras palabras, la tesis indaga sobre lo simbólico en este discurso cinematográfico.

En un inicio el autor, realiza un breve repaso acerca del cine como arte y como industria y su presencia en el contexto de la modernidad. En otras palabras, el cine como arte se asume dentro de una producción artística que consiste en “la elaboración socio histórico de un conjunto de categorías y formas de discursividad preescritas que se incorpora en un universo significativo y de códigos de expresión”, (Schumm, 2009, pag 40). Por otro lado, el cine como industria se mira desde el campo de la producción mediática y la reproducción del sentido, creando así formas de interacción en el mundo del film.

Después, el autor empieza a abordar al cine de ciencia ficción desde diferentes representaciones sociales del futuro clasificándolo en cinco tipos: Cine de contacto, Cine de contingencia, Cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades.

El primer tipo de representación tiene que ver con películas de invasiones extraterrestres y encuentros con estos seres. El segundo tipo de representación toma los efectos nocivos del desarrollo tecnológico, científico y atómico que lleva no solo a la insurrección de las maquinas sino también a la aparición de animales gigantes como hormigas, arañas y reptiles. La tercera representación es el cine de rebelión caracterizado por la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es el caso es la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía. La cuarta representación es el cine de exploración caracterizado por relatos de viajeros estelares que atraviesan por aventuras y peligros en lugares lejanos y misteriosos. El último tipo de representación es el cine de alteridades caracterizado por el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden, (Schumm, 2009, pag 100-103)

Ahora bien, la producción cinematográfica de Blade Runner se ubica en el año 2019 donde una corporación llamada "Tirell" crea unos seres llamados Nexus seres con mayor inteligencia, autonomía, y con cierta capacidad para desarrollar emociones y afectos. Sin embargo, este grupo de seis Nexus se rebelan contra los humanos y se trasladan de manera clandestina a la ciudad de los Ángeles, donde son perseguidos por una brigada de agentes policíacos llamados Blade Runner dedicados al retiro y exterminio de replicantes.

En esta tesis el autor se apoya en Francesco Casetti y Federico Di Chio para descomponer, recomponer y significar este largometraje. Dicho análisis propuesto por estos teóricos, se lleva a cabo por medio de seis pasos: Segmentación (Toma o encuadre, escena, secuencia), Estratificación (Estética, narración y representación), Enumeración (Censo de elementos significativos) Ordenamiento (Ubicación y correspondencia de los elementos significativos), Reagrupación (Unificación, generalización, inferencia, jerarquización, reflexión, interpretación), Modelización (Descubrimiento de las leyes y dinámicas de la estructuración y funcionamiento del texto fílmico). Ahora bien, la forma metodológica que tiene este autor se asemeja a la que tiene Ana Catalina Rojas, por lo que se puede deducir

que los teóricos Cassetti y Di Chio tienen una mejor viabilidad para abordar investigaciones relacionadas con el análisis y el significado de un filme.

El investigador concluye hablando que Blade Runner se inscribe en la intersección de dos tipos de ciencia ficción que es: el cine de contingencia y el cine de alteridades. En consonancia con el primer tipo, la película recrea ambientes sociales definidos por la crisis ambiental y por los efectos imprevistos del desarrollo tecnológico. Las consecuencias azarosas del diseño genético provocan la insurrección de los androides, llamados replicantes en este filme. Por otra parte, acorde con el cine de alteridades, Blade Runner muestra los desafíos que enfrentan las sociedades complejas frente a las dinámicas de la diversidad y la interculturalidad.

El proceso de descripción, sistematización y análisis aplicado a la película Blade Runner aporta en que permite conocer los significados escondidos en los dos largometrajes. Para ello se tomara “el modelo de análisis textual cinematográfico de Francesco Cassetti y Federico Di Chio (1998), cuya técnica traza un itinerario que va del desmembramiento a la recomposición del texto fílmico, para hacer visible sus reglas de articulación y funcionamiento. El ejercicio de análisis se compone de seis etapas: segmentación, estratificación, enumeración, ordenamiento, reagrupación y modelización”. (Schumm, 2009, pag 143)

También es importante las diferentes representaciones sociales del futuro propuestas por el autor sirven para ubicar los 3 discursos de Metrópolis en las diferentes representaciones propuestas. Según el autor, “el cine de ciencia ficción ha desplegado por lo menos cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro: Cine de contacto, Cine de contingencia, Cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades. En relación al trabajo de grado que se está realizando, este se encuentra clasificado como cine de rebelión, caracterizado por la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es decir, la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía, que en este caso podrían ser los

robots y los obreros. Por otro lado, también está clasificado en cine de alteridades, el cual está caracterizado por el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden” (Schumm, 2009, pag 100-103).

Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastian.

Investigación realizada en el año 2009 por Diana Carolina Santanilla Cala.

Lo que realiza la autora de este trabajo de grado es analizar la fotografía cinematográfica a seis películas premiadas a mejor fotografía en el festival de San Sebastián. Como tal, se busca analizar por medio de la semiótica visual los elementos de la fotografía cinematográfica y su producción, presentes en estos film.

La selección de las películas corresponden a diferentes ediciones del festival de San Sebastián que van del año 2000 hasta el 2006. Las películas seleccionadas son:

48 Edición. 2000 Harrison`s Flowers

49 Edición. 2001 The Warrior

51 Edición. Girl With pearl earring

52 Edición. 2004 Nine songs

53 Edición. 2005 Xiang Ri Kui (Sunflower)

54 Edición. 2006 Nigel Bluck Niwemang

La propuesta semiótica de esta investigación se da desde el campo de la semiótica, donde la autora, busca la explicación de un fenómeno de significación. De acuerdo a un criterio de selección de teorías semióticas, la autora selecciona diferentes autores relevantes y determina un grupo M, el cual se hace presente en el libro Tratado del signo visual que aplica modelos retóricos a la comunicación visual iniciando desde los fundamentos perceptivos del sistema visual.

Al final, la investigadora concluye que este estudio demuestra que la fotografía de una película es parte substancial del proceso de significación y su dinámica es signífica. Abunda la presencia de mensajes en la composición, los colores, la luz, las texturas y las decisiones fotográficas en una película. Será tarea entonces del director de fotografía y el director proporcionar los mensajes convenientes y acertados para cada filme.

“Al emprender esta investigación se quería aislar la fotografía del resto de componentes, sin embargo esta idea fue en contra de una convicción más importante: la producción de sentido de toda una obra, la cual se manifiesta a través de todos los componentes. Fue así que el análisis de la fotografía fue dando paso a componentes de otra naturaleza para su contextualización o para su reafirmación” (Santanilla, 2009, pag 174)

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El productor cinematográfico se convierte en un interpretante, el cual produce signos, que tienen una función importante: “representar, ocupar el puesto de otra cosa, evocándola a título de sustituto” (Benveniste, 1994. Pg. 52). En otras palabras, metrópolis, es una representación de la realidad, donde se evidencia toda una estructura discursiva, que se quiere estudiar y que desde el análisis del Film "es un juguete que se monta y se desmonta para saber, por una parte, como está hecho por dentro, cual es su estructura interna, y, por otra, como actúa, cual es su mecanismo" (Cassetti y Di Chio, 2002, pg17)

La presente investigación, busca abordar dos film que vistos desde lo espacio temporal se llevan aproximadamente más de 80 años, por lo tanto cada film, responde a dinámicas de producción diferentes, avances tecnológicos en el cine diferentes, nociones diferentes del sujeto Cyborg, y por último, los directores son seres históricos, con personalidades, motivaciones e influencias particulares, que produjeron sus films, de acuerdo a su época, cultura y contexto. De esta forma lo que se busca investigar es:

¿Cuáles son las diferencias y coincidencias, expresadas en el tratamiento narrativo, técnico y estético de la relación hombre-máquina en los largometrajes “Metrópolis”, realizados en 1926 y 2002 por los directores Fritz Lang y Ryo Kawano?

4. JUSTIFICACIÓN

Pertinencia temática, profesional y social

La presente monografía responde al interés por fortalecer en el ámbito de la comunicación, el cine y de otras ciencias relacionadas con lo social, los estudios acerca del fenómeno cinematográfico, a fin de aportar más comprensión al campo que nos compete: La comunicación. Desde esta perspectiva es importante que el comunicador social-periodista, empiece a cuestionarse acerca de cómo el film y su director producen discurso y como este mensaje se crea en coherencia con el tratamiento y el significado que le da el productor a partir de lo técnico: Luz, encuadre, color, movimiento, contraste, perspectiva, etc. Un filme es el resultado del trabajo de un equipo de personas, sin embargo el director al ser el productor de sentido, es el más determinante en toda la obra cinematográfica.

Si bien, esta investigación permitirá obtener un conocimiento más avanzado acerca del lenguaje audiovisual, comprendiendo de manera crítica e investigativa la obra audiovisual desde diversas perspectivas, pero también otorgara herramientas para la observación y el análisis de un film, tomando en cuenta diversas teorías y técnicas para el análisis. A partir de lo anterior, se piensa que esta investigación contribuye en la vida profesional en la medida que permite mejorar la apreciación de un film, es decir una lectura mas profunda de lo que se puede ver, en otras palabras ¿Qué es lo que comunica una película? Y ese discurso que elementos tiene de la realidad representada por el productor.

Ahora bien, la importancia de comparar dos film para identificar y describir coincidencias y diferencias en las formas de producción, surge en la medida que se interroga el contexto donde se encuentra inmerso el productor, es decir hay dos filmes que los separa más de 80 años de cambios sociales, políticos, culturales,

tecnológicos y económicos. En otras palabras, ¿Que elementos del contexto determinan, las formas de hacer del productor cinematográfico?, ¿Hay aportes de una película a otra, en términos técnicos, narrativos y estéticos.

5. MARCO TEÓRICO

Para estudiar el campo del productor cinematográfico en los dos film de Metrópolis se debe considerar primero el análisis como punto de partida desde el planteamiento de Francesco Casetti y Federico di Chio “Podemos definir intuitivamente el análisis como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición”(Casetti y Di Chio,1990, pag 17) de esta manera el proceso de analizar algo busca comprender como es su estructura, es decir cómo está hecho y como funciona ese objeto, es decir como actúa.

Sin embargo, surge un cuestionamiento, ¿Qué diferencia hay entre un texto y un film?, “un texto es significativo y comunicativo, mientras que el film indica un mensaje audiovisual, como el canal que lo transmite y los conserva” (Odin, 1988, pag 11) en otras palabras el film no solo es una unidad comunicativa sino que también es una realidad material formada por luces y sombras proyectas en una pantalla.

Analizar un film no lleva solo a tener una expectación sobre lo que se ve proyectado, sino que hay un proceso que lleva a que el analista se aleje de una simple apreciación común, convirtiendo al film en un objeto de estudio y no de placer o goce. Este proceso para estudiar un film consiste en analizar, reconocer y comprender, de esta forma, Francesco Casetti y Federico di Chio (2002) definen estos dos conceptos como “el reconocimiento y la compresión no son lo mismo. El reconocimiento está relacionado con la capacidad de identificar todo cuanto

aparece en la pantalla: por lo tanto se trata de una acción puntual, desarrollada sobre elementos simples, y presta para captar esencialmente la identidad (que es esta figura, este ruido, esta luz, etc.). La comprensión por el contrario, está relacionada con la capacidad de insertar todo cuanto aparece en la pantalla en un conjunto más amplio: Los elementos concretos identificados en interés del texto, el mundo representado con las razones de su representación y lo que se llega a comprender en el marco del propio reconocimiento, etc”

Entonces donde queda el análisis, “El análisis es el nexo dinámico y recíproco entre reconocimiento y comprensión: ante cualquier texto, en este caso un film, se oscila constantemente entre la identificación de elementos concretos y la construcción del todo. El análisis activa este movimiento de un modo meditado” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 23) dicho de otra forma el análisis ayuda a captar un texto y aprender cómo se capta, además el qué, el cómo y el por qué hemos comprendido esa obra cinematográfica.

Ahora bien, el análisis de un film conlleva a seguir un proceso para poder estudiar la estructura y el funcionamiento del film investigado. El análisis del texto fílmico propuesto por Francesco Cassetti y Federico di Chio permite mirar la gramática que ordena y hace funcionar los componentes del filme, de modo parecido a cómo funciona la comunicación verbal y escrita. De esta manera, la presente investigación tomara como herramienta este análisis para estudiar los dos largometrajes de Metrópolis.

El análisis fílmico tiene dos pasos. Descomposición y recomposición. Sin embargo, cada paso tiene maneras y formas diferentes de abordar el film. Descomponer de dos maneras: segmentar y estratificar. Por otro lado, está la recomposición y sus cuatro pasos: enumerar, ordenar, recomponer y modelizar.

“Segmentar consiste en la descomposición de su linealidad, se fragmenta el film en unidades o contenidos más breves, de tal forma que puedan observarse en segmentos autónomos” (Metz, 1986). En la segmentación se busca cortar los

encuadres, escenas y secuencias del film. La secuencia es, “una mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio de los personajes en escena, un paso de una acción a otra” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 40). La escena, “reconstituye, por medios ya fílmicos, una unidad que se siente como concreta y como análoga a la que nos ofrece el teatro o la vida (un lugar, un momento, una pequeña acción particular y concentrada)” (Metz, 1982, pag 153). Las secuencias pueden subdividirse en unidades más pequeñas, los encuadres “(comparable a pasar de los párrafos a las líneas de un libro). En sentido estricto, el encuadre es una unidad técnica, un segmento de película rodado en continuidad. En el nivel de la filmación está delimitado por dos paradas del motor de la cámara, y en el nivel del montaje por dos cortes de tijera”. (Cassetti y di Chio, 2002, pag 41).

La segunda intervención en los film, es la estratificación que consiste en “quebrar la compactidad del film y en examinar los estratos que lo componen” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 44). En otras palabras se estudia internamente los segmentos, de acuerdo con los objetivos y preguntas de la investigación. Allí en cada secuencia se hacen relaciones donde se comparan y se diferencian, como por ejemplo, como es el cambio de movimiento de cámaras entre la escena 5 y la escena 8, supongamos.

Pero, ¿Cómo funciona este segundo proceso de descomposición?, como tal, el texto de Francesco Cassetti y Federico di Chio hacen referencia a dos aspectos:

Identificación de una serie de elementos homogéneos, los cuales son “algunos factores que se repiten en el curso del texto y que se señalan mediante su pertenencia a una misma área o familia: lo que emerge entonces es una serie homogénea de elementos. Esta serie puede estar formada por distintos componentes: Estilísticos: el conjunto de ciertos tonos de la iluminación o de ciertos movimientos de la cámara, temáticos: las diversas apariciones de un determinado lugar, la reiterada aparición de una cierta situación y narrativos: la

repetición de una acción del protagonista o de una acción del antagonista”. (Cassetti y di Chio, 2002, pag 45), mientras la articulación de la serie, consiste en “que ir más allá de la homogeneidad de la serie para captar la peculiaridad de los elementos y operar una distinción entre ellos. Conviene diferenciar” Las oposiciones de dos o más realizaciones: se descubrirán las ocurrencias contrarias de una figura estilística (fundido vs. corte brusco, etc.), de un núcleo temático (noche vs. día, espacio in vs. espacio off, etc.) o de un nudo narrativo (ser bueno vs. ser malo, fumar vs. no fumar, etc.), y las variantes de una misma realización: se descubrirán las ocurrencias parecidas de una misma figura estilística (fundido encadenado vs. fundido en negro, etc.), de un mismo núcleo temático (mañana vs. tarde, interior luminoso vs. interior oscuro, etc.) o de un mismo nudo narrativo (fumar en pipa vs. fumar cigarrillos, etc.). (Cassetti y di Chio, 2002, pag 46)

Ahora bien, después de la descomposición de los elementos del film, se lleva a cabo la recomposición, la cual se da por cuatro pasos: Enumeración, ordenamiento, reagrupación y modelización. Estos pasos, llevan a que se conciba otra vez el film como estructura orgánica unida, con el fin de sacar un nuevo conocimiento o una nueva luz de lo que se pudo explorar y descubrir dentro de las dos películas de esta investigación.

Enumeración: “En esta fase se tienen en cuenta todos los elementos identificados durante la descomposición, caracterizados a un tiempo por su pertenencia a un determinado segmento” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 49), en otras palabras la enumeración permite escoger los elementos más significativo en el film.

Ordenamiento: Aquí “se pone en evidencia el lugar que cada componente ocupa en el conjunto del film, ya sea en relación al desarrollo lineal del texto o a su estructuración en profundidad. Se tiene presente cada elemento, atribuyéndolo a determinada secuencia, encuadre, etc. al colocarlo en linealidad, y a determinado nivel expresivo o serie homogénea al colocarlo en espesor. Así, se asigna una

relación de orden a los distintos elementos que constituyen el texto. Cada uno de ellos ya no actúa en solitario: se lee como miembro integrante de un conjunto” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 49)

Reagrupamiento: “En esta fase se empieza a diferenciar el núcleo central del film: su sistema comprensivo, su estructura total. Para ello hay que atravesar la síntesis que representa esta etapa. Consiste en ciertas operaciones concretas: ante todo, la unificación por equivalencia o por homología (de dos elementos que pueden superponerse se hace uno); luego la sustitución por generalización (de dos elementos similares se extrae uno que los engloba) o la sustitución por inferencia (de dos elementos relacionados se extrae uno que deriva de ambos); finalmente la jerarquización (de dos elementos de distinto rango se privilegia el de mayor alcance). En resumen, se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar de todas formas a una imagen restringida del texto” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 50)

Modelización: Este es el último paso del análisis fílmico, “que nos conduce a una representación capaz de sintetizar el fenómeno investigado y también de explicarlo. Llamamos a esta representación “modelo”: un esquema que, proporcionando una visión concentrada del objeto analizado, permite el descubrimiento de sus líneas de fuerza y de sus sistemas recurrentes” (Cassetti y di Chio, 2002, pag 52)

Ahora bien, de acuerdo a la pregunta de investigación, surgieron las categorías teóricas, las cuales son: tratamiento narrativo, tratamiento técnico, tratamiento estético y la integración hombre-máquina.

5. 1. ASPECTOS TÉCNICOS DEL FILM

Ahora bien, respecto a las categorías en primer lugar, esta lo “Técnico” que implica un proceso de planificación donde el director cuenta con diversos recursos ya sean tecnológicos (cámaras, luces, montaje) o teórico (guión técnico) para construir un film, o más que eso un lenguaje. Los autores exponentes en esta categoría son Christian Metz (Áreas expresivas) y Einstein (Montaje). Metz desde el lenguaje propone las “Áreas expresivas”, que según el autor están definidas por lo visual y lo sonoro, los cuales son recursos utilizados por el director para crear su expresión y aprehensión sobre mundo. Según Metz (1971), “en lo visual se puede encontrar todo lo relativo a la vista, basado en un juego de luces, sombras y composición. En relación a lo sonoro, se refiere a todo lo relativo al oído basado en un juego de ondas acústicas”. Por otro lado, encontramos el “montaje”, que es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en cortar, escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar. En últimas, el “Montaje” es un proceso de decisión entre el director y le montajista que definen lo técnico (proceso de planificación) y lo narrativo (como un todo).

5.2. ASPECTOS NARRATIVOS DEL FILM

En segundo lugar, esta lo “Narrativo” que supone un conjunto de imágenes y sonidos asumiendo una dimensión narrativa es decir las áreas expresivas adquieren un orden y duración, en el cual se empieza a contar algo, en otras palabras existe un relato que implica personajes, ambientes y acciones. Los autores exponentes de esta categoría son” Metz desde “La fenomenología de lo narrativo” y Francesco Casetti y Federico di Chio desde el análisis de la narración Metz (1971) argumenta desde la fenomenología de lo narrativo que “la narrativa en el cine es en consecuencia un discurso, y este siempre tiene detrás a alguien”, es

decir el director con sus condicionantes y lo quiere contar o relatar. Ahora bien, la narración tiene un comienzo y un fin y este está constituido por imágenes y sonidos, sin embargo, está definido por el tiempo, por lo que el autor propone un “Tiempo externo” y “un tiempo interno” en la narración. Por un lado, el tiempo externo se refiere a que el relato está en tiempo pasado, es decir no es real, pues cuando el director piensa en la narración para su película, está acudiendo al recuerdo y a la experiencia. Mientras que el tiempo interno es la narración o relato en tiempo real, ya que tanto el espectador como el director lo viven en un tiempo y espacio determinado, en últimas la narrativa en el cine según Metz, es la materialización del relato en relación a un conjunto de acontecimientos que tienen un inicio y un fin en la escala de tiempo del film. En relación a Casetti y di Chio, el cine es un conjunto de imágenes en movimiento y sonidos organizados. De esta manera cuando hay una producción terminada, la coherencia de la obra fílmica da como resultado una narración, la cual Casetti y di Chio (1990) definen como, “una concatenación ordenada de situaciones en la que tienen lugar acontecimientos en la que operan personajes situados en ambientes específicos”, en otras palabras cuando un film es terminado asume una dimensión narrativa que más que contar algo quiere mostrar una historia o relato a través de una estructura narrativa que de forma específica combina las partes de un todo.

En esta lectura de lo narrativo en el cine se puede encontrar tres elementos:

1. Sucede algo, es decir hay un motivo en la trama
2. Le sucede algo a alguien, es decir se refiere a “los existentes”, personajes humanos o no humanos inmersos en un ambiente.
3. El suceso cambia poco a poco por la situación, es decir, se produce un cambio en la historia, en la cual los personajes tienen transformaciones y transgresiones.

Ahora bien, a raíz de esta categoría teórica surgen unas subcategorías, las cuales son:

Los existentes:

“Comprende todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia: Seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones, objetos, etc” (Casetti y di Chio, 1994: pag 173). En otras palabras, se refiere a personajes: como persona, como rol y como actante. Las dos primeras clasificaciones se pueden emplear en un análisis común de los filmes con personajes humanos; mientras que la categoría actante es la que mejor se adapta para el estudio del dibujo animado. De esta forma, la película Metrópolis del año 2002, tiene personajes actantes.

Las acciones:

Al igual que en el análisis de los personajes, Francesco Casetti y Federico Di Chio, especifican que la acción se desarrolla en el ámbito del comportamiento, de función y del acto.

Las transformaciones:

En el transcurrir de la historia se produce una "transformación" en forma lineal o a modo de flashback y flashforward, que marcan una evolución en el relato y en los personajes.

5.3. ASPECTOS ESTÉTICOS DEL FILM

Aumont (1983) concibe la estética en el cine como “La reflexión sobre los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio del film como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo bello, y por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico”, en otras palabras la estética en el cine concierne en todos sus elementos, color, iluminación, narración, montaje, los cuales son susceptibles de ser estudiados y analizados desde lo que se considera bello por parte del director cinematográfico y que su idea o decisión sea también compartida por el espectador.

Entonces, que es realmente lo bello y lo feo en el arte y más aun en la cinematografía. Según, Pereira (2006), “lo bello implica armonía y justa proporción. Si bien, en su esencia lo platónicos y neoplatónicos, antiguos o renacentistas, concebían la belleza en su pura simplicidad espiritual y luminosa, no dejaban de aceptar ese carácter limitativo y formal” mientras que “la maldad, la fealdad, falsedad, irracionalidad, eran sinónimos de ilimitación e infinitud. Lo imperfecto e infinito eran lo mismo”.

Umberto Eco (2004) explica que “la belleza nunca ha sido algo absoluto e inmutable, sino que ha ido adoptando distintos rostros según la época histórica y el país” es decir, lo bello y lo feo son conceptos relativos a una época y estos se transforman, pues cambian de acuerdo a las nociones culturales de las personas.

5.4. ASPECTOS DE LA RELACIÓN HOMBRE-MAQUINA EN EL CINE

La presencia de la maquina dentro del cine implica no solo su carácter de beneficio para el hombre sino que también esta se vuelve autónoma, pues desde un nivel ontológico adquiere su valor de sentirse libre. Podemos ver en la historia de la humanidad inventos tan novedosos como la locomotora, o los automóviles, pero en el cine no solo hablamos de esto sino del robot, del Cyborg y del autómata.

Para este aspecto se consultara a Santiago Koval con la teoría de la integración exógena y endógena , el cual explica que “existe una integración endógena que es “el producto natural de una lógica extensiva de construcción de máquinas (expansión de capacidades naturales humanas por medio de componentes artificiales -noción de prótesis-), mientras que la relación exógena es producto de una lógica mimética de construcción de máquinas (replica y proyección en el modelo mecánico de las configuraciones naturales del humano). La tendencia a simular artificialmente al ser humano deriva, progresivamente, en una humanización de la máquina: la pérdida de fronteras entre ambos sistemas radica aquí, de modo inverso al caso anterior, en el acercamiento de las máquinas a los humanos. La entidad arquetípica de este tipo de integración es el androide, entidad idéntica, en su máxima expresión, al ser humano.

Por otro lado, se consultara a Schumm con su teoría de las representaciones del futuro, el cual argumenta que “existen 5 tipo de representaciones 1. Cine de contacto, 2. Cine de contingencia, 3. Cine de rebelión 4, Cine de exploración y 5.cine de alteridades. El cine de contacto, esta conformado por películas con temas que van desde las invasiones hasta los encuentros fraternales con extraterrestres. El cine de contingencia so amenazas por la crisis ambiental o por la innovación tecnológica. El cine de rebelión se caracteriza por aquellos sujetos

que sienten la necesidad de escapar hacia un exterior idealizado. El cine de exploración, lo constituye relatos de viajeros estelares y de exploradores de territorios recónditos de nuestro planeta. Por ultimo esta el cine de alteridades que se caracteriza por el androide que adquiere conciencia de si mismo o el marginado que subvierte el orden”.

Por ultimo, esta Isaac Asimov escritor de ciencia ficción y creador de las leyes de la robótica, las cuales son:

- “Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
- Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas entran en conflicto con la primera ley.
- Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley”

6. OBJETIVO GENERAL

Identificar a la luz del análisis filmico los significados de la relación Hombre-máquina y sus diferencias y coincidencias, presentes en los films Metrópolis realizados en 1926 y 2002 por los directores Fritz Lang y Ryo Kawano.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Describir cuál es el tratamiento narrativo, técnico y estético que le dan los directores a sus largometrajes de Metrópolis.

2. Identificar como se aborda el robot y el sujeto Cyborg en las dos obras cinematográficas.

3. Explorar como convergen las formas artísticas e industriales de los años 1926 y 2002 en la forma discursiva de los film de Metrópolis.

8. MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación tiene como objetivo Identificar los significados de la relación Hombre-máquina y sus diferencias y coincidencias, presentes en los films Metrópolis realizados en 1926 y 2002 por los directores Fritz Lang y Ryo Kawano.

Este trabajo de grado se concibe desde una investigación de carácter cualitativo descriptivo, ya que la finalidad es Describir cuál es el tratamiento narrativo, técnico y estético que le dan los directores a sus largometrajes de Metrópolis, pero también sus diferencias o coincidencias.

Se utilizara técnicas de investigación como, el análisis fílmico de Francesco Casetti y Federico di Chio que consiste en un conjunto de operaciones que buscan sacar a la luz lo que no se conoce del film.

9. UNIDAD DE ANÁLISIS

Los dos film de Metrópolis, sus directores, toda la puesta en escena y los personajes presentes en la película.

10. UNIDAD DE TRABAJO

“Metrópolis”

ANEXO 1. Hoja de análisis secuencial del contenido fílmico.

Metrópolis 2001

Secuencia	Plano	Tiempo	Luz y color	Dialogo	Acciones	Música y sonido ambiente	Transición y efecto de imagen	Movimiento de cámara
(1 secuencia) Desde 02:17 hasta 02:41	PG	Zigurat, EXT, Día	Blanco y negro, sepia y color. En la medida que el hombre da el discurso el color de la composición va variando.	Hoy nuestro estado llega hasta los cielos más remotos me conmuevo ante el honor de anunciar, la culminación de todo el saber que la humanidad a alcanzado en su larga historia,	Un hombre realiza un discurso parado en la cima del zigurat. Mientras este personaje habla mueve sus manos exaltando al	Ambiente de las nubes pasando	Película antigua	

			Iluminación natural.	nuestro poder se extiende por todo el mundo y a partir de ahora iluminara el universo entero. Vida eterna a nuestro zigurat.	zigurat.			
(2 secuencia) Desde 04:10 hasta 04:41	PG Plano picado Plano holandés	Fiesta del Zigurat.INT.Noche.	Negro: Elegancia, clase alta, seriedad. Luz artificial.	Últimamente esos malditos robots ni siquiera saben mantenerse en su sitio. Pero seguir con nuestra economía es impensable sin obreros robóticos El problema es que hacer con los conflictos que existen entre los	Hombres y mujeres de la elite se reúnen a dialogar acerca de los problemas entre robots y obreros, pero también hablan acerca del desempeño del líder de la ciudad.	Jazz. Después pasa a segundo plano para darle énfasis a los diálogos de los personajes		Paneo de arriba hacia abajo. Después hay un pequeño zoom para contextualizar el lugar. Travelín de derecha a izquierda

				robots y los trabajadores. Dicen que el enemigo ha empezado a desarrollar un nuevo armamento Lo que necesitamos en metrópolis es un líder mucho más fuerte y emblemático	Mientras que algunos robots cumplen la función de meseros.			
(3 secuencia) desde 06:14 hasta 06:53	PG Contrapicado	Celebración del Zigurat, EXT, Noche.	Para subir la tensión de la acción se satura totalmente el color es decir	Personaje 1 Mierda Personaje 2 Ahí esta, por allí.	En la celebración del Zigurat un robot del partido Malduck huye	Efecto foco Efecto juegos		Fija Paneo de arriba hacia

	Picado		pureza en el color, el cual tiene una intención de aumentar el momento de clímax. Colores como el amarillo y el naranja son violentos. El naranja que evoca fuertes emociones crea un optimismo agradable y lo contrario. Este color podría destacar en primer plano en pantalla la		al proyectar una imagen alusiva a su partido. Este robot usa un traje de los años 50 y huye por una escalera. Sin embargo, al verse aprisionado se lanza cayendo sobre un automóvil. Sin embargo, no alcanza a huir, ya que el joven que trabaja para al barón rojo le dispara,	pirotécnicos Vidrios quebrándose Personas asustadas Disparo Circuitos destruidos. Música		abajo Paneo de abajo hacia arriba
--	--------	--	---	--	--	--	--	---

			acción del robot y su persecución.		ocasionándol e la destrucción.	melancól ica		
(4 secuencia) Desde 06:57 hasta 08:32	Picado PM PG PP	Recinto del barón rojo.INT.Noche	En cuanto al color se utiliza un poco pureza del color y se hace ausente la luz con la intención de crear misterio en la escena. Después hay una saturación de color, además de un contraste de colores.	A ya veo, era esto.ehhhh Señor Laughton me aseguro que podría verla lista esta noche Si es que Yo a usted le he dado el dinero y todos los medios mas avanzados para ello	El doctor Laughton mira las fotos de la hija fallecida del barón rojo y deduce que el Cyborg que le encargo es similar a su hija. Después llega Rob y el barón se enoja al saber que Rob se le salio de las manos la seguridad del	Puerta abriénd se Puerta golpead a		Zoom alejándose Paneo rápido de derecha a izquierda.

			Los colores fríos en el lugar oscuro representan algo misterioso y clandestino en el lugar. Los colores cálidos que se presentan cuando prenden la luz de la impresión de avanzar hacia el espectador por medio de una forma más directa, emocional y sensitiva.	Que significa esto Señor si solo pudiera esperar un poco más ya casi esta lista Estoy cansado de escuchar siempre los mismo iré al laboratorio mañana por la mañana esta avisado Pero no es necesario que se tome la molestia de ir hasta un sitio	evento del zigurat.			
--	--	--	---	--	----------------------------	--	--	--

				como ese, además hay una gran desorden Póngase a trabajar de inmediato. Soy Rob Así que hubo disturbios Si unos robots terroristas intentaban crear disturbios				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				No quiero escuchar excusas se supone que lo tenias todo controlado				
(5 secuencia) Desde 10:22 hasta 11:08	Picado Plano italiano PM	Estación de policía de Metrópolis. INT	Altos contrastes La iluminación se centra en el escritorio del policía, tal vez con la intención de centrar la atención en las acciones que suceden allí.	No tiene autoridad para arrestar a nadie, pero le daré permiso para investigar. Y así podrá serle útil en la investigación. No me ira a decir que tengo que devolverlo con el tanque lleno Solo se carga cada cinco años.	Kenichi y su tío se encuentran el la estación de policía buscando ayuda para capturar al doctor Laughton acusado del trafico de órganos. Sin embargo, el mayor de la policía le da un robot policía.	Pasos Puerta abriéndose		Zoom acercándose Cámara desde atrás del robot Paneo de abajo hacia arriba

				Pronto ni siquiera nos necesitaran Soy Kenichi como esta Soy modelo 803drpdm4973d Encantado encantado	Predominio de algunos artefactos tradicionales como el teléfono y el periódico.			
(6 secuencia) Desde 11:08 hasta 14:41	PG Plano contrapicado	Centro de Metrópolis, planta alta.EXT. Día.	Colores vivos y luz directa Después hay poca luz por los	Nuestra ciudad Metrópolis con la finalización del zigurat, se coloca como líder de la industria, la	Kenichi, su tío el modelo 803drpdm4973d caminan por la ciudad buscando	Música imponente. Ruido de los vehículo	La destrucción del robot esta mediada por una	Paneo de arriba hacia abajo Cámara fija de

	PM		rascacielos que intervienen el paso de luz	economía y la cultura. Nuestro estado ha nacido para durar miles de años como vivo ejemplo del resplandeciente progreso de la humanidad.	pistas del Doctor Laughton.	s y metros.	transición de cierre en círculo que da	espaldas a los personajes
	PG				En la ciudad se evidencia el avance tecnológico que ha tenido la ciudad.	Disparos	pasó a que este robot sea montado en un carro de basura.	Traveling lateral
	Plano picado					Destrucción de un robot.		Paneo de arriba hacia abajo
	PP			Hoy nuestro estado llega hasta los cielos me conmuevo ante el honor de anunciar la culminación de todo el saber que la humanidad ha alcanzado, nuestro poder ya es extiende por todo el mundo y desde	Desde autos voladores hasta metros de última tecnología y rascacielos. Las personas se movilizan por la ciudad a través de módulos	La música representa la majestuosidad de la ciudad de Metrópolis		

				ahora iluminara el universo entero vida eterna a nuestro zigurat. Bueno por donde empezaremos, esto 803 esto drpdm4973d Vaya no tienes un nombre más fácil. No estamos autorizados a tener nombres de personas, ya que	eléctricos. Después aparece Rob disparando contra un robot que violó la ley.	Después hay una música muy suave.		
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				eso podría infligir los derechos humanos. Ya se cual será tu nombre a partir de ahora te llamaras Pet Pues parece el nombre de un perro Así es hace muchos años tuve un perro llamado así. Era un gran perro Si permite que le diga mi opinión, creo que un criminal				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				no podría escondese en ningún rincón de la ciudad de Metrópolis Que dices tengo fuentes fiables que dicen que esta aquí en esta ciudad Si el doctor Laughton quisiera escondese sin lugar a dudas lo haría en la zona 1 La zona 1 Es el mundo				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				subterráneo Tu si que tienes olfato de detective No solo es un calculo de probabilidades calculado con mi cerebro electrónico Nosotros los robots tenemos estrictamente prohibido trabajar fuera de las áreas que nos han asignado. Ese robot no estaba				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				autorizado a habitar el nivel de superficie				
(7 secuencia) Desde 14:41 hasta 19:38	PM Contrapi cado Plano de Rob. Primer plano subjetivo . PD Pp PG	Laboratorio del Doctor Nawton.INT.Noche.	Luz artificial y de manera difusa lo que crea una atmosfera de misterio y clandestinidad. Predominan los colores como el amarillos y el verde. Se crea una textura metalizada para darle verosimilitud al	Barón rojo Enséñame lo que tienes Mmmm Esta muy bien construida. Ya esta terminada por completo Faltan los últimos retoques para darle	El barón rojo llega al laboratorio del doctor Laughton para ver a Tima, mientras que Rob los espía. En el laboratorio del Doctor Laughton procede a realizar los últimos ajustes ce	Movimie nto de maquina s Pasos Gases Disparos	Cambio de colores en la composici ón.	Traveling de derecha a izquierda Zoom acercamiento Paneo derecha a izquierda

	PI		lugar, puesto que es un laboratorio.	estabilidad al procesador de energía	Tima, ☐ e repente aparece Rob, el cual busca atentar contra tima			
	PM lateral			Estas usando órganos auténticos era tu especialidad				
	Contraplano frontal y contraplano lateral			Santo cielo jamás haría algo así eso es ilegal.				
	Picado			En principio los órganos auténticos son fáciles de conseguir pero no duran demasiado esta vez los he construido yo				
	Zoom alejamiento quedando							

	o en PP			mismo.				
	Desenfo que enfoque del rostro de Rob PD			Esta criatura será mi obra maestra siiii				
				Cuando la abras acabado				
				Dentro de una semana señor				
				Mire si la pongo en funcionamiento muy pronto generara mucha energía y podría explotar.				

				Mi Tima Ahhh no pienso entregarte a nadie tima ahora Hare los toques finales y entonces huirás conmigo lejos de aquí Ah eres tu Rob que estas haciendo aquí Proteger a mi padre es mi tarea más importante Tu padre estoy seguro que el barón				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				rojo no tiene hijo. Solo tuvo una niña y Cállate ya se lo que intentas hacer Solo eres un científico loco que intente engañar a mi padre Crees que le vas a robar el corazón a mi padre con ese títere de madera.				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				Pero que estas haciendo He creado a Tima porque así lo pidió el barón rojo Conoces ese trono que esta en la ultima planta del zigurat Tima es el súper ser que habrá de sentarse en ese trono. Mientes mi padre no				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				daría el trono a nada parecido a un robot. Eso es algo que debería preguntárselo a el directamente. Dispararas o no Destruirás al superser que el barón rojo Aquel a quien llamas padre esta esperando Jamás permitiré que mi padre caiga en				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				manos de un robot nooooo Dioses dame fuerza y valor para defender a mi padre de ese malditas maquinas				
(Secuencia 8) Desde 25:45 hasta 28:50	PM PG PP lateral PD	Desagües, INT, noche.	Hay luz natural y luz artificial, sin embargo esta no es directa lo que crea muchas sombras. Hay algo muy partículas en	Donde donde estoy	El robot del desagüe recoge basuras y se dirige a depertar a Kenichi, mientras tanto Tima se encuentra mirando hacia	Pasos Sonido de un robot jazz	Transición de barrido	Paneo de arriba hacia abajo

	Contrapi cado contrapl ano		esta escena. Tima es intervenida con un rayo de luz fuerte, tal vez para darle mas relevancia en la composición		arriba. El robot lanza agua sobre Kenichi, lo que termina despertándolo			
(Secuencia 9) Desde 28:50 hasta 30:32	PD PG PM Contrapl ano Planos medios semilater ales hay un buen	Desagües, INT, Noche	Luz artificial, en la composición solo hay una intervención de luz donde se centra toda la acción de los personajes	Y tu ¿Quién eres? Y tu ¿Quién eres? No no, es así mira cuando habla de ti misma a de decir yo ¿Quién soy yo? Dime yo soy	Tima y Kenichi se encuentran en los desagües. Allí Tima observa curiosamente las lámparas Música suave	Sonidos del robot pasos	Hay un desvaneci do al final de la escena	Zoom de acercamiento

	tiempo en los planos lo cual hace dinámico el Film. Plano general. Estos planos tan cercanos permiten una familiariz ación de los			Tu eres yo soy No fíjate Tu eres yo y yo soy tu ehhhh ¿Quién soy yo? Eso es Y yo soy Kenichi, Kenichi Si Bueno poco a poco				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	personajes permitiendo conocer aspectos de los personajes			irás recordando seguramente serán muchas cosas Tu nombre tu familia, tu padre, tu madre Familia, padre Si gracias claro que es comida pero no esta hecha para mi Comida eso es te la pones en la boca Ehhh no te comas eso si comes eso te				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				enfermaras te dolerá el estomago				
				No comas enfermaras				
(Secuencia 10) Desde 33:09 hasta 00:34:40	PG Plano cenital PG acercami ento PM	Laboratorio del Zigurat, INT-EXT, Día.	Iluminación artificial Iluminación natural	El experimento ha sido un éxito, será la envidia de todo el mundo señor barón, ahora tenéis un poder equivalente al de los propios dioses.	El barón junto a un grupo de científicos suben a la cima del zigurat y allí lanzan un rayo que va hacia el sol. Este rayo crea una radiación que no afecta a los humanos pero si a los robots lo	Efectos de satélite, disparos, destrucci ón		Traveling de abajo hacia arriba Paneo de arriba hacia abajo

	Picado				cuales al			
	PG				perder el			
	zoom				control son			
	alejando				ejecutados			
	se				sin piedad			
					alguna			
	PP							
	Contrapi							
	cado							
	Paneo							
	de							
	izquierda							
	a							
	derecha							
	Plano							

	cenital							
	Contrapicado							
(Secuencia 11) Desde 48:05 Hasta 48: 55	PG Plano contrapicado PM lateral Plano picado contrapicado	Zona 2, EXT, Día	Iluminación natural Tima es totalmente iluminada. Esto seguramente tiene la intención de darle mas protagonismo a tima dentro la composición Manejo de	Que es eso allí Que es eso Es un ángel	Tima se encuentra sentada sobre un tejado, ☐ e repente ella se para y una paloma se sienta sobre su hombro. Las personas del lugar creen que es un ángel	Jazz Sonido de revoloteo de ave.		Paneo de arriba hacia abajo Zoom acercamiento Zoom alejamiento

			colores vivos					
(Secuencia 12)	PG	Casa de los revolucionarios,	Luz artificial	Ehhh	Tima se encuentra escribiendo y recordando su nombre.	Música suave de fondo	Transicion es circulares	Zoom acercamiento
Desde 49:47 hasta 51:15	PC	INT, Día		Ohhh	Mientras tanto Kenichi se le acerca y la chica le dice que ella se llama tima que al fin pudo recordar su nombre.			
	PP rostro			Me he equivocado	Kenichi se le acerca y la chica le dice que ella se llama tima que al fin pudo recordar su nombre.			Paneo
	Contrapi cado			No esta muy bien	Kenichi se sonroja cuando tima le dice gracias			
	PG tensión en la composi ción hacia el lado derecho			Solo estaba pensando que tu cabello a crecido mucho				
				Kenichi que tipo de cabello te gusta				

				Esta muy bien como esta ahora Bueno practiquemos tu escritura Tima Que Tima mi nombre verdad Ahh				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				Era eso Así que ya recuerdas Es genial Ahora recordaras cada vez mas y mas cosas Muchas gracias Kenichi Ohh bueno siiii				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				Me olvidaba mira me ha dejado esto Kenichi mira Ohhh jajajaja				
(Secuencia 13) Desde 00:52:00 hasta 00:56:46	Plano picado, PM PG PP	Zona 2, EXT, DIA	Se presentan colores fríos y cálidos	Id con cuidado, rápido ocultaos robots, golpe de estado Será mejor que nos larguemos de aquí, nosotros no podremos hacer nada contra ellos. Ve a pedí refuerzos	El modelo 803drpm4973 d y el inspector se enteran por medio de una grabación encontrada en un robot del golpe de estado planeado por	Disparo Euforia de las persona s		

				a la policía central Espera un momento no pienso dejarte aquí solo Lo primero que va hacer es gente es atacar robots como tu Estaré bien tranquilo Que dices Además es más importante que cumpla mi deber y garantice la seguridad de todos los que visiten nuestra ciudad. Mira por donde	los grupos revolucionario s.			
--	--	--	--	---	---	--	--	--

				piensas controlar esta entrada tu solito Las manifestaciones están prohibidas durante la semana de celebraciones Por favor dispersaos. Me temo que no podrá ser, ha llegado nuestro momento Porque lo seres humanos siempre tienen que resolver las cuestiones recurriendo a la violencia Así es y todos lo				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				sabemos Deben ser nuestras emociones, cuando vibran todo lo que podemos hacer es avanzar poco a poco, pero sin afirmarlas no podremos sobrevivir.				
(Secuencia 14) Desde 58:25 hasta 00:01:11	Contrapicado PG Plano italiano Plano americano	Centro de Metrópolis, EXT, Día.	Colores vivos. Hay un predominio del blanco de la nieve como si fuera melancólico.	Porque Porque son siempre los humanos los que van y sencillamente destruyen a los robots	Tima y Kenichi caminan por la ciudad en ruinas, en la cual la revolución y el ejército se enfrentaron. Allí se	Jazz Música de drama		Paneo de arriba hacia abajo Zoom alejándose

	PM			Entupida revolución	encuentran a modelo 803drpdm497 3d destruido. Allí Rob busca atentar contra tima y le dice que le entregue el arma que el es un humano.			
	Contrapi cado lateral			Vas a dispararme Tima yo soy humano				
				Lo hare el único que debe sentarse en el trono del súper ser eres tu padre.				
				Confiar el futuro de metrópolis del zigurat en un robot inútil como este es.				

				Robot				
(Secuencia 15) Desde 01:08:58 hasta 01:02:10	PM PP PD	Casa del barón rojo, habitación de Tima, INT, Noche.	El blanco es un tono neutro que permite que la acción sea más dinámica	Bueno, a simple vista, al hablar contigo nadie se daría cuenta que eres un robot Supongo que padre sabía lo que hacía cuando eligió a ese científico loco. Pero de que estás hablando. Pues del hecho que seas un robot Eso no es verdad no soy un robot no lo soy Entonces que eres,	Rob de manera sarcástica cuestiona a Tima acerca de los límites entre robots y humanos y lo que es ella en realidad.			Movimientos circulares de cámara.

				humana. Bien quien es tu padre, donde está. Mi padre es Kenichi. Y este pedazo de maniquí artificial es el superser.				
(Secuencia 16) Desde 1:20:03 hasta 00:01:36	PP rostros Contrapi cados Laterale s PM Planos holandes es Cenitale	Zigurat, INT, Noche.	Hay colores fríos, cálidos y neutros. Predomina el gris, el cual representa neutralidad	Que te sucede Tima que importa una o dos personas, pronto muy pronto tendrás el poder para dominar el mundo. Dominar el mundo que poder es este. Dime yo soy un ser humano en verdad soy como uno de	El barón rojo, busca convencer a Tima que ella es el superser que dominara todo. Rob aparece y le dispara a Tima, la cual al darse cuenta que es un Cyborg llora y se	Banda sonora Tecnología destruyéndose.		Movimientos bruscos para enfatizar un momento de caos.

	s picados			esos pobres robots asesinados. Ohhh por favor como puedes decir una cosa así, que te hace pensar que eres lo mismo que ese montón de basura. Entonces si no soy como ellos entonces soy humana, igual que Kenichi. Pero que es lo que dices tú no eres un simple ser humano, no eres una forma de vida regida por emociones y sentimientos que se debate entre la	revela, lo cual genera una rebelión de todos los robots de la ciudad. Rob al activar un botón provoca la destrucción del Zigurat. Al final Tima se destruye.			
--	--------------	--	--	--	---	--	--	--

				moralidad y el amor. Si en efecto tu eres un robot Pero representas el punto más alto de la existencia de cualquier ser de este mundo. Es mentira tengo ese emociones y ese amor que tu odias Eso es porque tú no has alcanzado la plenitud de sus capacidades, a medida que estas evolucionan, vibran tomando la forma de las emociones y				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				del amor pero cuando llague ese momento Te unirás a ese trono y te convertirás en un arma una computadora mortal destinada a dominar el mundo y cuando eso ocurra, todas tus emociones y recuerdos se esfumaran. En una hora la posibilidad de vida humana descender un 30 %. Mi red es un arma que se extenderá por todo el mundo en 30 minutos. Sus				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				objetivos serán las principales ciudades del mundo y 7586 objetivos. Tiempo estimado para la función genética para los humanos que queden vivos serán utilizados como armas orgánicas. Ha escuchado barón rojo el superser que ha creado dice que ya no necesita a los humanos. Largo de aquí este no es lugar para los robots				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				Tima soy yo Kenichi, soy yo Kenichi Alto jamás permitiré que matéis a mi padre. Tima Tima agarra mi mano. Soy Kenichi y tu quien eres, y tu quien eres Nono cuando hablas de ti misma debes decir yo soy Kenichi Rápido cógeme				
(Secuencia 17) Desde 01:39:01	PP PD	Ciudad de Metrópolis,	La grabadora tiene un color vivo que hace	Quien soy yo	El film concluye con el conflicto	Música Jazz		Zoom

hasta: 01:39:47		Ext, Día	que se destaque sobre los otros elementos del plano.		más importante para Tima. Su identidad, su yo.	Efecto de radio		
-----------------	--	----------	--	--	--	--------------------	--	--

Metrópolis, 1927.

Créditos

Desde 00:00:13 a 00:00:55

Tiempo	Imagen	Plano	Textos	Efectos	Música
00:00:13 a 00:00:55			De las películas Metrópolis solo quedan copias incompletas de versiones recortadas y modificadas. Más de un cuarto de la película se da por perdido. En la versión que tiene ante sus ojos se ha intentado montar todas las partes que se conservan		

			siguiendo la versión original. Los Inter títulos aparecen en su forma grafica original. El contenido de las partes perdida se reproduce con otra escritura, (como esta), siempre que sea necesario para comprender lo que sucede. Las escenas desaparecidas más cortas se señalan con pequeños fragmentos de película en negro.		
00:00:55 a	Pantalla negra con		UFA	Fondo negro	

00:01:39	créditos		Fritz Lang Thea van Harbou		
00:01:39 a 00:02:03	Pantalla negra con créditos			Fondo negro	Ingresa Banda sonora
00:02:03 a 00:02:10	Pantalla negra		Sentencia: El mediador entre el cerebro y las manos ha de ser el corazón.	Fondo negro	Banda sonora
00:02:10 a 00:02:27	En un principio el fondo es negro, pero después aparece el nombre de metrópolis y después la imagen de una ciudad futurista	PG		Fondo negro/ después se empieza a crear unos gráficos que dan pie al nombre del film/ finalmente hay un desvanecido.	Banda sonora

INT/ FABRICA/DIA

Desde 00:02:30 hasta 00:06:02

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:02:30 hasta 00:02:54	Maquinas industriales.	Se evidencian maquinas de una industria operando.	Predominan PD y PP		Entra en desvanecido Predominan los desvanecidos en cada cambio de imagen	Cambio de banda sonora
00:02:54 hasta 00:02:59	Reloj industrial	Reloj industrial contando los minutos.	PP			
00:02:59 a 00:03:03	Maquinas industriales.	Hay una repetición.	PP		Desvanecido	Banda sonora
00:03:03	Reloj	El reloj	PP		Desvanecido	Banda

		que ingresan y salen los obreros. Hay movilidad de los obreros. Visten trajes de fábrica con unas boinas o sombreritos. Son hombres de diversas edades. En el minuto 00:04:09 hay una repetición de estas mismas imágenes.				
00:04:03	Obreros dirigiéndose al	Los obreros caminan directo al	Iluminación artificial			Banda sonora

	ascensor	ascensor, en el cual hay un hombre que lo maneja por medio de palancas y poleas. Este ascensor en la parte de arriba tiene la numeració n 219.				
00:04:1 3 hasta 00:04:5 7	Obreros en el ascensor	Los hombres ingresan al ascensor y el hombre encargado jala de la palanca para bajar. Hay un cambio en la luz en la medida	PG	En la profundid ad de la tierra estaba la ciudad de los obreros		Sigue banda sonora

		que baja el ascensor. Cambia a fondo negro, en el cual se describe hacia dónde van los obreros. En la medida que el ascensor baja se empieza a observar una urbe, mientras que los hombres se ven de espaldas frente la cámara.				
00:05:12 hasta 00:05:3	Ascensores y Urbe	Los obreros llegan a su destino y	Picado, PG, Frontal, Semilatera	La ciudad de los obreros estaba	Desvanecido a negro.	Banda sonora

7		empiezan a salir en orden. Cada ascensor tiene una numeración diferente 325, 326 y 327. Después se ven muchas filas de obreros caminando por las diferentes calles de la ciudad. Hay un desvanecido a oscuro y entra texto.	I	bajo la tierra muy por encima de ella se eleva el bloque de casas, llamado club de los hijos, con sus aulas y bibliotecas, sus teatros y estadios.		
---	--	---	---	---	--	--

Fragmento pequeño

Desde 00:06:34 hasta 00:06:43

Tiempo	Imagen	Plano	Textos	Efectos	Música
00:06:34 hasta 00:06:43	Aparece fondo negro con Inter titulo		Padres, para los que cualquier movimiento del engranaje de las maquinas se transformaba en oro, habían regalado a sus hijos el milagro de los jardines eternos.	Fondo negro	Cambio de banda sonora

Jardines del Edén

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:08:33 hasta 00:09:1	Jardines del edén: es un jardín	Freder está a punto de besar a una mujer,	PG PP de los rostros		Hay un corte de edición o como si le	Cambi o de banda

9	donde hay naturaleza, pilas de agua y aves	cuando aparece en la puerta principal María y alrededor de ella muchos niños. Freder se sorprende al ver a esta mujer.	PM Muchos de estos planos marcan la acción en los dos personajes principales: María y Freder.		hubieran recortado más contenido. Este se presenta en minuto 00:09:10	sonora
00:09:19 hasta 00:09:23				¡Mirad, esos son vuestros hermanos!		
00:09:23 hasta 00:10:40	María con los niños	María les indica a los niños que aquellas personas del Edén son sus hermanos. Aparece fondo negro	PG PP de los rostros PM Muchos de estos planos marcan la acción en	Mirad Ellos son vuestros hermanos.		Banda sonora

		con Inter títulos. Ella mira directament e y les expresa algo y abre los brazos. Freder mira directament e a la mujer como si estuviera sorprendido y con una de sus manos sobre el corazón. Los empleados obligan a la mujer y a los niños a salir del lugar. Ella mira fijamente a Freder, el	los dos personaje s principale s: María y Freder.			
--	--	---	--	--	--	--

		cual sigue sorprendido mientras que la mujer que tiene a su lado lo abraza. María y los niños abandonan el lugar.				
00:10:41	Fredersen	Freder se separa de la mujer y camina sorprendido . El mayordomo se acerca a Freder y trata de excusarse por lo sucedido, pero Freder esta tan sorprendido que le	PM con tiro de cámara lateral Hay un paneo de derecha a izquierda del jardín del Edén.	¿Quién era esa mujer?	Termina en desvanecido	Banda sonora

		pregunta quién era esa mujer. El mayor domo en su expresión muestra como un rechazo hacia lo que Freder le pregunto y saca un pañuelo y se limpia la frente, mientras que el joven Freder mira dirige su mirada hacia arriba como una evocación de pensar en María. Mira el jardín como si no				
--	--	--	--	--	--	--

		estuviera satisfecho con aquel lugar. Al final Freder huye del jardín.				
--	--	--	--	--	--	--

Fabrica obreros

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:11:57 hasta 00:12:04	Texto en fondo negro		Luz artificial	Esto es lo que le pasó a Freder, el hijo de John Fredersen, señor de Metrópolis mientras buscaba a esa mujer.	Fondo negro	Entra banda sonora
00:12:04 hasta	Fabrica	Freder ingresa a la	Predomina PG, PP,			Banda

00:13:39		fabrica y mira que a su alrededor hay mucha maquinaria con muchos hombres que las operan. Estos obreros se mueven de manera uniforme en su actividad. Hay un hombre que trata de controlar el regulador de presión del lugar, sin embargo no se logra controlar y ocurre una gran explosión.	también picados			sonora
00:13:39 hasta	Explosión en la	Hay una explosión y	Hay un zoom en	MOLOC	Hay un efecto	

00:16:07	fabrica	algunos obreros sufren quemaduras y algunos salen ilesos. Mientras que Freder se siente imponente al no poder ayudar. Derepente aparece ante Freder la visión de un rostro gigante que sirve de pórtico en la parte alta de la fábrica. Allí sucede algo extraño. Freder ve a muchos hombres que son esclavizados,	el momento que Freder siente el impacto de la explosión. Hay PG y medios de la acción de la explosión y de los obreros huyendo y auxiliando a otros.	¡A la nueva torre de Babel, a casa de mi padre!	que nos lleva a deducir que fue una visión de Freder.	
----------	---------	---	--	--	--	--

		lo cual lo sorprende, pero después un grupo de obreros suben y cruzan aquel pórtico que es custodiado por dos hombres con un aspecto de ritual. Al final Freder ve a muchos obreros heridos y auxiliados por otros. Finalmente Freder Abandona la fabrica en un vehículo manejado por su chofer.				
--	--	---	--	--	--	--

Ciudad de Metrópolis

00:16:07 hasta 00:17:03

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:16:07 hasta 00:17:03	Ciudad	Se ilustra la ciudad en todo su progreso. Colosales rascacielos, edificios, avenidas, aviones y automóviles. Pero la obra que más destaca es la torre de Babel.	Predominan los planos generales con tiros de cámara frontales, picado y con profundidad de campo larga y corta.		Montaje	Cambio de Banda sonora

Despacho de John Fredensen, torre de Babel.

00:20:03 Hasta 00:23:01

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:20:03 Hasta 00:23:01	Freder y su padre	Freder le cuenta a su padre, acerca de la explosión y le cuestiona, por aquella visión y por los hombres que levantaron la ciudad de Metrópolis, además por lo que le expreso María. Hay una galería de imágenes de la ciudad y su progreso. En ciertas expresiones de las manos del	Hay planos de todo el cuerpo de Freder y su padre. Además hay tiros de cámara hacia atrás, en la medida que los dos personajes caminan.	¿Qué andabas buscando tu en las salas de maquinas, Freder? Quería mirar a la cara a esos hombres cuyos hijos, son mis hermanos, mis hermanas.... ¿Y donde están los hombres, padre cuyas manos levantaron esta ciudad? ¿A qué mundo pertenecen?		Banda sonora

		padre, hay un rechazo a dejar el tema hablado, como si estuviera escondiendo algo.		¿Al subterráneo? ¿Y si los de las profundidades un día se rebelan contra ti?		
--	--	--	--	---	--	--

Pequeño fragmento: Torre de babel

00:28:45 hasta 00:29:08

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:28:45 hasta 00:29:08	Freder y Josephat el empleado que fue despedido por el John Frederse	Freder y Josephat dialogan acerca de encontrarse en la noche	Predomina en los planos medios.	Hacia las profundidades, hacia mis hermanos.		Cambio de Banda sonora

	n					
--	---	--	--	--	--	--

Laboratorio del inventor Rotwarg

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:35:25	Fredensen y Rotwarg en el laboratorio	Allí Rotwarg, el cual perdió una mano invita a pasar a Fredensen, para que el observe que Hel su difunta hija que fue revivida por medio de un robot. Este Robot se encuentra sentado	Predomina los PG, PM Y pp.	El inventor Rotwarg le dice al robot algo relacionado con Fredensen Y bien John Fredensen ¿no merece la pena haber perdido una mano Para construirles a los hombres del futuro el	Montaje	Banda sonora

		sobre una silla y en la parte de atrás hay una estrella de cinco puntas. El robot empieza a levantarse y camina lentamente hacia Fredersen, el cual se encuentra asustado		ser-Maquina? ¡24 horas más de trabajo y nadie, John Fredersen, nadie podrá distinguir el ser maquina de un mortal cualquiera! El inventor Rotwarg por medio de sus manos alzadas trata de comunicar algo al espectador.		
--	--	--	--	--	--	--

Fabrica

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:40:04 hasta 00:41:17	Freder vestido de obrero.	Después de haberle propuesto a un obrero que cambiaran de ropa, Freder se encuentra en la fábrica tratando de controlar una maquina, pero se le sale de control, al final no le sucede nada. Termina exhausto	Predominan los Planos de cuerpo entero y los PM.	¡Padre, Padre! ¿Es que diez horas no pasan nunca?	Humo	Banda sonora

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:45:45hasta 00:48:15.	Hombre desconocido cuenta la historia de la torre de Babel a unas personas en un recinto.	Hombre desconocido cuenta la historia de la torre de Babel a unas personas en un recinto. Aparece la torre de Babel. Aparecen muchos hombres extranjeros caminando. Muestran al hombre desconocido haciendo	Profundidad de campo largo y corto. PG Tiros de cámara laterales y semilaterales. Los cantos de alabanza para unos, eran ofensa para otros.	¡Adelante! Vamos a construir una torre cuya cúspide llegue al cielo. Y en la parte superior escribiremos: Grande es el mundo y su creador. Y grande es el hombre Pero los que concibieron la torre de Babel no podían construirla.	Hay corte de planos Fondos negros con antetítulos de babel que se derriten	Band sonora.

		reverencia a aquella torre. Aparecen muchos hombres en condición de esclavitud , moviendo grandes bloques de piedra. En sus rostros se refleja el desespero . La torre de Babel es destruida		Era una obra demasiado grande, así que contrataron mano de obra extranjera. Más las manos que construyeron la torre de Babel no conocían el sueño del cerebro que la había planeado.		
--	--	---	--	--	--	--

Catatumbas de Metrópolis

00:48:15 hasta 00:52:32

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:48:15 hasta 00:52:32	María les habla a los obreros.	María les habla a los obreros. Un hombre se levanta y le pregunta algo a María	PM Picados	Un mediador necesita el cerebro y las manos. Un mediador entre el cerebro y las manos ha de ser el corazón. ¿Y donde esta nuestro mediador María? Esperadle seguro que llega. María levanta sus manos expresando esperanza. Esperaremos		Banda sonora

				María, pero no mucho tiempo más.		
--	--	--	--	--	--	--

Monasterio y casa del inventor Rotwarg

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
00:58:44 hasta	Freder en la capilla	Freder se encuentra en una capilla	PG y PM	En el pulpito Freder divisa a un monje predicando: En verdad os digo que los días de los que habla el Apocalipsis están cerca. La mano del monje señala un pasaje en la Biblia: Y vi a una mujer sentada sobre una bestia, llena de nombres de blasfemia, la		

				cual tenía siete cabezas....la mujer sobre su frente llevaba escrito algo: Babilonia la grande, la madre de las abominaciones de la tierra. En el laboratorio de Rotwarg ocupa el trono el ser-máquina, semejante a una divinidad egipcia. Un chorro de luz cae de lo alto. Rotwarg toma sus manos y le habla: Aniquilar a John Fredersen.A el, su ciudad y su hijo.		
--	--	--	--	---	--	--

Laboratorio de Rotwarg y Torre de Babel.

01:02:47 hasta 01:11:44

Tiempo	Image n	Descripció n	Plano/Lu z	Textos	Efectos	Música
01:02:47 hasta 01:11:44		Rotwarg intenta atrapar a María. María es colocada en una máquina para copiar sus facciones en el robot. Este robot con facciones de María se encuentra con Fredensen, el cual le	PM tiros de cámara lateral, hay planos rápidos, además hay un plano desde una vista aérea. PD y PP de maquinas	¡Ven! Es hora de ponerle al ser-máquina tus facciones. Quiero que vayas hacia ellos a las profundidades , para destruir la obra de la mujer que es igual a ti.	Efectos de electricidad .	Banda sonora .

		da una misión al robot.				
--	--	-------------------------------	--	--	--	--

Tiempo	Imagen	Descripción	Plano/Luz	Textos	Efectos	Música
01:22:02 hasta	Catacumbas, el doble de María y obreros.	El doble de maría motiva a los obreros a destruir las máquinas. Hombres y mujeres se revelan y corren hacia la superficie de Metrópolis. La ciudad	PG, PM, laterales y semilaterales. Hay planos rápidos. Y contrapicados.	Vosotros sabéis, que yo siempre he llamado a la paz, pero vuestro mediador no ha venido. Habéis esperado demasiado tiempo os ha llegado el momento. ¿Quién da de comer a las máquinas		Banda sonora

		es destruida y empieza a inundarse. Fredensen y un obrero salvan María. María es culpada del desastre. María el doble la tacha de Bruja y la queman. De esta manera todos se dan cuenta que fueron engañados al ver la forma del impostor:		de metrópolis con su propia vida? ¿Quién engrasa las articulaciones de las maquinas con las manos? ¿Quién alimenta a las maquinas con su propia carne? Dejad que mueran de hambre las maquinas, estúpidos. Dejad que estallen. Destruid las máquinas.		
--	--	---	--	---	--	--

		un robot. Al final Freder une por las manos a su padre y a un obrero.		Mujeres y hombres, hoy nadie puede faltar, muerte a las maquinas El cerebro y las manos quieren unirse, pero les falta el corazón. Mediador muéstrales a ambos el camino hacia el otro.		
--	--	---	--	---	--	--

11. LA RELACION HOMBRE-MAQUINA EN LA HISTORIA, EL CINE, Y LA LITERATURA.

Para conocer la relación hombre-maquina es importante remontarnos a tiempos antiguos para ver como el hombre primitivo construía con la tecnología de punta de la época como piedras, lazos, madera, entre otros, piezas de la “ingeniería” para suplir sus necesidades. De esta forma el hombre creaba herramientas protésicas, en otras palabras extensiones de su cuerpo pero mejoradas. Ahora bien, hablando de Prótesis, Mc Luhan (1975), explica que “Todos los medios de comunicación son extensiones de alguna facultad humana mental o física, la rueda es la extensión del pie, el libro es una extensión del ojo, la ropa es una extensión de la piel y los circuitos eléctricos son una extensión del sistema nervioso central”, en otras palabras y llevándolo al ejemplo de los film metrópolis, la maquina se convierte en esa extensión mejorada, la cual realiza todas las funciones del hombre, pero también cambia su manera de pensar y vivir. Si bien, Mc Luhan lo que plantea es una teoría denominada determinismo tecnológico, que según (Chandler, 2000), la tecnología es la base de la sociedad en el pasado, presente e incluso en el futuro. Las nuevas tecnologías transforman la sociedad en todos los niveles, incluida la institucional, social e individual.

En Metrópolis del director Fritz Lang las maquinas industriales configuran no solo la actividad cotidiana del obrero que es tirar de palancas como si esta fuera la extensión de su mano sino también la noción de tiempo y espacio (espacio-temporal) en relación a que tienen que cumplir un horario en la operación de la maquina. Otro de los ejemplos se aprecia en metrópolis 2001 en la cual una voz en off da un discurso sobre como el zigurat convierte a Metrópolis en líder de la

industria, la economía y la cultura; de esta manera podemos evidenciar como la tecnología determina el progreso de las diferentes esferas de la sociedad e incluso la institucional donde el Zigurat representa el poder y el estado.

Sin embargo, al ver la unidireccionalidad de la teoría de McLuhan donde el hombre actúa de la manera en la que el medio se lo exige, se busca la alternativa de abordar la teoría del interaccionismo tecnológico planteada por Manuel Castells (1999), que propone una bidireccionalidad entre sociedad – información, una especie de “toma y dame” en la que una necesita de la otra. Este defiende la idea de que los cambios son el fruto de ese plus que necesita la sociedad, que además va de la mano con la economía y la producción de esta misma. Ahora bien, esta teoría es pertinente puesto que la máquina es creada y mejorada por manos humanas y a su vez el hombre necesita de estas para suplir algunas de sus necesidades.

Colocándolo en un ejemplo más ilustrativo, en el film *Metrópolis* del año 2001 las máquinas crecen en su producción en la medida que estas configuran al hombre y su ambiente. En otras palabras, en la medida que el hombre se entusiasma con la idea de progreso la máquina empieza a crecer en su producción y se crea una retroalimentación entre hombre y máquina.

La integración hombre-máquina es un tipo de relación entre hombres y máquinas que supone una disolución de los límites entre ambos sistemas, lo que conduce a su homogeneidad. Dichos sistemas tienen que ver con el sistema humano y mecánico que da lugar a las máquinas humanas (Robots) y los humanos maquinicos (Cyborg y autómatas). Si bien esos dos sistemas son homogéneos por que tienen similitudes en su estructura y funciones. En palabras de Koval (2006) “La integración hombre-máquina se define así, teóricamente, como una relación de disolución de fronteras taxonómicas entre el ser humano y la máquina, en la cual opera entre ambos un proceso de homogeneización o de pérdida de caracteres distintivos de género”.

El presente artículo busca dar cuenta de la relación hombre-maquina y como es vista esta desde la historia del hombre, el cine de ciencia ficción y la literatura fantástica. Sin más preámbulo empecemos con las relaciones entre hombres y maquinas.

11.1 MITOLOGÍA Y TECNOLOGÍA.

El primer hallazgo en la relación hombre-maquina es el concepto de mitología que se le atribuye a lo sobrenatural como los dioses y objetos inanimados. Arthur C Clarke (1987) explica que “cualquier forma avanzada de tecnología resulta indistinguible de la magia”, en otras palabras el concepto de mitología se relaciona con el cazador neolítico que al crear fuego de forma accidental y sin poder entender bien sus principios, les atribuye esta acción a los dioses. Ahora bien, desde una mirada cinematográfica muchos film se basan en esta relación, como por ejemplo el film Metrópolis del año 1926, donde el robot-María, según Córdoba (2007), es creado con el único propósito de dar placer al hombre y cuya existencia misma le conduce a la destrucción, lo que recuerda a la arquetípica Eva, ejemplificada por este robot femenino. Lo anterior recurre a las sagradas escrituras cristianas donde Eva representa el origen del pecado, pero también se relaciona con diosas como la Venus diosa de la fertilidad y la belleza en algunas culturas.

Por otro lado, esta el laboratorio del Doctor Rotwarg que “Vive en una casa gótica pero lo inquietante de su vivienda es el subterráneo, que conduce directamente a la parte más antigua de la ciudad, a las catacumbas de los antepasados, es decir, desde su casa se desciende a las entrañas de la tierra. En su laboratorio se mezclan artilugios tecnológicos y también se distingue en una de sus paredes la estrella cabalística” Córdoba (2007). De esta forma se puede deducir que la arquitectura del laboratorio representa el taller del alquimista o del hereje en la

edad media, que desde su espiritualidad se atribuye a el mismo valores divinos por el solo hecho de crear un ser artificial.

En el film Metrópolis del año 2001 se encuentran algunas escenas que dan cuenta de esta relación, en el caso de Tima la niña autómatas que se encuentra parada en uno de los tejados de la zona 1, mientras que una paloma se postra sobre su hombro. Las personas del lugar al mirar hacia el tejado confunden a Tima con un ángel, además en muchos momentos del Film la iluminación juega un papel muy importante, ya que al iluminar a Tima crea un centro de atención en la composición dándole esa connotación de sagrado y divino.

Otro aspecto importante a destacar en ambos Film es la presencia del zigurat, que antiguamente eran unas torres construidas en la antigua Babilonia, una de las más conocida fue la torre de Babel. Lorca, (2006) hace énfasis en el Zigurat como un edificio gigantesco que es una ofensa a la divinidad, un intento del orgullo humano proyectarse hacia el cielo y demostrar su poder. En el film realizado por Rintaro y Katsuhiro Otomo se hace presencia del zigurat como el lugar donde algún día se sentara la gran deidad que en este caso es Tima. Sin embargo, esta torre se derrumbara por la alteración de Tima y todos los robots de Metrópolis.

De esta forma se podría concebir en esta primera relación la búsqueda de cada director por elementos de la antigüedad, tales como la tradición judeo cristiana y las civilizaciones de la antigüedad. También se encuentra el concepto de creación, el cual desde una visión literaria viene del pensamiento religioso, gótico, romántico y la literatura fantástica. Según Córdoba (2007), el camino hacia seres animados, no humanos, nos sigue introduciendo en el pensamiento gótico y romántico y en cuya prolífera literatura fantástica encontramos obras admirables donde mujeres marmóreas vuelven a la vida, como en las *Noches Florentina* de Heine, donde un famoso pintor intenta resucitar a su musa pintándola como en *La obra maestra desconocida* de Honoré de Balzac.

11. 2. A IMAGEN Y SEMEJANZA.

La segunda relación hombre-maquina esta mediada por el concepto de semejanza o mimesis. Según Oswaldo Osorio en su artículo titulado ¿Existen los sueños eléctricos?, argumenta que las maquinas, “Se pretenden hacer a imagen y semejanza del hombre, y esto no se refiere solo a su construcción física y funciones, sino a su misma lógica de funcionamiento”, es decir que los hombres construyen las maquinas dándole sus cualidades, conciencia e intelectualidad.

En el film Metrópolis del año 2001, el Doctor Laughton el científico loco acusado por el tío de de Kenichi de traficar con órganos humanos, construye un ser llamado Tima, que es la inmortalización de la hija fallecida del Barón rojo. Ahora bien, a partir del film se puede concebir a Tima con un valor agregado diferente a todos los robots de la ciudad, pues según santiago Koval (2006) existe una relación exógena, donde el autómata antropomorfo inteligente juega un papel muy importante. “Los *autómatas antropomorfos inteligentes* (AAI) son así máquinas dotadas de facultad intelectual, que tienden al ser humano en apariencia o forma y que tienen en su interior los principios que rigen sus funciones, movimientos y decisiones”, de esta manera el autómata es la mimesis del cuerpo y sus capacidades internas. De manera similar ocurre en el manga donde se usa el concepto de un ser artificial que sustituya un niño fallecido, el cual fue idea de Osamu Tezuka en el manga Astroboy.

Ahora bien, en la ruptura del hombre y la maquina es decir en su relación, no solo se puede encontrar al autómata antropomorfo sino también al posthumano. Koval (2006), Explica que existe una integración endógena que es “el producto natural de una *lógica extensiva* de construcción de máquinas (expansión de capacidades naturales humanas por medio de componentes artificiales –noción de prótesis-). La tendencia a potenciar al ser humano por medio de artilugios mecánicos deriva,

progresivamente, en una maquinización de lo humano. Y en la maquinización de lo humano radica la pérdida de fronteras entre ambos sistemas”

Un ejemplo que da cuenta de la integración endógena es el Doctor Rotwarg, personaje que tiene una mano robótica como extensión en su cuerpo. Mientras tanto en Metrópolis del año 2001, el Doctor Luaghton tiene un ojo mecánico, el cual se convierte en la extensión del sentido de la visión. De esta forma se podría concebir estas prótesis en el hombre como partes biónicas o mejoradas que permitan potenciar sus capacidades.

Otra de las relaciones Exógenas es el Robot, el cual Córdoba define como “una máquina controlada por ordenador y programada para moverse, manipular objetos y realizar trabajos a la vez que interaccionar con su entorno. Los robots son capaces de ejecutar tareas repetitivas de forma más rápida, barata y precisa con respecto a los seres humanos “. De esta manera se puede evidenciar ejemplos como los obreros del film Metrópolis 1926, o Albert robot de los desagües en Metrópolis 2001.

Como tal, el obrero de Metrópolis se piensa desde el engranaje, la palanca y le grasa, en otras palabras el hombre se vuelve esclavo, se vuelve uno con la maquina y se le sale de las manos su poder desenfrenado. En la revolución industrial, periodo de potencialización de la tecnología y la industria, el ser humano es considerado una masa mecanizada trabajadora en las industrias. En el caso de estos obreros y desde la visión que refleja el film son hombres con pensamientos embrutecidos que trabajaban para la unificación y el avance de Alemania, la cual ideológicamente estaba controlada por un Nacionalsocialismo, que buscaba el progreso de su país y su influencia por toda Europa.

Así pues, en esta relación se pudo dar cuenta de las Maquinas humanas y los humanos maquinicos. En las maquinas humanas que pertenecen a la categoría de integración exógena podemos encontrar al autómatas que es ejemplificado con Tima y el robot ejemplificado por el modelo 803drpdm4973c y Alfred II. Aquí se

podría concebir al autómatas como un ser único, mientras que el robot llega al punto de ser homogenizado y de ser producido a gran escala. En los humanos maquinos que pertenecen a la categoría de integración endógena está el Cyborg que se ejemplifica con Rotwang y Laughton los científicos locos de los dos films de Metrópolis.

11.3. HUMANIZACIÓN Y DESHUMANIZACIÓN

Esta relación se concibe desde una tradición de la literatura de ciencia ficción que data de 1942, época donde Isaac Asimov en su relato Runaround, establece las leyes de la robótica, las cuales son:

-“Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.

-Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas entran en conflicto con la primera ley.

-Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley”, Gutiérrez (2009).

Sin embargo, queda en tela de juicio, las siguientes preguntas ¿Hasta qué punto la máquina tiene derechos?, ¿Cuáles son las limitaciones entre hombres y máquinas?, ¿Por qué el hombre siente pasión por la máquina y a la vez odio por ella?, Al mirar las leyes establecidas por Asimov se podría deducir que los robots no tienen derecho, más bien son manipuladas por parte de los hombres para llevarlas en contra de otros hombres.

Si bien el autómatas antropomorfo se humaniza cuando el hombre le da la apariencia humana, sus movimientos, acciones y la capacidad de decisión. En el film metrópolis del año 2001 el barón rojo hace lo imposible porque el ser artificial que está gestionando con sus dineros sea idéntico a su hija y porque tenga los

mejores privilegios. Lo anterior se podría concebir como la aceptación del hombre hacia la maquina, la cual ve como igual. Por otro lado, queda la pregunta, ¿Un hombre podría amar a una maquina?, si bien en Metrópolis se evidencia como tima y Kenichi se preocupan mutuamente durante todo el film.

Dicho de otra manera, la maquina adquiere alma y cuando se hace consciente de su propia existencia, es cuando la ciencia ficción mejor provecho le ha sacado a sus historias, cuando la relación hombre-máquina llega a unos niveles de complejidad casi antológicos, Osorio (2009).

Otro punto es la deshumanización en la relación Hombre-maquina y es aquí donde dichas leyes creadas por Asimov tienen más influencia. Por ejemplo, una de las leyes argumenta que el robot tiene que obedecer al ser humano, esto se refleja en una escena donde el robot de la zona 2 por el solo hecho de haber invadido la zona 3 es castigado con su destrucción por parte de Rob. De cierta forma el comportamiento del personaje Rob es muy radical y cruel lo que lleva a la deshumanización, pues Osorio (2009) explica que la maquina es mirada como una cosa, no importa que haya la intención de causarle dolor físico, como cuando ingenuamente en una de las primeras entregas de la guerra de las galaxias nos muestran una sala de torturas para robots a donde llevan a CPO3 y a R2D2. Si bien el robot invasor hubiera podido agredir a Rob, pero según una de las leyes, el robot no debe dañar a un ser humano.

En el film de Fritz Lang se hace evidente dicha relación a través de los obreros que habitan el subterráneo de la ciudad de Metrópolis. Rubio (2005) En los diferentes sectores obreros representados en el cine, donde se han producido conflictos con los antagonistas de los trabajadores, la represión por esas fuerzas de orden ha sido una constante. Es decir, la intolerancia extrema del poder instalado, con ser más frecuente en las realizaciones de corte político o ideológico, también se ha cebado en mayor o menor medida en aquellas donde tan sólo se reivindicaban mejoras salariales y sociales. De esta manera se evidencia una

deshumanización y una humanización en los obreros, que son pasivos y estandarizados, pero que después son humanizados por el pensamiento crítico, pero a su vez genera la misma deshumanización cuando los obreros se vuelven hombres salvajes que quieren destruir la ciudad y a los representantes de la elite.

11. 4. PODER.

La siguiente relación hombre-maquina tiene que ver con el poder que viene de cada bando y la lucha de los oprimidos contra los opresores. Si bien hay una lucha de opuestos donde existe un orden centralizado y absolutista. Hernández (2003) explica que la ciudad vista de día, es más convivencia reflejo del orden establecido. Este ejemplo se puede evidenciar en Metrópolis del año 2001 donde el barón rojo segmenta la sociedad de acuerdo a sus intereses. Aparentemente en la zona 3 es donde habita el privilegio, las ultimas tecnologías mientras que abajo en la zona 1 y el desagüe habita la desigualdad, la falta de educación y la carencia de alimentos y trabajo, mientras que los robots del desagüe son explotados día y noche con recoger los desechos que vienen de la zona 3. lo anterior se refiere a palabras de Hernández (2003) a la ciudad subterránea, oscura, sucia, llena de peligros, con calles solitarias, muelles, bares clandestinos, sirenas de policía.

Ahora bien, en la zona 1 y a los desagües no alcanza a regular el poder de la elite, lo que da paso a organizaciones secretas que buscan alternativas para generar golpes de estado o revoluciones. Este ejemplo se puede evidenciar en Metrópolis 2001 donde la revolución de los desempleados se alzan en armas para crear un golpe de estado contra el barón rojo, ya que según ellos los robots generaron que se acabara la mano de obra humana generando desempleo o en palabras de Lorca (2005), Un sector de la sociedad rechazará la innovación por un motivo u otro (bien por conservadurismo, bien por motivos humanistas o filosóficos que verán en la tecnología una nueva manera en manos de las clases dominantes de alienar al ser humano).. Aquí se hace latente también el papel de la mujer que es

muy importante, por ejemplo en Metrópolis del año 1926 donde María se convierte en la voz de los oprimidos.

11. 5. MIEDO.

La ultima relación es el miedo de la humanidad hacia la sublevación de las maquinas. La relación entre ser humano y ciencia, entre el nuevo orden que se impone y la pérdida de los valores morales de una sociedad que se ve abocada a una espiral imparable de cambios de los que no siempre saldrá bien parada. Este ejemplo se puede evidenciar en Metrópolis 1926 cuando Freder advierte a su padre de la sublevación de los de abajo, haciendo la siguiente pregunta ¿y si un día los de abajo se revelaran contra tí? Por otro lado, esta el miedo radical de Rob, que tiene miedo de que Tima llegue a gobernar desde el Zigurat. La tecnología y los avances técnicos no siempre fueron vistos con buenos ojos por la Humanidad: bástenos recordar la quema de talleres mecánicos en Francia a finales del XVIII por parte de obreros enardecidos y temerosos de perder sus empleos.

Otra forma de ver el miedo hacia la maquina dentro del cine es ver según Schumm, los cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro, sin embargo, se profundizara en el cine de rebelión, contingencia y de alteridades, ya que aquí se encuentran características que responden al autómeta y al robot. Por un lado, “el cine de alteridades se caracteriza por el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden, el cine de contingencia se caracteriza por las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica que ocasionan que las maquinas, computadoras, robots, androides y sistemas virtuales se amotinan contra la sociedad humana, por ultimo esta el cine de rebelión que se caracteriza por la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es el caso de la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía.

11. 6. LA CÁMARA COMO PRÓTESIS DEL OJO Y DEL PENSAMIENTO.

Otra de las relaciones hombre-maquina es la cámara como prótesis del ojo y del pensamiento. Como tal, la cámara es un dispositivo de percepción óptica y auditiva, sin embargo que tienen que decir los autores respecto a la cámara. Duran (2008), Explica que La cámara ve lo que no puede el ojo humano, así como en bajas condiciones de iluminación esta no distingue lo que este alcanza a detallar. Para Vertov la diferencia no radica sólo en las distintas condiciones ópticas, fotomecánica del cinematógrafo y neurofisiológica del ojo, sino también en las condiciones psíquicas y cognitivas humanas. En otras palabras el ojo no alcanza el nivel de percepción que tiene la cámara, además el cinematógrafo adquiere vida y pensamiento cuando se convierte en extensión del ojo y en memoria que será eterna, pero aun más importante se vuelve inteligente cuando hay una intención comunicativa, en otras palabras algo que contar.

Uno de los primeros film en plantear a la cámara como prótesis de ojo fue, “El hombre y la cámara realizada en 1929 por Dziga Vertov. Según Gastelum Esta cinta muestra una serie de escenas que retratan la cotidianidad de la vida diaria desde la tranquila intimidad de una habitación hasta el ajetreo de las actividades que se realizan en la calle, pasando por múltiples escenas que captan distintos oficios y diversas formas de tecnología industrial en la que los personajes principales resultan ser habitantes comunes guardados en el anonimato de la gran ciudad. En otras palabras, Vertov convierte el lente de la cámara en ojo humano, captando todo a gran velocidad tal como lo hace el ojo, mostrando fragmentos de situaciones que a simple vista carecen de lógica de la misma forma que lo hacen nuestros ojos, nuestros ojos captan, nuestra mente relaciona, enlaza y eso mismo fue lo que Vertov logró con su obra: captar la realidad a su velocidad real. Resaltando los beneficios que la nueva política económica en la URSS traía

consigo: empleos, tecnología, modernidad, lugares de esparcimiento, atención médica oportuna, tranquilidad y movimiento.

De esta forma, la cámara se convierte en la maquina por la cual, el director de cine no solo ve, sino que también da sus puntos de vista y el contexto que lo rodea, en otras palabras la cámara plasma el mundo exterior e interior del director, es decir lo que aparentemente el lente capta y lo que esta implícito detrás de esa imagen en movimiento. Sin embargo, la cámara además de relacionarse con el cine también lo hace con el teatro principalmente con el concepto de Montaje. Según Arnheim (1933) Eisenstein muestra cómo el montaje antes de ser una técnica cinematográfica, era una forma de expresar el mundo en la escritura japonesa, el teatro Kabuki, los poemas Haiku, los dibujos de Da Vinci, los grabados de Piranesi o la pintura de El Greco. En otras palabras, se podría pensar que Fritz Lang director de Metrópolis 1927 se baso no solo en la cámara como extensión de su ojo sino también en el montaje como extensión de la expresión corporal.

12. ASPECTOS TECNICOS EN LOS FILM METROPOLIS DE LOS AÑOS 1926 Y 2001.

En la producción cinematográfica lo técnico implica un proceso de planificación donde el director cuenta con diversos recursos ya sean tecnológicos (cámaras, luces, edición) o teórico (guion técnico, montaje) para construir un film, o más que eso un lenguaje. Francesco Casetti y Federico di Chio (1990), explican que “el film expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones. Por ello entra en la gran área de los lenguajes”, es decir el director sigue su propio criterio, su aprehensión sobre el mundo y se apropia de lo técnico para hacer algo que de forma clara y sencilla todos pueden entender.

Ahora bien, el film es un lenguaje, pero este depende de lo técnico para poder ser factible ante el espectador. Cassetti y Di Chio (1990) argumentan que, “Algunos de los rasgos que caracterizan al cine como maquina lo caracterizan también inmediatamente como medio de expresión”, siendo más específicos de nada serviría pensar en planos sin tener una cámara o de idearnos muchos movimientos sin tener una grúa. De esta manera, se evidencia la importancia de lo técnico dentro del cine, pues el lenguaje en un film se hace perceptible no solo si hay un director con una idea clara de lo que va contar sino también, si cuenta con los medios técnicos necesarios para su realización.

Teniendo en cuenta de que el cine es un lenguaje, se podría pensar que este se separa de otras formas de expresión como la televisión a pesar de unas cuantas similitudes, y es aquí donde el código entra a jugar un papel importante en la cinematografía. Cassetti y di Chio (1990), argumentan que “el código es como un corpus de leyes o de normas de comportamiento”, en otras palabras el film se comporta de acuerdo a unas leyes que lo rigen, por ejemplo que el cine se ve en los teatros y la televisión en la sala de la casa. Sin embargo, seria muy arriesgado decir que el cine es un lenguaje puro, ya que se puede concebir como en Metrópolis 1926 expresiones como el arte, en este caso el expresionismo Alemán juega un papel fundamental en la composición y en sus formas. Metz (1971), explica que “existen dos clases de códigos: Aquellos entre los códigos que son parte típica e integrante del lenguaje cinematográfico (Los códigos cinematográficos, por supuesto), y los códigos que, aunque dotados de un rol determinante, no están de hecho relacionados con el cine en cuanto tal y pueden manifestarse también en su exterior (Los códigos fílmicos, prestados, que se consideran realidad cinematográfica solo en cuanto están presentes en esta o aquella película)”. En los códigos cinematográficos podemos encontrar las áreas expresivas que según Metz (1971) señalan cinco: “Imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música”. En el caso de un código fílmico esta como ejemplo el

expresionismo alemán que según Ramírez (2009) “se vinculo al cine debido a Las hostilidades de los industriales poderosos, la burguesía nacionalista y el ejército, sumado a la grave crisis económica en la que se había sumido el país, despertaron el malestar en la conciencia del pueblo. El arte sería la vía de comunicación de las emociones que estaba viviendo Alemania. Las visiones fatalistas sobre la nueva sociedad de masas propia de la modernidad, críticas al materialismo dominante e incluso apocalípticas predicciones sobre el colapso de la civilización insuflaron el carácter subjetivo que definiría el Expresionismo. El cine contribuiría a la racionalización pesimista de la vida”

12.1 CÓDIGOS TECNOLÓGICOS DE BASE

El soporte, el deslizamiento y la pantalla.

El primer aspecto según Cassetti y di Chio se refiere a “Lo que caracteriza al cine como medio antes que como medio de expresión”, en otras palabras, lo que quieren decir los autores es que el primer fundamento de los códigos de base tecnológica es que la cámara es una maquina y que adquiere pensamiento en el momento en que el ojo le da esa capacidad cognoscitiva de registrar la realidad a través del lente. Ahora bien, esta cámara tiene un soporte caracterizado por el tipo de cámara, el número de fotogramas por segundo, el formato y el material en el que será rodado.

Según Cassetti y di Chio, el numero de fotogramas en el cine clásico, del cual hace parte el Film Metrópolis (1926) es de 18 fotogramas por segundo, lo cual lo hace más rudimentario y genera un movimiento en muchos momentos acelerado y cortado. Por ejemplo en Metrópolis 1926, el momento en que Freder sale de una fabrica hacia el despacho de su padre, se ve algo inverosímil a la realidad, pues el

movimiento es acelerado porque se hace carente de fotogramas. Por otro lado, el Film Metrópolis (1926) se ve cortado, por un problema del cine clásico que es la temporalidad y las circunstancias socio-históricas que afectan la calidad de la producción cinematográfica. Actualmente el film metrópolis tiene diferentes versiones pero todas incompletas, pues la misma empresa UFA que fue la que produjo el film decidió cortarlo, pero también hubieron otros factores como las guerras en Europa y el viaje del film en manos de diferentes coleccionistas de cine clásico. Metz (1983), explica que “La mutilación de los contenidos de las películas suele ser obra pura y simple de la censura política o bien de las censuras de las incidencias”, en otras palabras hay una censura por parte de las instituciones que en este caso es la productora UFA al servicio del nazismo, la cual censuro en el film ciertas escenas con criterios comunistas. También, sucede algo similar en Metropolis del año 2002, ya que el estreno de la película en Japón mostraba una escena posterior a los créditos. En ella se puede ver una tienda llamada Kenichi y Tima Robot Company. Se puede ver a tima en la ventana, lo que implica que Kenichi logro reconstruirla. Además, Kenichi logra recuperar el corazón de Tima al final de la película. Sin embargo, dicho final adicional fue eliminado del lanzamiento en DVD.

Por otro lado, esta el film Metrópolis del año 2001, el cual a diferencia del cine real no maneja como soporte la cámara en su visión como maquina sino que se anima a través del soporte digital o software que influido por el lenguaje del cine genera diversos puntos de vista. Ahora bien, en el cine de animación, con respecto al número de imágenes por segundo, es diferente a lo que registra el cine real. Si bien, el cine de animación es una secuencia de imágenes que el ojo percibe, pero ¿Cuántas imágenes percibe el ojo? “Para tener un parámetro, vemos que Walt Disney en sus películas usa 30 imágenes por segundo, esto significa que por cada segundo ellos hacen 30 dibujos o imágenes” (capítulo II análisis y características de la animación). Como tal, este es el sistema manejado por Metrópolis (2001), puesto que el cine de animación japonés siempre se ha apropiado de los

estándares de animación, propuestos por la industria occidental, entre lo que se destacan Disney, Pixar entre otros.

12.2. CÓDIGOS DE LA SERIE VISUAL. PRIMER GRUPO: LA ICONICIDAD.

El segundo aspecto tiene que ver con los códigos visuales de la iconicidad que no solo pertenecen al cine sino también a códigos generales como la pintura, la fotografía, los cómics, entre otros. Se podría concebir lo icónico como códigos que regulan la imagen o como explica Metz (1983), que desde la lingüística de Ferdinand de Saussure plantea que lo iconográfico tiene dos dimensiones “El significante (montaje de planos) y el significado (la historia)”, en otras palabras el autor se refiere a que el significante son los contornos del objeto, su forma, sus cualidades, mientras que el significado es el concepto, lo concreto, el contenido. En el cine lo icónico se expresa como imágenes o representaciones de la realidad, en la cual el cine se convierte en el discurso del mundo, ya sea de un contexto, una época y de cómo el director logra crear personajes y situaciones que reflejen las preocupaciones o fascinaciones de aquella sociedad, en la que se encuentra inmerso. A continuación los autores Francesco Casetti y Federico di Chio exponen diferentes formas de abordar lo icónico en el lenguaje cinematográfico.

Denominación y reconocimiento icónico.

Esta primera forma de abordar lo icónico en el cine, es también el primer aspecto que tiene en cuenta el espectador en el reconocimiento del film, cuando tiene su primera aproximación. Metz explica que “El espectador de la imagen experimenta la necesidad de «reconocer» (de identificar) los objetos que ella representa. Cuando es figurativa, fotografía, cuadro o film, etc. Ella va al encuentro de esta necesidad y propone, a partir de sí misma, objetos a reconocer; sin embargo,

puede suceder, incluso con imágenes fuertemente representativas, que la demanda del consumidor resulte más o menos insatisfecha: el occidental que ve un film etnográfico se queda por lo general perplejo frente a los objetos que discierne allí, pero que no sabría nombrar ni clasificar (utensilios de cocina, armas de caza o de pesca, etc.)”, en otras palabras los directores “, en otras palabras los códigos de denominación y reconocimiento se caracterizan por rasgos icónicos que permiten al espectador identificar las figuras que hay en una pantalla y definir aquello que representa, por ejemplo El robot creado por el científico Rotwarg o el modelo serían fácilmente reconocidos por el espectador, ya que la formas, sus aspectos mecánicos y contenidos asignados a estos como progreso y tecnología, nos remite a que son robots, por lo tanto pertenece al ámbito amplio de una cultura, pues es un icono universal compartidos por todos.

Sin embargo, muchos códigos de reconocimiento no son compartidos universalmente, pues pertenecen a una en cultura particular, como por ejemplo cuando aparece el rostro gigante de un monstruo en el momento de la explosión de la fábrica, en la cual Freder esta presente. Si bien, esta escena representa imágenes y decorados que dan cuenta de religiones antiguas que se originaron en la antigua babilonia, pero que un espectador no es capaz de reconocer a excepción que sea alguien ilustrado sobre dicha temática.

Por ultimo esta el ejemplo de los obreros del film Metrópolis (1926), los cuales representan al hombre como maquina. En primer lugar, el director Fritz Lang crea unos personajes secundarios que en su contorno no se parecen nada a robots, pues son seres humanos, lo que aquí da la idea que son maquinas es la actividad que ellos realizan en las fabricas que es mover palancas y también el vestuario que da cuenta de hombres de las industrias que trabajan sin descansar.

Códigos de la composición icónica.

Según Casetti y di Chio (1990), “son aquellos códigos que organizan las relaciones entre los diversos elementos en el interior de la imagen, y que, como consecuencia regulan la construcción del espacio visual”, en otras palabras es la relación entre figura y fondo, su posición en el espacio y la relevancia de cada una de ellas dentro la composición.

Así mismo, los códigos de composición icónica se subdividen en dos familias que dan cuenta de la composición. Estas dos familias son los códigos de figuración y los códigos de plasticidad.

Francesco Casetti y Federico Di Chio argumentan que, “los códigos de la figuración trabajan sobre todo en la manera en que se reagrupan los elementos y se disponen sobre la superficie de la imagen, dando así lugar a una cierta distribución de los componentes”, es decir Podemos observar si se intenta construir en la imagen, por ejemplo, una figuración fuerte o dispersa, a partir de disposición de los elementos dentro de la imagen cinematográfica.

Para poner en juego la figuración de una imagen fuerte y dispersa en relación a la reagrupación de los elementos de la composición se pondrá como ejemplo, dos fragmentos del film Metrópolis que dan cuenta de este aspecto. El primer ejemplo de figuración fuerte es la imagen de la ciudad de metrópolis, la cual se encuentra cargada de mucho elementos como autos, personas, rascacielos, robots, metros, entre otros elementos que hacen que no haya una relevancia de uno sobre otro, mas bien se evidencia como un todo que contextualiza una ambientación caracterizada por lo tradicional y futurista.

Por otro lado, están los códigos de plasticidad, que Casetti y di Chio (1990) explican como, “la capacidad de ciertos componentes para destacarse por encima

de los demás e imponerse sobre el conjunto, asumiendo una relevancia específica”, es decir lo que esta aquí en juego son las relaciones entre figura y fondo, ya que un elemento es figura en tanto exista un fondo. Reconocer una figura en la composición de una imagen nos ayuda a interpretar el mensaje de esa imagen. También es importante la posición y el movimiento de una figura ocupada en el cuadro. Por ejemplo en el film Metrópolis (2001) se evidencia la imagen de Tima y el robot Albert, los cuales se encuentran en los desagües de la ciudad. Allí se aprecia como Tima se destaca más que Albert, por el hecho de estar iluminada por un rayo de luz, además la posición de este personaje hacia el lado derecho genera una tensión visual. También Elementos como el iris (círculos) que cierran las escenas para dar pasó a otras, permite apreciar en el film animado de Metrópolis, como del iris cierra en personajes y abre en ambientes nuevos y planos generales.

Códigos iconográficos.

Una de las formas de manifestar los códigos iconográficos es mirarlo como una característica totalmente “convencional”, como lo explica Cassetti y di Chio (1990), “son aquellos que regulan la construcción de figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo”, en otras palabras como la caracterización de un personaje nos da indicios, de cómo se muestran y como las muestra el director cinematográfico. Por ejemplo, Fritz Lang muestra en su film al obrero, el cual es un personaje social que en su época era explotado en las fábricas a través de horas interminables de trabajo.

Otro buen ejemplo es el partido rojo, principalmente el personaje Rob, que nos da indicios de una función alegórica que son realidades abstractas personificadas. De esta forma través del color de su ropa, se da una aceptación general en la sociedad como el color de un partido o movimiento político. También los códigos iconográficos se dan a través de sus rasgos fisonómicos y su comportamiento

como por ejemplo, el doctor Rotwarg que a través de sus rasgos desaliñados deja en evidencia a un hombre loco y con odio hacia la sociedad donde habita.

Por otro lado hay características físicas y psicológicas en los personajes, como por ejemplo Tima que es un personaje inocente y bueno hasta que es alterada por un giro inesperado de la historia que es cuando se da cuenta que es una maquina. También personajes como Rob, genera un contraste en su personalidad y rasgos, ya que en su fisonomía es un personaje infantil en relación a su comportamiento agresivo y radical.

Así pues, los códigos iconográficos cumplen una función referencial que lleva a reconocer a ciertos personajes con aspectos relacionados con lo social, histórico, mitológico, alegórico, entre otros. De esta forma, los directores de los dos film estudiados se basaron en lecturas de la realidad que dieran cuenta de personajes universales que representan ciertos aspectos de la sociedad.

Códigos estilísticos.

Según Cassetti y Di Chio (1990), “Son aquellos códigos que asocian los rasgos que permiten la reconocimiento de los objetos reproducidos con los que revelan la personalidad y la idiosincrasia de quien ha operado la reproducción” en otras palabras tiene que ver con el estilo del autor, en relación a la disposición de las cosas, la insistencia en algunos objetos, la presencia de imágenes lujosas o desaliñadas, detalladas o aproximativas. Se refiere en si a la firma de un determinado director.

En el primer film de 1926, realizado por Fritz Lang se puede evidenciar que su estilo se basa en las vanguardias artísticas y los “Ismos” predominantes en Europa, específicamente el expresionismo Alemán que se caracteriza por “buscar la expresión de los sentimientos y las emociones del autor, más que de la

representación de la realidad objetiva. Esta corriente, empieza a vincularse a otras disciplinas como la literatura, el teatro, la danza y finalmente el cine, el cual se caracteriza por una imagen subjetiva que descubre lo oculto tras la realidad aparente, lográndolo así por medio de una distorsión óptica a través de la iluminación, la escenografía, la mímica exagerada, el maquillaje y el vestuario estilizado” (www.monografias.com).

Por otro lado, Ryo Kawano y Katsuhiro Otomo tienen la estética anime como estilo dominante. Sin embargo, se puede apreciar que estos autores lo que están buscando es rescatar el estilo pictórico del dibujante Osamu Tezuka y su manga Metrópolis creado en 1949. Si bien, el film Metrópolis del año 2001 se caracteriza por una estilización de sus personajes y ambientaciones a través de técnicas de los años 20: sus siluetas se componen de trazos exacerbadamente redondos y los rostros están fuertemente caricaturizados para reforzar la personalidad del personaje. El vestuario y los diferentes estilos de peinado corresponden a los Estados Unidos de principios de siglo. En lo referente a los personajes, destaca el paradigma desarrollado en los caracteres más jóvenes. Estos, a pesar de tener unos rasgos infantiles, destacan por su gran madurez, independencia y resolución.

12.3. CÓDIGOS DE LA SERIE VISUAL. SEGUNDO GRUPO: LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

El blanco y negro y el Color.

El primer aspecto según Cassetti y di Chio (1990) son los “códigos cromáticos”, que es el blanco y negro y el color dentro del film. Una de las formas para analizar este elemento técnico es mirar su evolución en la historia del cine, el cual esta entre lo tradicional y clásico (cine a blanco y negro) y lo novedoso y espectacular

(El cine a color). Según González (2010), “El cine se inauguró como espectáculo en París en 1895 en blanco y negro”, es decir el blanco y negro se convierte en un gran avance para la época, pues es impresionante como por medio de dos tonos, el blanco y el negro se podían generar diferentes sensaciones en el espectador. En el caso de Metrópolis 1926, se evidencia el manejo del blanco y el negro, a través del expresionismo alemán vanguardia artística donde el blanco y el negro era representado por el claroscuro que según Sanz denomina como “el medio mediante el cual valoramos la luminosidad o oscuridad de un objeto coloreado de una determinada condición de luz”. En otras palabras el blanco representa la luz y el negro representa las sombras, los cuales generaban rasgos muy fuertes en los rostros de los personajes y un realce en la arquitectura y los decorados.

Por otro lado, también es importante destacar como el cine a blanco y negro se creó gracias a la fotografía invento anterior a la imagen en movimiento. La fotografía inició como un sistema de reproducción de imágenes que comenzó a capturar el testimonio de la realidad, aportando después al cine. Según Ureña (2011) explica que técnicamente la fotografía es la base de los componentes más importantes del cine, al fin y al cabo el cine son fotografías en movimiento, proyectadas a una cierta velocidad que producen una sensación de movimiento interno en el encuadre, pero en realidad son fotografías en serie. De esta manera se podría concebir que el cine en sus inicios fue blanco y negro por su familiarización con la fotografía y también porque la tecnología de base de la época permitía estos alcances, hasta que llegó el cine a color.

Según González (2010) el cine a color no llegó hasta 1917 donde apareció el color en mano de la compañía Technicolor, aunque en un proceso más rudimentario que sólo utilizaba dos colores, que evolucionó a lo largo de los años 20 y primeros del 30, hasta que en 1934 se estrenó la primera película con una escena de acción real en Technicolor de tres colores. Poco después Becky Sharp (1935)

sería el primer largometraje íntegramente rodado a color. Por ejemplo, el film metrópolis del año 2001 realizado a color, refleja una mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores y no en blanco y negro. De esta manera el color permite darle fuerza a las escenas, y crea ciertos significados en el film.

Si bien el significado de los colores evidencia que este se vuelve funcional al relato, dando paso a cuatro fundamentos de la significación del color, los cuales son explicados por Gonzáles (2010). El primero es el Pictórico, el cual tiene que ver con la composición, el segundo tiene que ver con el Histórico, el cual intenta recrear colores de una época, el cuarto es el Simbólico que se usa para subrayar algún efecto y el quinto es el Psicológico que produce un efecto diferente en el ánimo.

En metrópolis del año 2001 se aprecia unas de las escenas más hermosas del cine de animación. Después de la destrucción del zigurat, se evidencia por medio de un plano general el esplendor de la ciudad de Metrópolis. Los colores entre los que se destacan verde, amarillo, rojo, naranja, además de una iluminación que eleva el tono de estos colores crean un ambiente pintoresco y lo que crea estos colores es exaltar la composición. Sin embargo, queda la pregunta ¿Cuál es la intención del director en crear un ambiente tan calido después del desastre de la ciudad?, si bien el director adopta la analogía del color para crear una armonía en la composición, en otras palabras estamos hablando de contraste donde se combina los colores infantiles de un film influenciado por el mercado Disney y la acción que es el desastre en todo su esplendor. Esto deja como resultado un ambiente infantil, pero a la vez una especulación acerca de cuales pueden ser los resultados de usar mal las tecnologías. Otro de los ejemplos es cuando Tima y Kenichi huyen de Rob en la zona 2. Por medio de filtros rojos el director logra crear una atmosfera de alerta y peligro. También en el principio del film unos hombres elegantes visten trajes negros en un ambiente donde predominan colores como el dorado y los ocre, lo cual da una asociación de estos colores hacia lo elegante, lo ejecutivo, la elite y los buenos modales.

La perspectiva.

El segundo aspecto es la perspectiva, elemento que juega un papel importante en la forma como la imagen cinematográfica tiene similitud con la realidad natural en relación con la proximidad y el alejamiento de los objetos. Según Cassetti y di Chio, la perspectiva “ofrece líneas de fuga constante y una articulación fija de la profundidad de campo: aunque los diversos objetos cambien de posición en el cuadro”, en otras palabras la perspectiva en el cine sirve para contextualizar y para darle relevancia a ciertos objetos que se aproximan en relación a otros objetos secundarios que podrían ser desenfocados o simplemente más pequeños, pero que en ultimas son encuadrados en una misma composición.

Por ejemplo, en el film Metrópolis del año 1926, la escena de los obreros muestra como se manifiesta la perspectiva a través de aproximarse a lo que acontece en la escena es decir, tanto los elementos que están en primer plano que son los obreros en relación a el segundo plano que son también obreros se focalizan en un mismo encuadre, para dar la sensación de movimiento que consiste en que los obreros mas cercanos tienen una continuidad de su movimiento a través de líneas imaginarias de fuga que provienen de un punto de fuga que son las puertas.

Iluminación.

La iluminación se caracteriza por la relación del blanco y el negro ya sea en una figura o ambiente, es decir el blanco representa la luz y el negro las sombras. Si bien la iluminación permite una imagen tridimensional convincente, los motivos y capas de la escena deben estar separados unos de otros. Esto se lleva a cabo con luz y color, creando contrastes de luz contra la oscuridad o oscuridad contra la luz y mediante una colocación, estratégica de las luces y los elementos de color.

En relación al film Metrópolis producido en el año 1926, se aprecia la fuerte influencia de la iluminación del expresionismo alemán en esta película. Según De Olcoz (2005), “el expresionismo alemán el director utiliza la luz artificial, como un pintor creando con ella espacios y ambientes. Fritz Lang es el cineasta que más experimentó la influencia de la puesta en escena de Max Reichardt. Lang, que se formó como arquitecto, fomenta la arquitectura y la forma en los decorados resaltando, a veces en exceso, el relieve y los contornos de un objeto o los detalles de un decorado. Esta forma de iluminar se convertirá en una característica del cine expresionista alemán”, aquí se puede evidenciar dos hallazgos muy importantes, el primero es que el expresionismo surge como una reacción hacia las tendencias del impresionismo, el cual jugaba con la luz natural y los exteriores, mientras que el expresionismo y al tener las influencias de Max Reinhardt, juega mas con la luz artificial (recursos técnicos como los proyectores), el claroscuro, el contraste acentuado entre luces y sombras y el exceso en el relieve y los objetos de los contornos y los personajes.

Por ejemplo, en Metrópolis (1926), se puede evidenciar que los personajes destacan en la imagen, ya que se hace el uso del claroscuro generando un contraste entre el personaje que representa en su mayoría luces, mientras que los fondos son oscurecidos. Por otro lado, esta la arquitectura de Metrópolis, la cual es iluminada a través de los choques entre las luces y las sombras, lo cual crea ambientes con un tratamiento violento y saturado. En Metrópolis producida en el año 2001 existen ejemplos muy interesantes sobre la luz como un elemento que resalta a los personajes y que crea cualidades en ellos a través de la intervención de este fenómeno. Por ejemplo, hay una escena donde Time esta sobre un tejado, y es intervenida con una iluminación natural, la cual no solo le da relevancia con relación a los componentes de la imagen sino que también la exalta y le da un carácter divino. También se evidencia como la iluminación en Metrópolis (2001) es en ciertos momentos impresionistas, esto se puede reflejar en la escena donde la

luz natural cae con esplendor en la ciudad de Metrópolis generando una calidez y saturación en los colores.

El plano y el dibujo.

El tercer aspecto son los códigos del encuadre que en pocas palabras son los modos de filmación y los recursos tecnológicos para realizar el producto cinematográfico. Cassetti y di Chio (1990) explican que “encuadrar un objeto significa decidir desde que punto de vista mirarlo y hacerlo mirar (ya sea de frente, desde lo alto, desde abajo, de cerca, de lejos, etc)” es decir cada plano, dibujo, ilustración, fotografía lleva consigo una connotación, tiene significados y su fin es tener una intención comunicativa.

No obstante, hay que aclarar la diferencia del encuadre entre un film real y un film animado, ya que a pesar de que la animación no está directamente afectada por los mismos condicionantes técnicos que influyen en la filmación de imagen real, si es valido decir que la animación en sus orígenes inspiro al hombre para que creara el cine y esta a su vez ayudo en los avances de la animación. La diferencia mas importante entre cine y el film esta en “que el cine toma el movimiento continuo y lo descompone en cuadros, y la animación parte varias imágenes estáticas y las une para crear la ilusión de un movimiento continuo”, en otras palabras el cine real se hace por medio de la cámara, mientras que el cine animado en general hace uso de la ilustración y diferentes software en 3D. Así mismo, también es importante destacar que el film animado a pesar de sus diferencias con el film real toma a su vez aportes de este como por ejemplo, los encuadres y las angulaciones, los cuales son recursos importantes que dan cuenta de la mirada del director.

Según Cassetti y di Chio (1990), el encuadre lo definen como “la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados y consecuentemente la

integridad de la acción y el grado de su reconocibilidad”, a continuación de manera breve se describen los planos, angulaciones e inclinaciones propuestos por estos autores:

ANEXO 2.Encuadres y planos

ENCUADRES O PLANOS	Campo larguísimo (CLL): abarca un ambiente entero de modo mucho más amplio que el que pueden exigir los personajes y la acción (que incluso pueden perderse en él). Campo largo (CL): abarca un ambiente completo en el que los personajes y la acción son claramente reconocibles. Campo medio (CN): la acción se sitúa en el centro de la atención y el ambiente queda relegado al papel de trasfondo. Total (TOT): se sitúa entre el campo medio y la figura entera, a los que se superpone indistintamente. es un marco en que la acción está filmada independientemente de la relación que mantiene con el ambiente y de la distancia de los objetos representados. Se concentra más
---------------------------	---

	sobre la acción que el campo medio y omite el ambiente. Figura entera (FE): encuadra al personaje de pies a cabeza. plano americano (PA): encuadra al personaje desde las rodillas hacia arriba Media figura (MF): encuadra al personaje desde la cintura hacia arriba. Primer plano (PP): encuadra al personaje de cerca, concentrando sobre el rostro, el contorno del cuello y de la espalda. Primerísimo plano (PPP): encuadre muy cercano del personaje concentrado sobre la boca y los ojos. Detalle (det.): acercamiento concreto a un objeto o un cuerpo.
ANGULACIONES	Encuadre frontal: la cámara se sitúa a la misma altura del objeto filmado. Encuadre desde arriba o picado: la cámara se sitúa por encima del objeto filmado. encuadre desde abajo o contrapicado: la cámara se sitúa por debajo del objeto filmado
INCLINACIONES	

	Inclinación normal: cuando el horizonte mantiene en la imagen su horizontalidad. Inclinación oblicua: hay divergencia entre la base de la imagen y el horizonte de la realidad, que aparece suspendido hacia derecha o izquierda. Inclinación vertical: el plano de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada aparecen perpendiculares, en ángulo de 90 grados.
--	---

Con respecto a los film Metrópolis de los años 1927 y 2001 se encontró diversos hallazgos aplicando la teoría anterior propuesta por Cassetti y di Chio. En Metrópolis del año 1927 se puede apreciar como los planos van de lo general a lo particular, en palabras de Lauro Zavala (2005) “ El paso de un plano general a un plano detalle” característico del cine clásico. Ejemplo se puede apreciar con un plano general que muestra el progreso de Metrópolis con sus aviones, autopistas, rascacielos y automóviles, pasando a un plano más reducido como el rostro de Freder que da paso a planos con una intención mas dialógica y relacionada con la subjetividad del personaje encuadrado. Por otro lado, en el film Metrópolis del año 2001, se puede evidenciar que para encuadrar una imagen, se hace uso de software, en la cual “una escena animada por computadora es posible cambiar el ángulo de la cámara y con esto, ver otra parte de la escena” (capítulo III animación por computadora) es decir por medio de un movimiento del Mouse se puede cambiar el encuadre y se pueden crear varias cámaras o puntos de vista en el software empleado. También se hace evidente, como mira el director oriental,

pues según Yasuki Hamano, profesor de la universidad de Tokio argumenta que mientras los occidentales tienden a expresarse en tres dimensiones, los orientales apreciamos más la expresión en plano, estamos acostumbrados a narrar la historia en plano, es decir se puede apreciar una tendencia a los planos infográficos, los cuales vienen de una tradición del cómic japonés o más conocido como Manga, en el cual se hace evidente, la recreación de ciertas viñetas del manga de Osamu Tezuka. De esta forma la imagen en *Metrópolis* (2001) no es filmada sino animada.

12.4. CÓDIGOS SONOROS

Cine mudo y Cine Sonoro.

El segundo aspecto a analizar son los códigos sonoros que según Cassetti y di Chio definen como “todo lo relativo al oído, y que por ello se basan en un juego de ondas acústicas”, de esta forma encontramos en este código categorías como las voces, los ruidos y la música, las cuales fueron propuestas por Metz en el año 1971 y que contemplan toda la geografía de lo sonoro en un film. El sonido en el film tiene su importancia, ya que hace más verosímil las imágenes en el sentido de hacer coincidir lo sonoro con la acción o en palabras de Cassetti y di Chio (1990), la interacción de lo sonoro con lo visual, regulando la procedencia de lo primero con respecto a lo segundo. En *Metrópolis* del año 2001, hay una escena donde Tima y Kenichi se encuentran dialogando y lo sonoro es como si fuera los sonidos de una caja musical. Pero, ¿Por qué sonidos de una caja musical?, Si bien la presencia de esta escena muestra un momento de intimidad entre estos personajes principales, donde Tima le pregunta a Kenichi que si le gusta su cabello, produciendo en Kenichi el sonrojo y la pena de responder a aquella pregunta. De esta forma, se hace coincidir el sonido con el momento, pues a pesar de ser una escena romántica se queda en la ingenuidad y la niñez. Por esta razón,

es la música de una caja musical, la cual representa lo puro y lo ingenuo, además los diálogos refuerzan más la acción, transmitiendo de manera más directa sentimientos y emociones al espectador.

No obstante, se presenta la primera problemática de los códigos sonoros que tiene que ver con el cine mudo. ¿Cuál es la diferencia entre cine mudo y cine sonoro?, ¿hasta que punto deja de ser o no sonoro el cine mudo? ¿Como fue esa transición en la historia del cine mudo al cine sonoro? Y ¿Como se manifiesta lo sonoro en cada uno de los film estudiados?, estos son algunos de los interrogantes en este aspecto, pues suena muy contradictorio hablar de cine mudo en un especto que es lo sonoro. Si bien, no es del todo contradictorio pues hay que tener en cuenta que el primer cine del periodo clásico tiene otras dinámicas para manifestar lo sonoro.

El cine mudo en un principio no tenia sonido, pero después utilizo la música instrumental basada en las formas musicales de la época romántica, la cual se caracterizaba por “la música en vivo, por lo general, improvisada por un pianista o ejecutante del órgano. Se comprendió muy temprano la importancia de la ambientación musical”, en otras palabras este tipo de sonido tiene dentro del cine una función asincrónica, es decir “ El sonido que escuchamos no corresponde a la imagen que vemos, pero corresponde a objetos o personas de la narración o descripción, presentes en la escena pero fuera del campo de la cámara”, por ejemplo Metrópolis del año 1926 tiene su banda sonora en vivo compuesta por Gottfried Huppertz compositor alemán que fue influenciado desde las corrientes expresionistas para crear sus notas musicales. En conclusión, según Cassetti y di Chio se da un sonido no diegético exterior es decir, “Su fuente no esta encuadrada”, En otras palabras, no tiene nada que ver con el espacio de la historia, lo que genera que la música que viene del exterior del compositor sea un acompañamiento de la escena.

Ahora bien, se puede evidenciar que en *Metrópolis* 1927 existe una ausencia de ciertas expresiones como la voz y los ruidos, lo que genera la búsqueda de otros recursos para improvisar estos elementos. En primer lugar esta la voz que lo rige principalmente el hablante, el lenguaje natural, y que en el film tiene una acción de mover los labios y expresarse en alemana o ingles o italiano, etc. Pero al ver, que en el cine mudo la voz se expresa en otros términos, habría que preguntarse, ¿Como los actores de cine mudo generaban el habla?, Chion (1993), uno de los teóricos del cine que más ha estudiado la dimensión sonora del lenguaje cinematográfico, afirma que “el cine es principalmente vococentrista. Define esta categoría mediante el análisis del papel de la voz”, es decir todas las acciones de la voz se hacen audibles a través de generar planos cinematográficos en el rostro del actor o actriz (característica del cine clásico) con el fin de atraer la atención de la vista del espectador. Por ejemplo, en *Metrópolis* 1926 todas las acciones ligadas al dialogo se hacen en PP (primer plano) o PM (plano medio) , por ejemplo los diálogos de Freder con su padre, mientras que todas las acciones para contextualizar se realizan a través de PG (Planos generales), por ejemplo, la ciudad de *Metrópolis* o el Zigurat. Por otro lado, esta el ruido que según Casseti y di Chio definen como “una función narrativa mas abstracta, como por ejemplo al mirar la imagen de la inundación de la ciudad subterránea donde habitan los obreros, sabemos con solo mirar el agua fluir el sonido de esta.

Con respecto al sonido en *Metrópolis* 2001 se encuentran varios puntos a destacar en las categorías de Voz, Música y Ruidos. Primero que todo estamos ante un film animado que es sincrónico, el cual según Chion (1993) “es interna a la historia (intradiegetica o de pantalla)”, es decir el audio y el sonido se producen y se editan unidos. En la música, *Metrópolis* presenta algo particular y novedoso para el cine de ciencia Ficción. Si bien, la banda sonora es de Toshiyuki Honda el cual propone una composición para el film inspirado en el jazz de Nueva Orleans de los años 50. Sin embargo, queda la pregunta ¿Porque jazz en un film de ciencia ficción?, si bien, aquí existe un contraste entre la imagen y el sonido y de cierta

manera se podría refutar la idea de Cassetti y di Chio, los cuales argumentan que el sonido se hace consecuente con la imagen. Como tal, el contraste en el film de Metrópolis se caracteriza por combinar la frialdad de una ciudad avanzada tecnológicamente, con la calidez de una música que se considera nació de la necesidad de expresar sentimientos interiores.

En relación a la voz se evidencia otro contraste en relación a lo icónico y la voz. Cassetti y di Chio explican que la falta de una perfecta correspondencia entre lo audible y lo visible determina siempre una cierta artificialidad, como por ejemplo el contraste de un hombre con voz de niño o un niño con voz de hombre, en este caso Rob o el detective Shunsaku Ban que tienen aspecto infantil en sus gestos, pero con voces de personas mayores. Otro de los aspectos es la voz Over que Cassetti y di Chio (1990) definen como “a que proviene de una fuente sonora excluida de la imagen de manera temporal, como en el caso del movimiento de cámara que eclipsa por un instante al hablante”, es decir a diferencia de Metrópolis 1927 que utilizaba intertítulos para narrar la voz en off, este film utiliza una voz que proviene de alguien que no se ve y que es audible, como por ejemplo, la escena de la ciudad de Metrópolis donde una voz femenina y masculina dan un discurso conmemorativo al progreso de la ciudad.

Así pues, en este aspecto encontramos elementos importantes que enriquecen al cine mudo y al cine sonoro en relación al sonido. El cine mudo, se podría considerar no mudo, ya que habría que entender los condicionantes de la época para entender como el espectador comprendía lo que el personaje en el proyector hablaba a través de sus labios. De esta manera se podría concluir que el personaje es un gran actor de teatro, maestro del arte corporal y que responde a una época vanguardista marcada por el expresionismo Alemán, el cual se basaba en la subjetividad del hombre. En cuanto al cine sonoro, el mayor hallazgo fue como el sonido y la imagen genera unos contrastes que hacen más interesante al film. Por ejemplo, es destacable como se usa el jazz en un film infantil a aun así es

estéticamente bello para el espectador. También, como la relación icono-voz genera un ser ambiguo, tal vez esta relación obedezca a una ideología Disney donde lo aparentemente infantil trae consigo temáticas o mensajes alusivos a problemas sociales y culturales.

12.5. CÓDIGOS GRÁFICOS.

Francesco Casetti y Federico di Chio (1990) argumentan que los códigos gráficos son aquellos que “regulan la materia de la expresión fílmica que va constituir, junto con la imagen grafica en movimiento, el componente visual de cine: hablamos de los indicios gráficos, es decir, de todos los géneros de escritura que están presentes en un film”, en otras palabras estos códigos pueden complementar el lenguaje de un film, dar una información clave o también servir de soporte en el idioma. Los códigos gráficos se dividen en: didascálicos, subtítulos, títulos y textos.

Didascálicos.

La palabra didascálico refiere a lo didáctico, es decir, a aquellos referentes gráficos que instruyen acerca de algo. A nivel práctico, un indicio gráfico didascálico puede funcionar como integrador de las acciones que se suceden en las imágenes, como explicación del contenido de las imágenes o como puente entre una imagen y otra. Según Casetti y di Chio (1990) explican que, “El cine de los orígenes, subrayan ciertas características de los personajes: por ejemplo, (una chica dulce e ingenua), etc para pasar de una a otra imagen (dos años después en se mismo momento), (en otro lugar de la ciudad) y así sucesivamente”. En *Metrópolis* (1926), se presenta este tipo de códigos como por ejemplo, al terminar la escena de los obreros, aparece un fondo negro con la siguiente frase “La ciudad de los obreros, estaba bajo la tierra muy encima de ella se eleva el bloque de casa

llamado club de los hijos, con sus aulas, bibliotecas, teatros y estadios”, después sucede inmediatamente lo que referencia este código y es la imagen de los hijos privilegiados de Metrópolis realizando actividades físicas.

Subtítulos.

Según Casseti y di Chio (1990) “son aquellos indicios gráficos que se encuentran sobreimpresos en la imagen, generalmente en la parte de abajo. Por lo general sirven para traducir películas en versión original”, en otras palabras y reverenciando el film Metrópolis del año 2001 se puede evidenciar subtítulos, pues el lenguaje original es japonés.

Títulos.

Se refiere según Casseti y di Chio (19910) a “indicios presentes al principio y final del film”, en otras palabras es mostrar de manera gráfica el nombre del Film, la participaron en la realización y producción de un relato audiovisual.

Textos.

Los textos son indicios gráficos que no están generados para complementar la información proporcionada por las imágenes, sino que existen en la realidad y son registrados junto con las imágenes. Como tal, los textos son diegeticos, como explica Casseti y di Chio “son pertenecientes al plano de la historia (por ejemplo, el nombre de una tienda en un rotulo, el titulo de un libro en manos de una persona, una noticia en el periódico, un cartel en la calle con el nombre de una ciudad”, por ejemplo se puede evidenciar en el film Metrópolis (2001), como ciertas personas de la resistencia llevan carteles que dicen “Libertad” y “Revolución” , además de las zonas que jerarquerizan la ciudad a través de números.

13. LA NARRATIVA, MANERAS DE CONTAR LA RELACIÒN HOMBRE-MÀQUINA EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÒN.

El cine es un conjunto de imágenes en movimiento y sonidos organizados. De esta manera cuando hay una producción terminada, la coherencia de la obra fílmica da como resultado una narración, la cual Casetti y di Chio (1990) definen como, “una concatenación ordenada de situaciones en la que tienen lugar acontecimientos en la que operan personajes situados en ambientes específicos”, en otras palabras cuando un film es terminado asume una dimensión narrativa que más que contar algo quiere mostrar una historia o relato a través de una estructura narrativa que de forma específica combina las partes de un todo.

Como tal, un film al ser narrativo cuenta historias que pueden ser tanto una serie de eventos ficticios pero también reales. Según Bordwell (1996) definen la narrativa como “una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurren en el espacio y en el tiempo”. Ahora bien, cuando hablamos de “causalidad” en el cine, se refiere a acontecimientos, es decir un acontecimiento se asume como consecuencia de otro acontecimiento y se relacionan entre si, como por ejemplo, en Metrópolis (2001) el acontecimiento de la muerte de la hija del barón rojo lleva a otro acontecimiento que es la construcción del Cyborg llamada Tima. De esta manera lo narrativo adquiere su lógica a través de los acontecimientos que llevan a desarrollar la historia de manera fluida.

Por otro lado, al ser el film una narración que tiene acontecimientos, esta tiene que estar delimitada, para ello el director construye un inicio y un fin y aquí entra el segundo aspecto de la narrativa que es el “Tiempo” que según Metz (1971) desde la fenomenología de la narración explica que existen dos formas de abordar el tiempo: “Tiempo externo” y “un tiempo interno” en la narración. Por un lado, el tiempo externo se refiere a “que el relato esta en tiempo pasado, es decir no es

real, pues cuando el director piensa en la narración para su película, esta acudiendo al recuerdo y a la experiencia. Mientras que el tiempo interno es la narración o relato en tiempo real, ya que tanto el espectador como el director lo viven en un tiempo y espacio determinado". De esta forma el tiempo esta relacionado con la cronología del film en su estructura y con el tiempo de las experiencias del Director. No obstante, el tiempo en el cine también tiene otras funciones, las cuales tienen que ver con el movimiento y la duración de los planos, es decir en el cine se dan planos largos y planos cortos que marcan el ritmo del tiempo, como por ejemplo, en Metrópolis (1926), la narración de la escena donde se aprecia varias máquinas trabajando, es rápida, ya que la utilización de planos detalle y primeros planos de corta duración hace más rítmico el tiempo del film.

Por ultimo esta el "Espacio" que es la referencia en la pantalla, en la cual los acontecimientos se desarrollan, por ejemplo no seria posible que los obreros fueran explotados y mecanizados (acontecimiento) sino se pudiera apreciar las fabricas subterráneas (Espacio). Este acontecimiento lleva al enojo de los obreros, los cuales incitados por la María "Falsa" se arrojan a las calles de la ciudad en protestas y disturbios.

Dado que el cine es una narración, esta se tiene que fundamentar en una estructura, la cual Cassetti y di Chio (1990) la describen en tres ejes:

"Sucede algo: ocurren (acontecimientos) intencionales o accidentales, personales o colectivos.

Le sucede a alguien o alguien hace que suceda: Los acontecimientos se refieren a personajes héroes o victimas definidos o anónimos, humanos o no humanos.

El suceso poco a poco cambia la situación: En el sucederse de los acontecimientos y de las acciones se registra una "transformación" que se manifiesta como serie de rupturas con respecto a un estado precedente, o bien como reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado"

De esta forma, Cassetti y di Chio definen que en cada eje existe una categoría de fondo, que son: “los existentes”, “los acontecimientos” y “las transformaciones”. Lo siguiente será abordar estas categorías no solo desde su visión teórica sino también como estas se aplican a los film estudiados en el presente trabajo de grado.

13.1. LOS EXISTENTES

Criterios de distinción entre personajes y ambientes.

Se refiere a todo aquello que podemos ver en el interior de la historia. Según Cassetti y di Chio (1990) la historia esta compuesta por “Seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones objetos, etc, se articula a su vez en dos subcategorías: los personajes y los ambientes”, en otras palabras se refiere a los seres vivos y a los objetos inanimados.

En estos criterios podemos encontrar el anagráfico que según Cassetti y di Chio definen como “la existencia de un nombre, de una identidad claramente definida”, por ejemplo Tima existe porque es nombrada en el film y porque es perceptible al espectador, pero también existe la ciudad de Metrópolis porque es también nombrada por los personajes del film.

El segundo criterio es el de relevancia, el cual se refiere al peso que el elemento asume en la narración, en otras palabras es la cantidad de historia que reposa sobre sus espaldas. Por ejemplo Tima y Kenichi tienen una gran relevancia en la historia, por un lado Tima es el motor de la historia, pues sostiene la orientación del relato, ya que la historia principal nos habla de robots y seres artificiales, sin olvidar otros aspectos como la lucha de clases, la política, la economía, la

desigualdad y lo cultural. En lo que se refiere a Kenichi se puede apreciar que su relevancia se da por dos razones: primero por el rol que cumple de acompañar a su tío el inspector, el cual anda en busca de un criminal que trafica órganos en el interior de la ciudad de Metrópolis y segundo por la interacción constante que tiene con Tima durante todo el film.

No obstante, entra en cuestionamiento lo siguiente ¿Los robots de Metrópolis 2001 se podrían considerar como personajes o como simples elementos que componen el ambiente?, según el criterio anagráfico descrito por Cassetti y di Chio habla de la existencia de los personajes y lo ilustran a través de un ejemplo: “En este sentido, los indios de La diligencia, aun siendo casi siempre anónimos (como hemos dicho, se diferencian solo por el apelativo de la tribu, salvo en el caso de su jefe: Jeronimo), en virtud del enorme peso que ejercen en la trama pueden considerarse como un personaje, aunque sea colectivo”, en otras palabras todos los robots de Metrópolis se podrían considerar personajes, pues es muy notorio como el director siempre tiene la intención de encuadrar al robot que es destruido por Rob o el robot Albert que comparte con Kenichi.

Por último está el criterio de focalización que según Cassetti y di Chio definen como “la atención que se reserva a los distintos elementos narrativos”, es decir podemos apreciar en los film Metrópolis que los protagonistas siempre serán encuadrados en primer plano, pues son relevantes y también para aproximarse a ciertos aspectos del personaje como lo físico, sus gestos y su manera de pensar. Mientras los elementos del ambiente son relegados al trasfondo o se salen del cuadro. Por ejemplo, en Metrópolis (1926) la focalización empieza por ambientar al espectador sobre el lugar donde se va a dar la acción a través de planos generales para después pasar a la acción del personaje y lo que él siente en ese lugar, lo cual se logra a través de primeros planos del rostro, como Freder cuando presencia la explosión en la fábrica. En últimas esto es algo que valora mucho Eisenstein y su teoría que por lo visto es muy expresionista, el cual es nombrado por Borwell (1996) (“La narración como un proceso en el que se

manifiesta alguna cualidad esencialmente emocional de la historia”, es decir la narración no es completamente plana sino que adquiere un aumento del significado y la emoción de lo que describe el director, a través de estados emocionales y representaciones físicas como el rostro de los personajes.

El ambiente.

Según Casetti y Chio, (1990) “el ambiente puede ser definido como el conjunto de elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo”, Son incluidos por tanto, dentro del ambiente, aspectos relacionados con la situación de las escenas, el entorno de la acción y todo aquello que rodea la escena más allá de la presencia concreta de los personajes. Comentaremos en primer lugar con respecto al ambiente aquellos factores relacionados con la situación de la acción, esto es, las coordenadas espacio-temporales en las que operan los personajes. Segundo, los relatos se desarrollan en un momento histórico contemporáneo a su producción en la mayor parte de los casos.

Por ejemplo en *Metrópolis* (1926), nos enfrentamos a una ambientación compleja y laberíntica, ya que la ciudad se divide entre la elite que viven en la superficie y la clase trabajadora que vive en el subterráneo. La ciudad en la superficie es esplendorosa y progresiva, mientras que la ciudad subterránea es oscura, misteriosa, además muestra el progreso, pero en este se puede apreciar la esclavitud del hombre frente a la máquina. En definitiva, se podría pensar históricamente que el primer film se da en la revolución industrial, a pesar que en su argumento describe que es en el año 2001. En el segundo film realizado en el año 2001, se puede apreciar también un ambiente laberíntico, clandestino y dividido por clases sociales. La ciudad en *Metrópolis* es una respuesta a los avances tecnológicos y la situación sociopolítica que se da en el film. Los decorados futuristas de *Metrópolis* son pensados desde el futuro y la visión que nos da la ciencia sobre el mañana, sociedad donde se cristalizan los conflictos y

las crisis. Es algo complejo ubicar a Metrópolis, ya que el cine de animación tiene tendencias a crear ambientes más fantasiosos y no tanto que respondan a una era específica. Se podría ubicar históricamente a Metrópolis en el año 2023, ya que se puede evidenciar que la ciudad está en una transición entre lo tradicional y lo tecnológico, en otras palabras es una ciudad híbrida.

13.2. EL PERSONAJE COMO PERSONA.

Quizás hay tantos “Personajes” como ópticas para definirlo dentro del cine. De un lado, está la analogía, la semejanza y la imitación del personaje, que según Cano (1999) define como “La teoría del personaje de Aristóteles, contenida en la Poética (trad.1999), empieza con la siguiente declaración: “Los artistas imitan a los hombres en plena acción” “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”, en otras palabras se puede concebir que el director de cine piensa sus personajes a partir de la realidad tomando como ejemplo ciertas personas particulares con historias particulares o valores universales, pero estos toman más fuerza en el film cuando cumplen una acción y cuando hacen parte de la trama. Por ejemplo el dueño de Metrópolis (1926) se construye a partir del arquetipo del hombre empresario o magnate que nunca tiene tiempo para pensar en otras cosas sino en sus negocios, siendo así un hombre que perjudica la vida de los obreros.

Según Cassetti y di Chio (1990), “las tramas narradas son siempre en el fondo tramas de alguien, acontecimientos y acciones relativos a quien, como hemos visto tiene un nombre, una importancia, una incidencia y goza de una atención particular:., en una palabra, un personaje”, de esta forma el objetivo de ver al personaje como persona es mostrarlo lo más real posible al espectador, a través de su caracterización propia y con una gama de comportamientos característicos. En Metrópolis de Fritz Lang se puede apreciar como los personajes responden a la realidad, ya sea Freder, María, Rotwarg, Fredersen e incluso el robot, el cual es

reconocible para cualquier persona que lo aprecia en la pantalla. Sin embargo, queda en cuestión Metrópolis del año 2001, ya que al ser un film animado hay una ausencia de referente real. Según Núñez (2005) con respecto a la realidad del personaje en el cine, argumenta que “Esto lleva a los creadores de cine a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificación de la realidad con una larga tradición, lo que nos incita como mínimo a cuestionar los deseos de imitación de la realidad que lo digital conlleva”, esto quiere decir que la imagen no remita a algo real sino a otras imágenes de esa realidad, como por ejemplo, mostrar a Kenichi dándole la mano al modelo 803drpdm4973c se puede concebir como algo que pasa en la realidad, pues dar la mano es una señal de cortesía y educación.

Así pues, las personas se basan también en una precisa identidad física que es su soporte. De ahí oposiciones como Hombre/Máquina, Capitalismo/ Comunismo, Humanista/ Tecnócrata, etc. En últimas Cassetti y Di Chio plantean “Ya se quiera considerar sobre todo como una unidad psicológica, ya se le desee tratar como una unidad de acción, lo que lo caracteriza es el hecho de constituir una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida”, según esta óptica Cassetti y di Chio proponen unas distinciones planteadas por Chatman, 1978.

ANEXO 3. Tipos de personajes

Tipo de Personaje	Personaje del film	Caracterización
Personaje plano y Personaje redondo	Planos	El personaje plano se constituye a una sola cualidad, no cambian mucho en el film. Es simple y unidimensional

Capitán de la policía.		
Mayor Domo		
Científicos		
Niños		
Manifestantes y revolucionarios		
Presidente de Metrópolis		
Redondos		
Tima		
Kenichi		
María		

El personaje redondo es complejo y variado. Es el personaje que esta escrito de manera profunda, lleno de detalles. NOTA: La bibliografía de la caracterización de personaje se encuentra en la siguiente fuente bibliográfica:

<http://es.scribd.com/doc/51808250/Clase-de-Guion-Personaje-Dinamico-y-Estatico>

Según Ducrot y Todorow (1986) definen a partir de Forster estas dos caracterizaciones de personajes, “su grado de complejidad, se oponen personajes planos y personajes redondos. E. M Forster que insistió sobre esta oposición los define así: El criterio para juzgar si un personaje es denso reside en su actitud para sorprendernos de manera convincente. Si nunca nos sorprende es lineal”

	Freder Rob Barón Rojo	
Personaje Lineal y Personaje contrastado	Lineales Detective privado Shunsaku Ban. Albert Obreros Robots Contrastados Doctor Rotwarg Doctor Laughton Comandante militar	Los personajes lineales son aquellos que tienen pocos rasgos de personalidad. El personaje contrastado es inestable y contradictorio.

Personaje estático y personaje dinámico	Personaje Estático Capitán de la policía. Detective privado Shunsaku Ban. Modelo 803drpdm4973c	El personaje estático es estable y constante. No tiene cambios en su interior. El personaje dinámico esta en constante cambio en la historia.

	Dinámico	
	Tima	
	Kenichi	
	Freder	
	María	

El personaje como Rol.

Analizar al personaje como rol es centrarse en las acciones que lleva a cabo en el film. Según Cassetti y di Chio (1990) “Más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo. El personaje ya es un elemento codificado: se convierte en una parte, o mejor, en un rol que puntúa y sostiene la narración. En su calidad de rol, el personaje también puede caracterizarse así:

Personaje activo y personaje pasivo: Según Francesco Cassetti y di Chio (1990), “el personaje activo se “sitúa como fuente directa de la acción, y opera, por así decirlo, en primera persona”; el personaje pasivo “objeto de las iniciativas de otros y se presenta más como terminal de la acción que como fuente”, por ejemplo en Metrópolis de Kawano y Otomo, los personajes activos son Kenichi y Tima, los cuáles son los encargados de llevar la acción del relato, mientras que un personaje pasivo es el modelo 803drpdm4973c, el cual se mueve por iniciativa de Kenichi para que le ayude a investigar al criminal de Metrópolis.

Personaje influenciador y personaje autónomo: Estos dos se encuentran inmersos dentro de los personajes activos; el primero se caracteriza porque “hace hacer”, es decir que utiliza a otros como sus ejecutores, y “el segundo es un personaje que “hace” directamente, proponiéndose como causa y razón de su actuación. Por ejemplo un personaje influenciador es el Doctor Rotwang de Metrópolis (1926), el cual influencia al robot de María para que provoque una crisis en la ciudad. En relación al personaje autónomo podemos encontrar como ejemplo al Barón Rojo, el cual toma sus propias decisiones en relación a su partido y en el control de la ciudad.

Personaje modificador y personaje conservador: Los personajes que trabajan activamente dentro de la narración, “pueden actuar como motores o, como punto de resistencia; el personaje modificador trabaja para cambiar las situaciones en sentido positivo o negativo según los casos, y así será mejorador o degradador”. El personaje conservador, como su nombre lo indica, “conserva el equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado y así será protector o frustrador. Por ejemplo, un personaje modificador en Metrópolis es Kenichi, el cual empieza a crear en Tima una actitud de reconocimiento hacia ella misma a través de un dialogo muy intimo que le brinde bienestar, mientras que el Barón rojo y Rob son personajes que modifican por medio de sus acciones a Tima llevándola a la alteración y posterior a eso a su propia destrucción.

Personaje protagonista y personaje antagonista: Según Cassetti y Di Chio (1990) “Los dos son fuentes tanto del “hacer hacer” como del “hacer”, pero a su vez se contraponen en cuanto a que el primero sostiene la orientación del relato, mientras el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inverso”

El personaje como actante.

Analizar el personaje como actante según Cassetti y di Chio (1990) es abordarlo como un sujeto narratológico, “Un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que este avance”, en otras palabras se refiere a como el personaje se define por la relación que guarda con los otros y lo que hacen para conseguir algo: un objetivo. En este aspecto no importa tanto quienes son los personajes y como son, sino que hacen estos personajes en el film. Por ejemplo en *Metrópolis* (1926) Freder hace lo imposible para crear una alianza entre su padre y el representante de los obreros, algo que en el film se denomina “el mediador entre el cerebro y las manos ha de ser el corazón”, lo que muestra una concepción de la relación hombre-máquina que consiste en el trabajo como una actividad útil para el obrero y no algo que lo destruye en su condición de máquina esclavizada.

Ahora bien, según Greimas(1982) el actante es “el que realiza o el que sufre el acto”, en otras palabras el actante define la sintaxis narrativa y lo lleva a las teorías de la morfología del cuento ruso propuesto por Propp, el cual se explicará en el aspecto de “Los acontecimientos”. Por ejemplo en *metrópolis* desde el inicio hasta el final la estructura narratológica de los actantes es como Rob de desde el inicio del film siempre busca hacerle daño a Tima hasta casi el final del film.

Por otro lado, Cassetti y di Chio definen al personaje como el “sujeto” y lo que quiere obtener como “objeto” (dimensión del deseo), por lo que el personaje se

mueve hacia el para conquistarlo, actuando por medio del mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación), un buen ejemplo es como El inspector llega a la ciudad de Metrópolis en busca del criminal del tráfico de órganos, pero termina encontrando otras evidencias mas allá del caso.

También existen otros dos ejes que determinan al sujeto y al objeto, los cuales son definidos como el ayudante y el oponente. El primero facilita la acción para que el sujeto pueda alcanzar el objeto deseado, por ejemplo Albert el robot que le ayuda a escapar a Tima y Kenichi de las manos de Rob. El segundo es la contraparte del ayudante y busca impedir que el sujeto acceda al objeto, como por ejemplo, cuando Rob destruye el laboratorio donde esta Tima con el fin de que ella no se encuentre con el Barón Rojo.

13. 3. LOS ACONTECIMIENTOS

Acciones y sucesos.

En todo relato cinematográfico, las acciones y los sucesos funcionan a partir de la lógica de que algo le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Esto permite que la historia tenga una evolución y que los personajes se enfrenten a esto y sepan desenvolverse en estos o por el contrario ser víctimas de estos. Según Casseti y di Chio (1990), “Los acontecimientos se pueden dividir en dos grandes categorías, sobre la base del sujeto que los provoca: si se trata de un sujeto animado, se hablara mas específicamente de acciones; si es un factor ambiental o un colectivo se hablara de sucesos”.

Un ejemplo de acción es la actitud de Rob hacia Tima, la cual quiere eliminar y que accede a un revolver para destruirla. Ahora bien, a diferencia de las acciones, los sucesos son mas complejos, ya que es más grande y en la mayoría de veces

se le sale de la mano a los personajes. Por ejemplo, cuando los robots se rebelan ante el barón rojo ocasionándole la muerte o por ejemplo cuando el robot modelo 803drpdm4973c es destruido por la revolución. Ahora bien, los acontecimientos se abordarán a partir de los siguientes puntos: 1. La acción como comportamiento, 2. La acción como función y 3. La acción como acto.

La acción como comportamiento.

En este aspecto predomina el comportamiento, que según Francesco Cassetti y di Chio definen como “La manifestación de la actividad de alguien, su respuesta explícita a una situación o a un estímulo”, en otras palabras cuando un personaje en un film tiene un comportamiento este influye no solo en sí mismo sino que también afecta a otros personajes.

Por ejemplo puede existir un comportamiento voluntario o involuntario, es decir se puede presentar como un comportamiento con intención o sin intención, por ejemplo Tima tiene dos comportamientos en el filme; el primero se caracteriza por ser tranquilo y es voluntario y el segundo es frío, violento y es involuntario, ya que perdió el sentido cuando el barón rojo le dijo su verdadera identidad, lo que crea un giro en la trama.

El segundo es un comportamiento individual o colectivo caracterizado por ser generado por un solo personaje y por un grupo social. Por ejemplo, en el film *Metrópolis* del año 1926 el comportamiento de los obreros que se revelan ante el sistema se da como respuesta a la desigualdad y al sometimiento en las fábricas subterráneas.

Así pues, la acción del comportamiento se sustenta en una visión fenomenológica de lo que se aprecia en la pantalla, es decir estudiar los fenómenos que se dan en

los personajes y que mejor estudiando su comportamiento y cuestionando ¿porqué Tima o el Barón tiene ese tipo de comportamiento? ¿Porque actúan así? ¿Cómo influye el comportamiento de María o Freder en el relato cinematográfico?

La acción como función.

Según Cassetti y di Chio (1990), las funciones son “Tipos estandarizados de acciones, que a pesar de sus infinitas variantes, los personajes cumplen o continúan cumpliendo de relato en relato”, es decir, se refiere a las acciones que se dan en todo el Film con respecto acciones específicas que marcan ciertos momentos del relato. El cuadro presentado a continuación, da cuenta de cómo se da las acciones como función.

El presente cuadro se construyó según los autores en base a la morfología del cuento de Vladimir Propp (1928). A partir de la acción y la función se darán unos ejemplos presentes en los film Metrópolis de los años 1926 y 2001.

ANEXO 4

Acción	Función	Ejemplo
Privación	Se da en el inicio de la historia, y consiste en que alguien o algo sustrae a un personaje	Cuando María es secuestrada por el Doctor Rotwarg, la cual es privada de su

	cosas que le resultan muy queridas: Sus medios de vida, la libertad personal, la capacidad de hablar, la persona amada.	libertad.
Alejamiento	Se trata de una función doble, puesto que por un lado confirma una perdida (el personaje es separado de su lugar de origen) por lo que se encamina a una solución.	Tras la muerte de su hija Tima, el barón rojo ordena al doctor Laughton la creación de un ser artificial que se llame también Tima y que sea similar en sus características físicas.
Viaje	Se concentra en un desplazamiento físico, en una verdadera transferencial, pero también en un desplazamiento mental, en un trayecto psicológico.	El viaje del detective Shunsaku Ban y Kenichi a la ciudad de Metrópolis. La travesía de Tima y Kenichi desde la zona uno de Metrópolis hasta el Zigurat.
Prohibición	Puede ser un refuerzo de la privación inicial, pero también se manifiesta como una	Los obreros de la ciudad subterránea no pueden habitar la ciudad de los

	afirmación de los límites precisos que no se pueden traspasar.: El respeto de la prohibición o por el contrario su infracción.	dueños de Metrópolis. Tima intenta dispararle a Rob, el cual la persuade diciéndole Tima yo soy humano, por lo que Tima no lo hace. Si bien, esta acción se sustenta en las leyes robóticas de Isaac Asimov. Sin embargo, estas leyes dejan de cumplirse cuando Tima y los robots de Metrópolis se revelan contra los humanos.
Obligación	Es inverso a la función precedente, se sitúa en el deber que se debe cumplir	
Engaño	Se manifiesta como trampa o disfraz. Por un lado la connivencia, y por el otro el desenmascaramiento.	Como el Doctor Rotwarg suplanta a María por María falsa para que influya en los obreros, los cuales se rebelan. Al final María falsa es desenmascarada en la

		hoguera y todos se dan cuenta que es un robot.
Prueba	Permitirá al personaje equiparse con vista a la batalla final.	Freder deja su vida de joven rico para enfrentarse al estilo de vida de una ciudad clandestina y peligrosa como Metrópolis.
Reparación de la falta	El éxito que obtiene el personaje en la batalla definitiva.	Freder y Rotwarg se enfrentan. La victoria es para el protagonista Freder.
Retorno	Aparece el retorno del personaje al lugar que abandono	Kenichi y su tío se reúnen.
Celebración	El personaje victorioso es reconocido como tal, y por ello identificado.	Freder logra crear la paz entre su padre y los obreros. Los robots reconocen a Kenichi, el cual se siente triste por la destrucción de Tima. Al final decide quedarse viviendo con los Robots del lugar.

		Según rumores acerca del film Animado de Metrópolis, Kenichi se queda en la ciudad y recupera le memoria de Tima y la vuelve a construir. Esto se dio en el estreno solo para Japón.
--	--	--

La acción como acto.

La acción como acto se refiere a la relación entre actantes, es decir entre los existentes inmersos en el film. Por un lado puede ser una relación de acto entre sujeto-sujeto y por el otro sujeto-objeto. Según Cassetti y di Chio (1990) “existen dos formas de enunciación en el acto, el primero es como estado y el segundo como actuación. Por un lado, expresa la posesión del objeto (enunciado conjuntivo) o bien la perdida o el fallido encuentro con el objeto por parta del sujeto (enunciado disyuntivo). Por ejemplo, en el film Metrópolis del año 2001, podemos evidenciar como el Doctor Laughton (sujeto) tiene en su poder a Tima (Objeto), lo cual evidencia un enunciado conjuntivo, pero cuando el Doctor trata de escapar con Tima es asesinado por Rob, lo cual crea una perdida y por lo tanto el sujeto se aleja del objeto de deseo.

Ahora bien, la segunda forma de enunciación en el acto es la actuación que da cuenta del paso de un estado a otro. Es decir de manera sistemática combinando el estado con la función de la acción. Por ejemplo Cassetti y di Chio (1990),

argumentan que “El enunciado de estado disyuntivo corresponderá a la privación” por ejemplo cuando el acto de Rotwarg contra María se da a través del secuestro.

De esta forma, la acción como acto se da no solo a través de los personajes sino también a través del director del film, que según Bordwell (1985), “El director ensambla la historia en informaciones continuadas mientras al mismo tiempo estructuramos y deducimos hipótesis del pasado que se cumplen en el futuro del film (actos), encajando el film en una sola pauta de tiempo, espacio y causalidad”

13. 4. LAS TRANSFORMACIONES

De los acontecimientos a las transformaciones.

Junto a los existentes y los acontecimientos, el tercero de los ejes desde el que se articula la narración es la transformación, es decir la sucesión de los acontecimientos o las acciones de los personajes que provocan un proceso de transformación que se manifiesta como una serie de rupturas con respecto a un estado precedente o como una reorganización evolutiva de una situación pasada.

Según Francesco Cassetti y Federico di Chio (1990), las transformaciones se refieren a “La intervención en la trama que provocando un giro, un impulso hacia delante, o hacia atrás: de cualquier modo, una evolución”, en otras palabras algo pasa en el film, lo cual lleva a otra cosa que tiene un efecto. Por ejemplo, se podría saber hipotéticamente en *metrópolis* (2002) que el mal uso de los robots por parte de los seres humanos podría llevar a una transformación individual (Tima) y colectiva (Robots) en contra del ser humano. De esta forma se puede ver como la acción de unos sujetos contra otros crea una transformación, ya sea para bien o para mal.

De esta forma en este aspecto que son las transformaciones también pueden subdividirse en cambios, y procesos., los cuales se desarrollaran a continuación.

Las transformaciones como cambios.

Según Cassetti y di Chio (1990) “la transformación puede analizarse desde dos puntos de vista: o bien investigada a partir de los personajes, que es el actor fundamental del cambio, (lo provoca, lo sufre, lo expresa, etc). O examinada a partir de la propia acción, que, por así decirlo es el motor del cambio (lo impulsa, lo realiza)”, En *metrópolis* (2001), por ejemplo Tima tiene un modo de ser un carácter pacifista y curioso pero este se vuelve relativo en la medida que empieza a ser testigo de la destrucción de los robots y el descubrimiento de ella misma como autómatas, lo que lleva a un modo de hacer o cambio de actitud, que la lleva a destruir la ciudad de Metrópolis. En otras palabras, Tima pasa de ser un ser bueno y social a ser un personaje transgredido y destructor. También, los cambios no se dan solo de manera individual sino también de manera colectiva, lo cual veremos en los ejemplos que vienen.

Ahora bien, ya desde una visión de lo que es el cine de ciencia ficción podemos evidenciar como se crean los cambios en los personajes a partir de diferentes representaciones sociales del futuro propuesto por Schumm (2009), clasificándolo en cinco tipos: Cine de contacto, Cine de contingencia, Cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades. No obstante, el cine de rebelión y de alteridades son los únicos que responden al cambio por lo menos en el caso de los film estudiados.

Según Schumm (2009) “El cine de rebelión es caracterizado por la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es el caso es la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía”. Por ejemplo, La actitud pasiva de los obreros cambia cuando María la falsa los impulsa a que se rebelen contra la ciudad, pues

los hombres privilegiados (Ricos) han abusado de ellos. En esta transformación hay un cambio de hombres pasivos a hombres enfurecidos y revolucionarios.

Por otro lado, está el cine de alteridades que según Schumm (2009) "Es caracterizado por el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden, como por ejemplo Tima que adquiere conciencia de su condición robótica a través de la frase ¡Quién soy yo ¡ y de diversos factores como el extremismo de Rob hacia ella o cuando recibe el disparo, descubriendo que su cuerpo es artificial.

Las transformaciones como procesos.

Este último aspecto es definido por Francesco Casetti y Federico di Chio (1990) como "procesos de mejoramiento o viceversa, como procesos de empeoramiento", en otras palabras es como el personaje tiene modificaciones, ya sea el mejoramiento para el protagonista o el empeoramiento para el antagonista o al contrario. Por ejemplo, en el film *Metrópolis* del año 1926, al final del film Freder logra la paz entre su padre y el líder representante de los obreros, mientras que María falsa y el Doctor Rotwang son perjudicados, en últimas un "Happy end". Por otro lado, se puede evidenciar otra lógica en *Metrópolis 2001* donde el barón rojo y Rob son destruidos por los Robots de la ciudad, sin embargo Tima también corre con la misma suerte, ya que cae a un precipicio. De esta manera en lo anterior se puede evidenciar, un giro de dirección diferente a la lógica establecida por los autores.

ANEXO 5. Objetivos de los personajes en el film.

Virtualidad o objetivo que alcanzar	Actualización o acciones para alcanzar el objetivo. Ausencia de actualización o impedimentos para actuar.	Objetivo alcanzado o éxito de la acción. Objetivo fallido o fracaso de la acción.
Freder: Este personaje busca que su padre logre la conciencia suficiente para que se sensibilice con la desigualdad de los hombres en la ciudad de Metrópolis.	Se ausente de su lugar de privilegio y viaja a través del mundo subterráneo de Metrópolis y de los lugares mas oscuros y clandestinos de la ciudad. Descubrir los planes del Doctor Rotwarg Enfrentamiento con el Doctor Rotwarg Salvar a María	Logra su objetivo, ya que su padre y el líder de los obreros pactan un acuerdo. Destruye el mal representado en la figura babilónica de la María falsa y el Doctor Rotwarg.

detective Shunsaku Ban y Kenichi: Estos dos personajes tienen un objetivo común en el inicio del film que es investigar sobre el traficante de órganos en la ciudad de Metrópolis.	Acceden al modelo 803drpdm4973c un robot detective que consiguen en el almacén de robots. Viajan a través de la ciudad de Metrópolis. El doctor Laughton le da un libro al detective Shunsaku Ban, en el cual hay secretos oscuros del barón rojo y su partido.	Aquí se da una complejidad, ya que no se sabe si se resolvió el caso, ya que la historia toma un giro, ya que se centran en la historia de los robots, mas no en el traficante de órganos.

14. LA ESTÈTICA, COMO ESTILIZACIÒN DEL HOMBRE Y LA MÀQUINA EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÒN.

¿Es el cine un arte? Un arte como la pintura, la música o la literatura. En realidad lo es, pues no solo es una convergencia de los elementos nombrados anteriormente sino que también es un arte de la representación, es decir hombres que piensan su contexto y lo expresan por medio de un proyector, generando un lienzo pintado por luces, sombras y que se convierte en las imágenes del tiempo. De esta forma el séptimo arte se convierte en objeto de estudio, pues es tan complejo que requiere desde la apreciación de la estética toda su atención. Aumont (1983) concibe la estética en el cine como “La reflexión sobre los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio del film como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo bello, y por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico”, en otras palabras la estética en el cine concierne en todos sus elementos, color, iluminación, narración, montaje, los cuales son susceptibles de ser estudiados y analizados desde lo que se considera bello por parte del director cinematográfico y que su idea o decisión sea también compartida por el espectador.

Entonces, que es realmente lo bello y lo feo en el arte y más aun en la cinematografía. Según, Pereira (2006), “lo bello implica armonía y justa proporción. Si bien, en su esencia lo platónicos y neoplatónicos, antiguos o renacentistas, concebían la belleza en su pura simplicidad espiritual y luminosa, no dejaban de aceptar ese carácter limitativo y formal” mientras que “la maldad, la fealdad, falsedad, irracionalidad, eran sinónimos de ilimitación e infinitud. Lo imperfecto e infinito eran lo mismo”.

Umberto Eco (2004) explica que “la belleza nunca ha sido algo absoluto e inmutable, sino que ha ido adoptando distintos rostros según la época histórica y

el país” es decir, lo bello y lo feo son conceptos relativos a una época y estos se transforman, pues cambian de acuerdo a las nociones culturales de las personas. Por ejemplo, *Metrópolis* del año 1926 es un film influenciado por la época de las vanguardias artísticas e históricas principalmente el expresionismo alemán, el futurismo, el Art Déco y la Bauhaus. En este periodo se crea un paradigma o ruptura donde el artista o director deja de usar la razón para sumergirse en su propia subjetividad, en la cual desde el expresionismo alemán rompe totalmente con la estética tradicional de lo que se concibe como bello y feo. De esta manera, entra en juego lo anunciado por Umberto Eco acerca de la belleza como algo subjetivo en tanto que ésta es relativa a la apreciación del observador. Los personajes y los decorados de *Metrópolis* 1926 podrían considerarse indiferentes para algún espectador de una época posterior, pues su violencia en el maquillaje y la deformidad de los decorados y de la misma realidad no responderían a sus nociones culturales.

De esta forma la primera manifestación del cine es su característica como obra de arte y en el cual se estudia todas sus manifestaciones estéticas. Sin embargo, la obra cinematográfica tiene una gran diferencia con el arte tradicional, el cual Pezzella (1996), explica como “la imagen pictórica se muestra como una totalidad, mientras que la cinematográfica lo hace como un compuesto artificial de elementos diversos a los cuales tan solo el montaje proporciona un carácter unitario”, en otras palabras si el artista usa los pinceles y el óleo para intervenir sobre el lienzo, el director cinematográfico toma decisiones a través del montaje para moldear su producto definitivo.

Otra de las características dentro del cine es su carácter repetitivo es decir como a partir de la aparición de las maquinas modernas en este caso el cinematógrafo crea una forma diferente de llevar un producto a una sociedad industrial. Pezzella (1996) argumenta que a partir del surgimiento del cine “el trabajo humano abandona cada vez mas el modelo artesanal, que procedía de modo orgánico y continuo desde la materia indeterminada hasta la forma del objeto. La

automatización configuraba la actividad laboral como una serie de gestos fragmentados, sincopados y repetitivos “, no obstante queda la pregunta si el arte es un proceso artesanal entonces ¿seria el cine también artesanal por su característica de montaje que es un proceso manual de cortar y pegar?, en realidad si es un proceso artesanal pero a la vez técnico en el caso de Metrópolis 1926, el cual usa el montaje como recurso técnico-artesanal, mientras que Metrópolis 2001 es un filme realizado con técnicas digitales o software, pues según Rovira (2008) “a partir de los años 80 empieza la revolución digital del cine, en la cual se empieza a abandonar el aura de ciertas técnicas tradicionales del cine”.

De esta forma Pezzella (1996) argumenta a partir de la posición del Walter Benjamin sobre la fidelidad mimética de la obras de arte lo siguiente: “Las obras de arte producidas en serie ya no pueden ser reconocidas por su cualidad o por su carácter único y particular: La técnica de la reproducción. Sustrae lo reproducido del ámbito de la tradición. Lo que va a desaparecer es el aura de la obra de arte”. En relación al enunciado anterior se puede encontrar un problema de fidelidad de las obra Metrópolis (1926), la cual perdio su aura no solo por procesos de reproducción sino por una transgresion de su narrativa, lo cual lo separa radicalmente de su primera obra.

El sitio web la conversación publico que “Lang monto tres negativos originales distintos: uno para Alemania, otro para Estados Unidos y otro para el resto del mundo. Cuando se estrenó en Berlín el 10 de enero de 1927, la crítica alemana la recibió con reservas. En Estados Unidos consideraron que 153 minutos era demasiado, y antes de estrenarla la redujeron a 115. En abril del ‘27, los alemanes hicieron lo mismo: sacaron de circulación todas las copias y relanzaron en agosto una versión más corta, de 117 minutos. Esas fueron las primeras versiones cortadas de Metrópolis, pero no las únicas. En 1936, la UFA lanzó otra, de 91 minutos, que llegó a la cinemateca del MOMA de Nueva York. Como los negativos

alemanes de Metrópolis se perdieron durante la Segunda Guerra Mundial, la versión del MOMA fue la que más circuló por el mundo”

Así pues, el presente aspecto que integra la categoría de lo estético tiene como objetivo conocer como interviene lo estético en los dos film de Metrópolis estudiando al hombre y la maquina, pero también lo técnico, la narración y el montaje como elementos que le dan estilización al film.

14.1. LA ESTÉTICA DEL HOMBRE Y LA MÁQUINA

La máquina en el cine como espacio de reflexión de los grandes temas de la humanidad no solo es algo que se tiene que mirar como avance tecnológico sino también como una obra de arte. Una de las primeras formas para manifestar a la maquina como obra artística es su carácter “mimético”, que se da en la medida que el hombre quiere crear vida a su imagen y semejanza recreando hermosas esculturas móviles como Tima o María falsa.

De esta forma la figura de la máquina en el cine es representada a través del metal, los circuitos eléctricos, pero también de la manipulación genética y de la cirugía estética. Por ejemplo en Metrópolis 1926 el robot de María en un principio es una figura metálica con movimientos hieráticos, pues es operada de manera muy sistemática, pero después roba la identidad de María, adquiriendo no solo facultades humanas sino también su carácter biológico y viviente. Telotte (2002) explica que “en la historia las máquinas estaban por todas partes y su presencia redefinió efectivamente en que veíamos tanto el yo como el mundo”, en otras palabras la maquina en el cine es una construcción cultural que se da con el cuerpo fabricado que es creado para que haga las actividades como el robot mesero de Metrópolis 2001, pero también para preguntarnos a través de un ser artificial como Tima ¿Quién soy yo? O ¿Quiénes somos? Con respecto al mundo

que nos rodea y como de cierta manera se sale de las manos del hombre cuando hace uso indebido de algo.

Ahora bien, se puede evidenciar que la creación artística de la maquina por parte del hombre no es solo unidireccional sino también bidireccional, es decir el robot también es artista, el cual interviene en el hombre a través de la misma tecnología. Casanovas (2010) explica que cuando la máquina interviene en el cuerpo humano “se da una fusión del cuerpo humano con prótesis funcionales alcanzando un estadio superior al mezclar lo orgánico con lo inorgánico; el carbono con el silicio”, en otras palabras hay una obra artística de performance, en la cual hay una mejora del cuerpo humano a través de la prótesis también una metamorfosis o mutación de los cuerpos. De esta forma, damos paso al Cyborg como elemento estético de los films estudiados. Un buen ejemplo de la estilización de la maquina en el hombre es el Doctor Rotwarg de Metrópolis 1926, el cual tiene una mano mecánica, mientras que en Metrópolis 2001, el Doctor Laughton esta dotado de un ojo biónico y partes tecnológicas en diferentes partes de su cuerpo. También hay algo muy particular en los doctores Laughton y Rotwarg, los cuales se caracterizan por vivir en los lugares mas abandonados y clandestinos de la ciudad; Casanovas (2010) argumenta que “Los personajes del Cyberpunk clásico –dice Lawrence Person4- son seres solitarios que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de ubicua información computerizada, y la modificación invasiva del cuerpo humano”, es decir Estos Doctores representan la anticultura, por lo tanto se esconden en lugares recónditos, desde los cuales buscan planear la dominación del mundo a través de sus creaciones.

Por otro lado, esta el obrero de Metrópolis, el cual se representa por medio de la masa y lo estandarizado, pero también desde la movilización y el colectivo. Aquí el obrero no manifiesta su condición de máquina en su estructura física sino en sus movimientos y en su contenido, es decir el obrero aquí simboliza como el condicionamiento por parte de la maquina produce en el hombre una

automatización de trabajo pasivo y operado. Otro elemento importante que destaca la estética de los obreros es el vestuario y los objetos que llevan puestos como elementos cargados de significados, lo que lleva a reconocer que son obreros, pues los trajes de fábrica y su típico sombrero, cumplen una función iconográfica importante en el embellecimiento del film. También la estética del obrero en Metrópolis se representa a través de la mirada del mismo obrero como espectador, el cual mira en el film su propia situación y lo lleva a tomar conciencia llevándolo a la movilización colectiva y a la revolución.

Otro aspecto estético es la ciudad, la cual desde la ciencia ficción se construye desde la industrialización, los avances tecnológicos y la desigualdad entre hombres. Son ciudades metalizadas, con infinidad de rascacielos y publicidades. También las ciudades de Metrópolis se dividen en dos, la primera en la superficie, organizada y donde reside la alta sociedad, las segundas son ciudades oscuras, clandestinas, sucias y distópicas es decir la cruda realidad alejada de la ciudad ideal.

En Metrópolis (2001) la ciudad es una simbiosis entre el futuro y las influencias culturales de la antigua babilonia y Egipto. Se puede evidenciar la distorsión de las formas para suscitar emoción, es decir la experiencia interior del director como artista. En la segunda Versión de Metrópolis se aprecia una ciudad más colorida y que se hibrida entre lo tradicional y novedoso. Sin embargo, se puede evidenciar como la arquitectura rápida del metal hace desaparecer lo tradicional llevándola a viejas casas ubicadas en la zona más baja de la ciudad.

De esta forma, la figura del robot, androide, replicante o Cyborg se convierten en imágenes estéticas, las cuales han sido estudiadas con detenimiento. Sin embargo, queda la pregunta ¿Como se concibe el concepto de belleza y fealdad en el hombre y la maquina del cine de ciencia ficción? ¿Qué tipo de ideal de belleza se construye a partir de la interacción entre seres humanos y productos

técnicos en el interior de los film?. Umberto Eco (2007) argumenta en su libro la historia de la fealdad que en realidad “No se sigue predominando una concepción estética o un ideal de belleza físico, ya que donde se desdibujan ciertos límites convencionales se establecen fronteras que generan nuevos conceptos estéticos”, Es decir la estética del mundo clásico o arte griego se planteaba desde el objeto, es decir desde lo bueno, lo simétrico, lo equilibrado, pero este planteamiento de la estética tradicional se rompe cuando ya deja de predominar el objeto para dar paso al sujeto, que empieza a concebir otras formas como los robots de cada film, que se aprecian no por su grado de belleza o de fealdad sino como algo exótico o novedoso para cada film en su época.

Por ejemplo, Tima es una autómatas inspirada en la estética manga y de la industria Disney (Ojos grandes, Estilización y exageración en los rasgos, apariencia infantil). En primer lugar Tima en el inicio del film es un personaje que tiene una imagen estilizada en relación a su contenido de protagonista buena; Sin embargo, a partir de la verdad sobre su verdadero “Yo” sufre una transgresión que genera un nuevo concepto de estética en este personaje. Se convierte en un Cyborg asesino a pesar de su apariencia infantil, demostrando que un personaje hermoso superficialmente no es siempre bueno y viceversa, un personaje feo no es siempre malo.

Así pues, lo anterior se remite a los arquetipo y estereotipos, los cuales dan cuenta de la forma y el contenido de cada uno de los elementos del film. Imbriaco (2002) explica que “Los arquetipos son fundamentos de mitos símbolos culturales, mientras que los estereotipos son concepciones culturales en nuestra mente”, en otras palabras los arquetipos son representaciones que se consideran modelo de cualquier manifestación de la realidad y que son más universales, mientras que los estereotipos son modelos de cualidades o conductas, ya sean comportamientos o características.

ANEXO 6.Arquetipos y estereotipos

Metrópolis, (1926)

Personaje/Lugar	Arquetipo	Estereotipo	Apocalíptico o integrado
María, (Humana)	La virgen, (Tradición, judeocristiana). El bien Inocencia La pacificadora La voz redentora de la religión. La mujer perfecta	Se asocia al físico de la mujer alemana: Hermosa, blanca, de cabello rubio, ojos azules, estatura alta.	Apocalíptica. Si bien María es un personaje conservador y que promete a los obreros la liberación, a través del mediador.

María, (Cyborg)	El mal El progreso mirado desde la ciencia El avance tecnológico desenfrenado El Cyborg La ciencia La bruja	Se asocia con la materialización del Cyborg como un ser que aparenta ser un humano. Sin embargo, se compone de partes artificiales. Por medio de sus acciones cumple el papel de villano dentro del film, el cual se puede reflejar en sus facciones y movimientos	Si bien María Cyborg es un ser creado por seres integrados. Al ser creado por sujetos de la elite esta tiene una intención, la manipulación de seres indefensos que en este caso son los mismos obreros. Ahora bien, María (Cyborg) es un integrado, ya que su fin no es teorizar sino actuar con el objetivo de emitir su manipulación en la masa que son los obreros y

		corporales.	que también afecta a sus creadores. En síntesis una de las naturalezas de los integrados es la producción para todos los niveles de la sociedad que comparte todos los bienes.
--	--	-------------	---

Los obreros	La masa.	Son hombres que visten igual que tiene como intención la uniformidad y homogeneidad.	Al ser pasivos sería un poco difícil ubicar a los obreros en una de las dos categorías. Sin embargo, cuando
	La deshumanización.	Todos caminan al mismo tiempo como si marcaran el paso de lo estándar y la sistematización.	María empieza a intervenir en el pensamiento de los obreros estos se convierten en sujetos apocalípticos que
	La edad media.	Son hombres que no piensan y que solo lo limitan la mano de obra y la fuerza bruta.	empiezan a cuestionarse sobre el avance tecnológico, el cual piensa en progreso y no en la calidad de vida de los seres humanos. Si bien,
	Institucionalización.		uno de los problemas de la cultura de masas es la estimulación de actitudes pasivas y poco
	La maquina.		
	El proletariado		

			críticas y la utilización de modelos impuestos de manera vertical para impedir el ascenso y progreso de las masas.
Freder	Representa el intercesor entre dios padre y la humanidad. (El mediador).	El joven de clase alta, el cual se evidencia en su vestuario y su	Freder tiene dos momentos: uno integrado y otro apocalíptico. En los primeros

		manera de actuar que esta influenciada por el expresionismo alemán.	momentos del film Freder es un hombre integrado sumido en un mundo de aristocracia, Freder se comporta sin teorizar y cuestionar el mundo, tal vez porque no sabe lo que sucede en el mundo subterráneo, solo vive en su mundo aparentemente perfecto. El segundo momento es cuando se vuelve un joven apocalíptico que empieza a teorizar sobre lo que sucede con los obreros y su opresión.
--	--	--	--

Mundo subterráneo	El infierno	Se caracteriza por un mundo donde no	Aquí podemos evidenciar ambientes, montajes y decorados tanto apocalípticos como integrados.
	El Apocalipsis	donde no	
	La torre de babel	ingresa la luz y	
Zigurat		donde los seres	
	La arrogancia	que la habitan	
	Lo antiguo	son	
Laboratorio	Expresionismo alemán	esclavizados.	
Mansión	La edad media	Una torre de gran longitud.	
	Futurismo	Con decoración	
catedral	Art Dèco	gótica	
catedral subterránea		Los decorados expresionistas	
		tienen que ver	
Túneles		con el retorno al pasado como	
		el laboratorio de Rotwarg que	
Alcantarillas		se asemeja mas a un taller medieval que a un avanzado laboratorio	

		También se puede evidenciar arquitecturas y decorados asimétricos. Esta causa responde a una tendencia expresionista y del Art Dèco. Por un lado, las influencias de otros países como Egipto, babilonia, México y por el otro la tendencia donde el artista se basa más en lo subjetivo que en la objetividad.	
--	--	--	--

Doctor Rotwarg	Es el arquetipo del científico loco. El progreso desenfrenado. La locura.	Brazo mecánico Cabello desgredado Actitud de locura	Integrado: es un hombre que tiene un pensamiento desde la ciencia y el progreso. Crea María, pero comete un gran error pues es su creación pero a la vez su destrucción.
Johan Fredersen	El poder La aristocracia	Traje elegante	Es un integrado pues ve en el avance y en la producción lo que le conviene a la sociedad de metrópolis.

--	--	--	--

Metrópolis, (2001)

Personaje/Lugar	Arquetipo	Estereotipo	Apocalíptico o integrado
Tima	El progreso La ciencia Cyborg La ciencia Lo bueno y lo malo dicotomía. Marilyn Monroe	Es un ser humano artificial, es decir con partes humanas y mecánicas. Se cuestiona del mundo que la rodea y habla. Tiene un	Es integrada por su condición de robot, pero a la vez es apocalíptica, pues tiene un apego hacia la tradición.

		peinado alusivo a los años 50. Tiene una apariencia a Marilyn Monroe. Su traje representa al proletariado.	
Kenichi	La inocencia La amistad La lealtad	Peinado de los años 50	Es un integrado, pues acepta la tecnología, además se convierte en fabricante de robots para recuperar el cuerpo de Tima

			que quedo destruido.
Rob	La rebeldía El nacionalismo El costumbrismo El extremismo	El color de su vestuario evoca ideología y nacionalismo. Rob se caracteriza por ser rebelde y arraigado a sus pensamientos ideológicos.	Es un apocalíptico, pues sus constantes barbaries hacia los robots, evidencia que no esta de acuerdo con ciertos apogeos de la tecnología. Esto también se puede evidenciar en su odio hacia Tima, pues el considera que su padre debe ser el dueño de Metrópolis y no Tima.

14.2. LA ESTÉTICA EN LO TÉCNICO.

El cine como recurso técnico muestra desde la estética una nueva faceta caracterizada por las distintas épocas del cine y su desarrollo en relación a los recursos tecnológicos con los que se cuenta para crear un film. Según Costa (1985), “ Hay una periodización a grandes líneas, es decir, una subdivisión en diversas épocas realizada según la técnica que han determinado los distintos ordenes del lenguaje cinematográfico, según las tendencias dominantes en el campo de la producción y del consumo de los film”, en otras palabras la estética en lo técnico se caracteriza en como los directores y expertos cinematográfico de épocas diferentes llegan a fuertes confrontaciones sobre lo que es considerado para cada uno como lo bello y ideal, o por el contrario, lo feo y malo.

Algo estético en lo técnico es lo sonoro, lo cual entra en discusión entre directores y expertos cinematográficos, pues según Aumont (1996) explica que “Para unos, el cine sonoro, más que hablado, se recibió como la culminación de una verdadera«vocación»del cine, vocación que hasta entonces había estado«suspendida» por falta de medios técnicos. Para otros, por el contrario, el sonido se recibió como un auténtico instrumento de degeneración del cine, como una incitación a hacer justamente del cine una copia, un doble de la realidad a expensas del trabajo sobre la imagen o sobre el gesto”, en otras palabras, para unos el cine empezaba en realidad con el sonoro, el cual se acercaba de manera perfecta más a la realidad a diferencia del mudo, mientras que otros tardaron mucho en aceptar la presencia del sonido en sus filmes.

Por ejemplo, cambiaría la estética en lo sonoro si a *Metrópolis* (2001) se convirtiera en un film mudo y *Metrópolis* (1926) tuviera voces. Esto crearía otro modo de apreciar el film y de concebirlo como bello o feo. Seguramente para el director del cine clásico, lo mudo ganaría un grado de belleza mayor al cine

sonoro, mientras que para el Director actual las voces, la música y los efectos del ambiente darían una interpretación más cercana a la realidad.

Otro de los aspectos es el color, el cual tiene una relación larga, fructífera con el cine y que tiene dos posturas. La primera es el blanco y negro que en el caso de *Metrópolis* (1926) lo embellece, pues la ausencia de color crea un mundo dramático, frío y oscuro algo que se adapta apropiadamente a la intención del film que usa el blanco y negro como un alejamiento de la realidad, y dando paso al mundo interior del director. Mientras que el color en *Metrópolis* (2001), es más comparado a la realidad, ya que el mundo lo vemos en color, pero al ser animación se da el color en forma de pintura digital a través de diversos software.

Sin embargo, el cine no se limita al color como algo formal, sino que también maneja ciertos significados que le dan más sentido al film. Según Cassetti y Di Chio (1990), “el cine activa ciertos códigos cromáticos presentes en la cultura: La gama de las reacciones perceptivas (El verde que relaja, el azul que tranquiliza, el rojo que excita) y las referencias ideológicas (El rojo como progreso) y así sucesivamente”, por ejemplo En *metrópolis* (2001), el contraste de colores crea un embellecimiento de la ciudad generando en el ojo del espectador una sensación de armonía, además el color rojo que es muy predominante en la mayoría de escenas tiene una fuerte referencia ideológica del poder y los partidos políticos dentro del film.

Ahora bien, el cine al ser una obra de arte es susceptible de ser estudiada, como un cuadro con cualquier tipo de técnica. La pregunta que queda es ¿ como se aprecia la estética visual en el arte tradicional y en el cine?, Según Pezzella (1996)Explica que “La formula de Andre Bazin (tomada de Leon Battista, el gran teórico del renacimiento), al calificar el cuadro de ventana abierta al mundo ;sino como una ventana ,el cuadro deja ver un fragmento de un mundo imaginario”, entonces si en el arte tradicional, el cuadro es el máximo registro de algo expresado, entonces la unidad mas importante del cine es la imagen como plano o

encuadre. Tanto el cuadro como el plano tienen algo en común y es el límite, es decir el director Fritz Lang al mirar los esplendorosos rascacielos en estados unidos decidió llevar esta escena a su film, pero en el proceso del cine le tocó limitarla mostrando solo algunos rascacielos. Enfrentarse al plano como el nuevo cuadro de la modernidad implica un nuevo reto, pues la imagen cinematográfica no es estática. De esta forma el cine como su nombre lo indica (El arte de la imagen en movimiento), necesita del “montaje” para destacar más sus características como arte.

Aumont (1983) concibe el montaje como “la organización de planos de un film en determinadas condiciones de orden y duración”, en otras palabras, el objeto sobre el que se ejerce el montaje no solo son planos sino también elementos sonoros, los cuales se encadenan para crear un todo. El montaje como trabajo técnico que consiste en cortar y pegar, tiene tres pasos:

Aumont (1983), propone tres etapas en el montaje. Selección, combinación, empalme

1. Una selección de los rushes a planos, unos elementos son útiles otros se constituyen descartes.
2. Un enlazado de planos seleccionados en un cierto orden
3. Finalmente se determina con un nivel preciso la longitud exacta que conviene dar a cada plano.

Así pues, el montaje es un proceso de toma de decisiones por parte del director y del montajista, los cuales jerarquizan las imágenes desde las más importantes hasta las menos relevantes, para después crear un producto que contemple un todo.

Cuando un plano está solo no tiene el mismo efecto que cuando siguiente a este hay otro plano y así sucesivamente. De esta manera aparece la teoría dialéctica

de Eisenstein, que Pezzella (1996) explica como “la relación general que se establece entre dos fenómenos discontinuos. En el caso más simple puede tratarse de dos planos, pero la relación puede incluso subsistir entre dos secuencias, o incluso entre dos mitades de un film”, en otras palabras la relación de dos planos o más crea un nuevo punto de vista más interesante que un elemento individual. Por ejemplo en *Metrópolis* (2001) si se aprecia la imagen de Tima sobre el tejado simplemente veremos una imagen, un instante, pero que pasaría si esa imagen se empieza a desarrollar por medio del movimiento hasta la imagen final que es la misma tima sobre el tejado, pero mirando hacia el cielo y con una paloma sobre su hombro. De esta forma evidenciamos la magia que tiene el montaje en el cine.

15. CONCLUSIONES

El estudio cinematográfico desde el campo de la producción lleva a pensar al director como un actor importante en la toma de decisiones de los aspectos técnicos, narrativos y estéticos de una película. De esta forma, al hacer uso de estos recursos, los directores Fritz Lang y Rintaro crean algo factible para el espectador, y es su mirada íntima, expresada en un mundo de Hombres y robots que se destruyen por su condición de ser diferentes pero que a la vez se juntan por una dependencia de ambos.

El título Metrópolis ha hecho parte de la historia a través de sus diferentes adaptaciones, destacándose más de ochenta años de diferencia entre un film y otro. El primer film de Metrópolis fue realizado por Fritz Lang en el año 1926, el cual se inspiró en la obra literaria de su esposa Thea van Harbou, mientras que el segundo Film realizado en el año 2001 por los directores Rintaro y Katsuhiro Otomo, fue inspirado en el primer film, y en el cómic de Osamu Tezuka.

Se pudo evidenciar que cada film tiene una influencia de acuerdo a la época. Fritz Lang creó un film más ideológico que responde a los factores sociales de la época como la industrialización y el auge del nacionalsocialismo en Alemania, mientras que Rintaro realizó un film con un interés comercial y con la idea de llevar a las salas de cine la obra narrativa del dibujante Osamu Tezuka.

También se pudo evidenciar, problemas como la temporalidad, las circunstancias socio-históricas y las decisiones de la producción que afectan la calidad de la obra cinematográfica. Actualmente el film metrópolis del año 1926 tiene diferentes versiones pero todas incompletas, por motivos de las guerras y por decisiones ideológicas de la productora UFA. Por otro lado, el film realizado en el año 2001, evidencia también problemas de contenido que se dan por las decisiones de

proyección en algunos países por parte de los productores. De esta manera, dicho contenido fue eliminado del lanzamiento en DVD para algunos países.

El tratamiento técnico que le dan los directores a cada film se da de acuerdo a los condicionantes de producción y tecnológicos de cada época. El primer film es mudo y a blanco y negro, mientras que el segundo film es a color y tiene sonido. Además Lang creo un film con personajes y ambientes representativos de la realidad, mientras que Rintaro realizo un film animado que se convierte en una realidad irreal característica de los dibujos animados. De esta forma la noción de código profundizada por Metz se vuelve valida, pues cada film desde lo técnico, narrativo y estético, responde a unos códigos o leyes que enmarcan la producción de cada época, (cine clásico, cine contemporáneo, cine moderno, etc).

Respecto a la iluminación, se puede evidenciar que se da de forma diferente en cada film. Por un lado, Metrópolis (1926), plantea la iluminación desde el claroscuro proveniente del expresionismo alemán; la intención que tiene el director con el claroscuro es crear en los personajes y en el ambiente una intención dramática y violenta. Mientras que en Metrópolis (1926), la iluminación se da desde el monitor, en el cual por medio de un software se regula el nivel de luz en el film; Además la luz en este film cumple una función que consiste en destacar algunos personajes sobre otros. Por ejemplo en el film Metrópolis (2001), se evidencia la imagen de Tima y el robot Albert, los cuales se encuentran en los desagües de la ciudad. Allí se aprecia como Tima se destaca más que Albert, por el hecho de estar iluminada por un rayo de luz.

Se puede apreciar que la composición de cada film es diferente. Lang utiliza el plano como unidad de montaje, el cual se crea a partir de la cámara, registrando la realidad a partir del movimiento. En Metrópolis del año 2001, la unidad de montaje es la ilustración, la cual se da por medio de procedimientos de programación que llevan a crear un movimiento simulado de la realidad o representación abstracta.

También se pudo evidenciar que el sonido es diferente en ambos Films. Metrópolis 1926, hace parte del cine mudo, el cual se podría considerar no mudo, ya que habría que entender los condicionantes de la época para entender como el espectador comprendía lo que el personaje en el proyector hablaba a través de sus labios. De esta manera, se podría concluir el cine mudo como “vococentrista”, es decir todas las acciones de la voz se hacen audibles a través de generar planos cinematográficos en el rostro del actor o actriz (característica del cine clásico), con el fin de atraer la atención de la vista del espectador. Además, en Metrópolis 1926 existe una función asincrónica en su banda sonora, la cual es externa al film. Por otro lado, Metrópolis (2001) hace parte del cine sonoro, el cual es sincrónico, es decir el audio y el sonido se producen juntos y es interno en el film. En la banda sonora, Metrópolis de Rintaro presenta algo particular y novedoso para el cine de ciencia Ficción que es una ciudad tecnológica evocada a través de la música jazz. De esta forma, el sonido y la imagen genera unos contrastes que hacen más interesante al film. Por ejemplo, es destacable como se usa el jazz en un film infantil a aun así es estéticamente bello para el espectador.

Por otro lado, un film al ser narrativo cuenta historias que pueden ser tanto una serie de eventos ficticios pero también reales. De esta forma, Fritz Lang y Rintaro narran a partir de la realidad en la que están inmersos, es decir del presente, caracterizado por la industrialización, las maquinas, la tecnología y sus consecuencias. Sin embargo, esta realidad se vuelve simbólica en el cine y adquiere un valor de ficción, por lo que encontramos mundos futuros que se convierten en relatos de anticipación, además los mundos imaginarios creados por los directores se vuelven oníricos, creando ambientes y personajes míticos como el Zigurat, Los robots, Tima, María entre otros. Dicho de otra manera las obras cinematográficas de Metrópolis son realidades friccionadas creadas por cada director.

Algo común en ambos Films, es la ciudad como espacio de narración, es decir la ciudad como reflejo del mundo es el espacio utilizado en los film de anticipación.

Ambos film muestran mundos opuestos pero complementarios. Por un lado, esta la ciudad-superficie, más convencional, la cual refleja el orden establecido y la elite que gobierna la ciudad, mientras que la ciudad-subterránea es oscura, solitaria y clandestina. De esta forma, la ciudad se narra a partir de estos significados, pero también se puede evidenciar que esta se narra a través del recorrido que hace el protagonista por toda la ciudad, en otras palabras se refiere al viaje como unidad narrativa y de acción que permite la interacción y la transformación de los personajes en la ciudad.

Ahora bien, algo en común entre los dos film es que ambos directores se basaron en la tradición de la literatura de ciencia ficción que data de 1942, época donde Isaac Asimov en su relato Runaround, establece las leyes de la robótica. De esta forma, la ley se convierte en recurso narrativo de la maquina, a través de la prohibición, la obligación y la privación. Por ejemplo en ambas versiones se puede ver como el acceso de los robots o los obreros hacia la superficie se convierte en una infracción. Otra ejemplo, es cuando Tima intenta dispararle a Rob, el cual la persuade diciéndole “Tima yo soy humano”, por lo que Tima no lo hace.

Se pudo evidenciar que el montaje no solo es técnico sino también narrativo, el cual se plantea desde la dialéctica de Eisenstein y que se puede ver en los dos film de Metrópolis. De esta forma, en cada film se puede apreciar planos donde hay un maltrato hacia la maquina, que más adelante creara una consecuencia a través de planos donde se pueda ver la sublevación de la maquina. De esta forma, la dialéctica del montaje lo que crea es una causa y efecto como si un acontecimiento diera paso a otro más complejo, en este caso el maltrato hacia la máquina lleva a que el film finalice con la máquina haciendo de las suyas.

La maquina también se narra como una construcción cultural llena de significados, los cuales se manifiestan en los dos film en los siguientes aspectos. A parte de su significado formal, la maquina se narra como progreso de una sociedad, pero

también representa la anticipación, es decir como el uso indebido de robots en el futuro puede crear destrucción.

En el tratamiento estético que le dan los directores a sus film, se pudo evidenciar a partir de Umberto eco que lo bello y lo feo son conceptos relativos a una época y estos se transforman, pues cambian de acuerdo a las nociones culturales de las personas. De esta forma, en Metrópolis del año 1926 predomina la estética del expresionismo alemán que se caracteriza por la expresión de los sentimientos y las emociones del autor, a través de la violencia en la iluminación, la escenografía, la mímica exagerada, el maquillaje y el vestuario estilizado. Mientras que en Metrópolis del año 2001, se caracteriza por una estética manga, proveniente de los años 40, la cual se caracteriza por un trazo redondeado y estilizado.

El cine como recurso técnico muestra desde la estética una nueva faceta caracterizada por las distintas épocas del cine y su desarrollo en relación a los recursos tecnológicos con los que se cuenta para crear un film. En otras palabras, la estética en lo técnico se caracteriza en como los directores y expertos cinematográfico de épocas diferentes llegan a fuertes confrontaciones sobre lo que es considerado para cada uno como lo bello y ideal, o por el contrario, lo feo y malo. Por ejemplo, para los directores de cine clásico el aspecto sonoro lo ven poco atractivo, mientras que para los directores actuales no podrían concebir un film sin sonido. De esta manera, cambiaría la estética en lo sonoro si a Metrópolis (2001) se convirtiera en un film mudo y Metrópolis (1926) tuviera voces. Esto crearía otro modo de apreciar el film y de concebirlo como bello o feo. Seguramente para el director del cine clásico, lo mudo ganaría un grado de belleza mayor al cine sonoro, mientras que para el Director actual las voces, la música y los efectos del ambiente darían una interpretación más cercana a la realidad.

Una de las primeras formas para manifestar a la maquina como obra artística es su carácter “mimético”, que se da en la medida que el hombre quiere crear vida a su imagen y semejanza recreando hermosas esculturas móviles como Tima o María falsa. De esta forma, la figura de la máquina en el cine es representada a través del metal, los circuitos eléctricos, pero también de la manipulación genética y de la cirugía estética. La maquina también es una construcción cultural, construida a partir de yo que se pregunta por medio de la maquina ¿Quiénes somos?, con respecto al mundo que nos rodea y como de cierta manera se sale de las manos del hombre cuando hace uso indebido de algo.

Ahora bien, se puede evidenciar que la creación artística de la maquina por parte del hombre no es solo unidireccional, sino también bidireccional, es decir el robot también es artista, el cual interviene en el hombre a través de la misma tecnología. En otras palabras, hay una obra artística de performance, en la cual hay una mejora del cuerpo humano a través de la prótesis también una metamorfosis o mutación de los cuerpos. De esta forma, damos paso al Cyborg como elemento estético de los Films estudiados. Un buen ejemplo de la estilización de la maquina en el hombre es el Doctor Rotwarg de Metrópolis 1926, el cual tiene una mano mecánica, mientras que en Metrópolis 2001, el Doctor Laughton esta dotado de un ojo biónico y prótesis tecnológicas en diferentes partes de su cuerpo.

También se pudo evidenciar en los dos film de Metrópolis, la integración hombre-máquina como un tipo de relación que se convierte en una disolución de los límites o pérdida de fronteras entre ambos, lo que conduce a su homogeneidad. Esta pérdida de fronteras entre hombres y máquinas lleva a concebir dos tipos de integración: de un lado, la integración endógena, que se caracteriza por ser una construcción extensiva donde se da una maquinización de lo humano. Por otro lado, la integración exógena, es una lógica de construcción mimética, en la cual hay una humanización de lo maquinal. Además, se pudo encontrar en los film Metrópolis, las diferentes integraciones, como los robots, los autómatas y los Cyborg.

En primer lugar, encontramos al Robot que según Gutiérrez (2009), es una “Máquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones, antes reservadas solo a las personas”. De esta forma, se puede encontrar en Metrópolis ejemplos de robots como María robot o Albert.

En segundo lugar, están los autómatas que son máquinas dotadas de facultad intelectual, que tienden al ser humano en apariencia o forma y que tienen en su interior los principios que rigen sus funciones, movimientos y decisiones”, de esta manera, el autómata es la mimesis del cuerpo y sus capacidades internas. Así pues, Tima es un ejemplo de autómata, el cual es construida a partir de órganos artificiales.

Por ultimo esta el Cyborg, que según Koval (2006) “son hombres potenciados por medio de artilugios mecánicos mostrando de esta forma una maquinización de lo humano”. Por ejemplo, El doctor Laughton, el Doctor Rotwarg y los obreros se convierten en Cyborg.

De esta forma, en los film podemos encontrar el concepto de “prótesis” donde la máquina se convierte en esa extensión mejorada, la cual realiza todas las funciones del hombre, pero también cambia su manera de pensar y vivir. En Metrópolis del año 1926, las máquinas industriales configuran no solo la actividad cotidiana del obrero que es tirar de palancas como si esta fuera la extensión de su mano, sino también la noción de tiempo y espacio (espacio-temporal), en relación a que tienen que cumplir un horario en la operación de la máquina.

Otra de las relaciones que se descubrió en la integración hombre-máquina son los conceptos de “humanización y deshumanización” de la máquina. Si bien, el autómata antropomorfo se humaniza cuando el hombre le da la apariencia humana, sus movimientos, acciones y la capacidad de decisión. En el film metrópolis del año 2001 el barón rojo hace lo imposible porque el ser artificial que esta gestionando con sus dineros sea idéntico a su hija y porque tenga los

mejores privilegios. De esta forma entra en juego lo ontológico, donde la maquina adquiere alma y se hace consciente de su propia existencia.

En relación a la deshumanización, la maquina es subestimada y vista como un objeto que sirve a los humanos, por lo tanto es susceptible de ser maltratada. Esto se puede evidenciar en *Metrópolis* (2001), donde Rob destruye a los robots sin piedad, mientras que en *Metrópolis* (1926), la maquina maltratada es simbolizada por medio del obrero, el cual trabaja sin parar en las industrias.

Otra de las relaciones en los Films que fueron estudiados, es “el poder” que viene de cada bando y la lucha de los oprimidos contra los opresores. Esta lucha de opuestos da paso a otra relación, “el miedo”, que puede ser los temores de la humanidad hacia la sublevación de las máquinas, o por el contrario, el miedo de la máquina hacia la violencia humana. Para ello, a partir de las representaciones del futuro propuestas por Schumm, se clasificaron los dos film de *Metrópolis*.

Por un lado, *metrópolis* del año 1926 se clasifica como cine de rebelión que se caracteriza por “la necesidad de los sujetos de escapar hacia un exterior idealizado, es el caso de la emancipación de sujetos sometidos por la tiranía” Schumm. Mientras que en *Metrópolis* 2002, se clasifica como cine de alteridades que se caracteriza por “el androide que adquiere conciencia de sí mismo o el marginado que subvierte el orden o el cine de contingencia que se caracteriza por las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica que ocasionan que las maquinas, computadoras, robots, androides y sistemas virtuales se amotinan contra la sociedad humana”

16. Bibliografía

GREIMAS, A, (1982) Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, Madrid, Gredos 1982.

CASETTI, FRANCESCO y DI CHIO, FEDERICO, (1990) Como analizar un Film, Instrumentos Paidos.

BORDWELL, DAVID, (1996) La narración en el cine de ficción, Paidos comunicación, Barcelona.

METZ, CHRISTIAN, (1971) Lenguaje y cine, Editorial planeta.

Cano, P.L., De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión, Madrid, Editorial Gedisa, 1999 (1ª Ed.).

NUÑEZ, MARTHA MARTIN, (2005) Representación en el cine de animación: Reflexiones en torno al concepto de mimesis, Universitat Jaume, jornades de foment de la investigació.

CHATMAN, S (1978) Story and Discourse, Ithaca, Cornell University Press.

<http://es.scribd.com/doc/51808250/Clase-de-Guion-Personaje-Dinamico-y-Estatico>, Sitio web, clase de guión, personaje dinámico y estático.

PROPP, VLADIMIR, (1928), Morfología del cuento, Torrejon de Ardoz, Akal, 1985.

VIZCARRA SCHUMM, JUAN FERNANDO, (2009), Trabajo de grado representaciones de la modernidad en el cine futurista.

METZ, CHRISTIAN, (1971) Lenguaje y cine, Editorial planeta.

RAMIREZ, FERNANDO, (2009) Encadenados, revista de cine digital, sitio oficial, <http://www.encadenados.org/nou/n-61-el-mal-en-el-cine/la-maldad-en-el-expresionismo-aleman>

METZ, CHRISTIAN, (1983) Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), parte 1, Paidòs comunicación.

STEIN, GONZALES, JAIME, (2010), La evolución del cine a través de los años, Madrid.

Sanz, Dori, lenguaje propio, el uso del gris y del claroscuro, sitio oficial, <http://www.lenguajepropio.com.ar/articulos6.htm>

CHION, MICHAEL, (1993), La audiovisión, Paidos comunicación, Ediciones paidos.

UREÑA, (2011), Foto y cine: Dos compañeros que trabajan juntos, Delefoco comunidad audiovisual, sitio oficial <http://www.delefoco.com/Default.aspx?action=news-view&id=1344>

ZAVALA, LAURO, (2005) Cine clásico, moderno y postmoderno, Revista especializada en comunicación: Razón y palabra, Sitio oficial <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>.

AUMONT, JACQUES, (1983), Estética del cine, espacio fílmico, montaje, narración , Paidós comunicación.

TRIAS, EUGENIO, Lo bello y lo siniestro, Editorial Ariel, 3ra Edición, 2006 <http://es.scribd.com/doc/47770241/AFG-CINE-LO-BELLO-Y-LO-SINIESTRO-Eugenio-Trias>

IMBRIACO, LAURA VERONICA, Una lectura arquetípica de los personajes femeninos de cien años de soledad, (2008) Revista de estudios literarios. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero39/ciensole.html>.

ECO, UMBERTO, Historia de la belleza, (2004), Editorial Lumen, Barcelona.

PEZZELLA, MARIO, Estética del cine, (1996), Editorial Mancha de libros (2004) <http://laconversacion.wordpress.com/2010/03/03/la-segunda-fundacion-de-metropolis/>, La segunda fundación de Metrópolis.

CASANOVAS, ANNA, Cultura y Cine CYBERPUNK. Distopías, virtualidades y Resistencias (2010) Universos y Meta versos: Aplicaciones Artísticas de los Nuevos Medios

ECO, UMBERTO, La historia de la fealdad (2007), Editorial Lumen, Barcelona.

TELOTTE, J.P, El cine de ciencia ficción, (2002) Cambridge University Press

RUEDA ORTIZ, ROCIO. (2004) Revista Nómadas, No 21, Tecno cultura y sujeto Cyborg: Esbozos de una tecno política educativa, Universidad Central

ROJAS, ANA CATALINA. (2005) Trabajo de grado, Tratamiento del contenido y la puesta escénica dada por el director Sergio Cabrera para producir humor en sus películas la estrategia del Caracol y Golpe de estadio. Pereira. Universidad Católica Popular del Risaralda.

GUTIERREZ, JAVIER. (2009), revista digital de cine, Versión original, Publicación: La amenaza del totalitarismo. Tema: Robots. no 174

KOVAL, SANTIAGO. (2006), Androides y Posthumanos, la integración hombre-máquina

VIZCARRA SCHUMM, JUAN FERNANDO, (2009), Trabajo de grado representaciones de la modernidad en el cine futurista

Revista Kinetoscopio, especial ciencia ficción, (2005)

GASCA, LUIS. (1975), Cine y Ciencia ficción

ZAVALA, LAURO, (1995), Elementos del discurso cinematográfico

BLOSCA SANCHEZ, VICENTE, (2004), Cine y vanguardias artísticas, conflictos, encuentros, fronteras

Sitio web <http://www.monografias.com>, Metrópolis 1926

BOGDANOVICH, (1964), Fritz Lang en América Latina, Pág.

TEZUKA, OSAMU. (1949), cómic digital de Metrópolis, colección Osamu Tezuka.

Sitio web, www.auladelcine.ulpg.com, Metropolis (2002)

SANTANILLA CALA, DIANA CAROLINA, (2009) Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastián, pag 174.

BENVENISTE, E, (1994), Semiología de la lengua, problemas de lingüística general

ODIN, R, (1972), Semiologie et analyse de film

AUTORIZACIÓN

Yo, Kevin Andrés Ríos, mayor de edad, vecino de Pereira, identificado con la Cédula de Ciudadanía N°, 1088261859 de Pereira, actuando en nombre propio, en mi calidad de autor del trabajo de tesis, monografía, trabajo de grado denominado: Análisis Fílmico de las obras cinematográficas de ciencia ficción “Metrópolis”, Presentado como requisito para optar el título de Comunicador Social-Periodista, en el año 2012, hago entrega del ejemplar respectivo y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico (CD-ROM) y autorizo a LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA, para que en los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas sobre la materia, utilice y use en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) y los demás derechos comprendidos en aquellos, que me corresponden como creador de la obra objeto del presente documento. También autorizo a que dicha obra sea incluida en bases de datos. Esta autorización la hago siempre que mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito a mi trabajo como autor.

Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. PARÁGRAFO: La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato virtual, electrónico, digital, óptico, usos en red, internet, extranet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

EL AUTOR - ESTUDIANTES, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y la realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es de su exclusiva autoría y tiene la titularidad sobre la misma. PARÁGRAFO: En caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, EL ESTUDIANTE - AUTOR, asumirá toda la responsabilidad, y saldrá en defensa de los derechos aquí autorizados; para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Firma (s),



CC. 1088261859

Pereira, 22 de Junio de 2012.



CC. 1088261859