



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DEL TEATRO AL CINE: LA ILUSIÓN DEL REALISMO  
Y DISTANCIAMIENTO CRÍTICO.

AUTOR

Alisson Nicole Guarnizo Proaño

AÑO

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DEL TEATRO AL CINE: LA ILUSIÓN DEL REALISMO Y  
DISTANCIAMIENTO CRÍTICO.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine.

Profesor/a guía  
Anahí Hoeneisen Terán.

Autor  
Alisson Nicole Guarnizo Proaño

Año  
2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo, *del teatro al cine: la ilusión del realismo y distanciamiento crítico*, a través de reuniones periódicas con la estudiante Alisson Nicole Guarnizo Proaño, en el semestre 2020-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

*Anahí Hoeneisen*

---

Anahí Hoeneisen Terán.

Máster en Creación de Guiones

Audiovisuales

CI 170545886-5

## DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, *Del teatro al cine: la ilusión del realismo y distanciamiento crítico*, de Alisson Nicole Guarnizo Proaño, en el semestre 2020-20, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.



Álvaro Muriel Castro.  
Magister en Producción Audiovisual  
CI 170917576-2



Ana Gabriela Yáñez M.  
MSc Sound Design  
CI 172160670-3

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL  
ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Alisson Guarnizo

CI 1727434456

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia, por creer en mí siempre. A mis colegas que me han inculcado el amor al cine, especialmente a Anthony y Nicole. A mis amigos (SanCarlos) por acompañarme en este gran camino.

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Lorena y Manolo.

A mi hermano, Dillan.

A mi abuelita, Claudia.

A mis tías Tatiana y Geovanna.

A mi abuelito en el cielo, Jaime.

## RESUMEN

El teatro y el cine se han influenciado mutuamente a través del tiempo. Entre una de las grandes influencias se encuentra el realismo, un movimiento crucial para ambas artes que crea la ilusión de representar el mundo real. Pero más tarde, este movimiento es desafiado por Bertolt Brecht quien instaura el distanciamiento crítico. Por consiguiente, se repasará uno de los elementos fundamentales del realismo que es la cuarta pared y la manera en que el distanciamiento crítico la rompe. Con esto, se busca analizar dichos elementos en las películas de Lars Von Trier y Michael Haneke. El objetivo de dicho análisis es encontrar apoyo para el desarrollo del cortometraje *Insania* (Guarnizo, 2020), que busca activar la reflexión del espectador frente a las imágenes de los medios de comunicación en la pandemia.



## ABSTRACT

Theater and cinema have influenced each other over time. Realism is one of the great influences, a crucial movement for both arts that creates the illusion of representing the real world. But later, this movement was challenged by Bertolt Brecht who established the "alienation effect". Consequently, one of the fundamental elements of realism, the fourth wall, it is broken by critical distancing. Then these elements are analyzed in the films of Lars Von Trier and Michael Haneke. The objective of this analysis is to find support for the development of the short, *Insania* (Guarnizo, 2020), which seeks to activate the viewer's reflection against the images of the media during the pandemic.

## ÍNDICE DEL CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN.....	1
2	DESARROLLO DEL PROYECTO.....	3
2.1	Del realismo al distanciamiento crítico.....	3
2.2	Dogville (Trier, 2003): del teatro al cine .....	5
2.3	Funny Games (Haneke, 2008) y la cuarta pared.....	8
2.4	Los primeros pasos del montaje y cómo Haneke lo utiliza para potenciar el distanciamiento.....	11
2.5	Benny's Video (Haneke, 1992).....	13
2.6	Insania (Guarnizo, 2020) .....	16
2.7	Propuestas .....	18
2.7.1	Propuesta de dirección.....	18
2.7.2	Propuesta fotográfica.....	19
2.7.3	Iluminación.....	20
2.7.4	Sonido.....	21
2.7.5	Arte.....	22
2.7.6	Propuesta de montaje.....	24
3	CONCLUSIONES.....	25
	REFERENCIAS .....	27
	ANEXOS .....	29

# 1 INTRODUCCIÓN

El teatro ha sido una gran influencia para el cine desde sus inicios. Varios son los elementos de la puesta en escena que se han intercambiado entre estas dos manifestaciones artísticas. A pesar de que los medios de expresión han ido evolucionando a través del tiempo, el teatro sigue siendo un referente para el cine y la escenificación teatral que, a su vez, ha incorporado elementos propiamente cinematográficos.

Tanto para el cine como para el teatro, el realismo ha sido decisivo para varias obras hasta la actualidad. Este elemento ha sido el encargado de añadir la cuarta pared para separar a la audiencia del espectador, brindando una representación de la realidad. Por otro lado, aparece el distanciamiento crítico liderado por Brecht una de las figuras más influyentes del teatro y cine, con el objetivo de romper el realismo y sacar al espectador de su postura pasiva. Brecht crea varias herramientas para que el espectador sea consciente de las imágenes. El presente texto se concentrará en el rompimiento de cuarta pared que pretende interactuar con el espectador y aumentar su criticidad.

Varios directores han utilizado las herramientas mencionadas para adaptarlas según la conveniencia de las películas. Se estudiará una de las películas más influenciadas del método brechtiano del director Lars von Trier con su película *Dogville* (2003), tomando en cuenta las decisiones que se consideraron para apoyar una película, desde herramientas teatrales. De mismo modo, para entender los objetivos del rompimiento de la cuarta pared, se analizará, *Benny's Video* (Haneke, 1992) y *Funny Games* (Haneke, 2007). De esta manera, se busca comprender las intenciones del director al utilizar el rompimiento de la cuarta pared y también el montaje, siendo esta una de las herramientas más importantes de Haneke al momento de causar

distanciamiento con la audiencia.

Entender estas herramientas de la puesta en escena servirá para crear sustentos que apoyan al cortometraje *Insania* (Guarnizo, 2020), que representa la psiquis de un personaje que busca la cordura durante la pandemia y no la consigue. Conforme se desarrolla el mundo del personaje y sus temores, las herramientas de la puesta en escena evolucionan para entender los pensamientos del protagonista, tomando en cuenta el distanciamiento crítico, para causar una reflexión al espectador sobre los efectos de las imágenes de los medios de comunicación, en el particular escenario de la pandemia que describe al cortometraje.

## 2 DESARROLLO DEL PROYECTO

### 2.1 Del realismo al distanciamiento crítico

El teatro del siglo XVIII, estaba conformado por intérpretes quienes realizaban obras ajustadas, es decir, obras alteradas hasta no ser reconocidas. Una de estas, fue *Romeo y Julieta* (Shakespeare, 1597), en donde sus finales trágicos fueron suplantados muchas veces por finales felices, introduciendo un gusto por lo sentimental. Esto dio paso más tarde a que se dé el realismo, movimiento artístico en el cual los personajes comenzaron adaptar una psicología de seres comunes, haciendo que estos perfiles se acerquen lo más posible a la gente real. De esta manera, se tuvo como objetivo desde la puesta en escena, que el espectador crea que la historia pasa dentro del mundo que conoce.

Así mismo, este teatro del siglo XVIII se conocía por ser un teatro de actores, en el que los intérpretes tenían que interiorizar con su personaje para representarlo de la manera más realista posible, y transmitir sentimientos que conectaban con la audiencia. Estas relaciones de personaje-espectador se daban con ayuda de la escenografía que tenía que ser creíble para que el actor pueda interpretar de mejor manera su papel. Por otro lado, cuando hubo un paso del teatro al cine, los creadores consideraron importante que las imágenes sean creíbles ante su público, mediante la puesta en escena. “La evolución histórica del cine llevo a los cineastas a crear mundos completamente artificiales mediante los escenarios y decorados, pudiendo idear diversas complejas formas de abarcar su construcción” (Gentile, Diaz y Ferrari, 2012, p.284). El cine se preocupó en retratar la realidad como era apreciada por las personas ante la cámara, esta realidad debía estar apegada a las convicciones de la época. Sin importar el género de la película, y por más fantasioso que era se construía un universo verosímil, haciendo referencia a que la apariencia de lo verdadero se

encuentre dentro de este lenguaje y las reglas construidas en su mundo. Es decir, que el espectador era capaz de creer lo que veía y sentirse identificado. Esto ha hecho en gran parte que el público del teatro y el cine hasta la actualidad se acostumbre a ver este tipo de contenidos, en donde la puesta en escena tiene que ser una representación de su realidad.

Pero, no todo el tiempo el cine se ha construido de la misma manera. Brecht, uno de los creadores más influyentes del teatro y cine, construyó el famoso distanciamiento crítico, teniendo en cuenta la posición que llevaba el espectador, como una persona “pasiva” frente a las imágenes. Es decir, que no tomaba consciencia de lo que veía, y no tenía capacidad crítica, ya que el realismo brindaba al espectador una información completa sobre el personaje, sus antecedentes y su relación social, intimando con su vida. De esta manera, hacía que el espectador se pudiera identificar con cualquier tipo de historia, siguiendo estructuras clásicas que no dejaban experimentar al espectador con la obra o película. Es así que Brecht acoge la verosimilitud para destruirla y hacer que lo “familiar” se separe completamente de la narrativa para que el espectador salga de su zona de confort y reflexione sobre lo mostrado.

De esta forma, Brecht convierte su arte en arma política que ataca al sistema hegemónico al despertar las conciencias críticas de los espectadores; aunque su principal obstáculo a vencer no es el teatro en sí mismo ni sus contenidos, sino la dificultad de conciencia de los espectadores, a quienes considera perezosos y acostumbrados a vivir engañados (Escobar, 2016, p. 5).

Los espectadores, para Brecht, son manipulados de manera consciente e inconsciente. Su principal herramienta de apelación hacia el público es que los actores se salgan de su papel, para de esta manera causar un extrañamiento, y

al contrario del realismo, hacer que el público no se conecte con lo que ve. Dicho de otra manera, no existe una identificación de personaje-espectador. Por esta razón Brecht no utiliza estructuras clásicas en las historias, ya que el público es el que tiene la tarea de construir elementos faltantes dentro de la narrativa. De la misma manera, busca que el espectador sea capaz de despertar una consciencia sobre temas políticos o temas tabúes, que normalmente la mayoría de directores evitan, abordando temas sencillos, de maneras superficiales.

## 2.2 Dogville (Trier, 2003): del teatro al cine

Brecht, influenció considerablemente al cineasta Lars Von Trier en su película *Dogville* (2003). Que decidió fusionar ambas artes, teatro y cine, para trabajar en una narrativa distinta en una de sus películas “no comerciales”. Esto es claramente evidenciado al momento de exponer lineamientos no convencionales del cine.



*Figura 1. Fotograma. Tomado de la película Dogville (2003)*

El filme tiene un claro apego a Brecht y su método, donde el distanciamiento es una de las herramientas más evidentes en la película. Por una parte, carece de la relación personaje-espectador, gracias a las divisiones que

existen en el desarrollo de la historia. Esta se compone de nueve capítulos y un prólogo, en donde una descripción presenta lo que sucederá en cada capítulo. Esto con la finalidad de que el espectador no se deje llevar por las emociones, ya que en las descripciones se anticipa lo que va a suceder, haciendo que el espectador entre en razón y piense críticamente frente a las imágenes, cancelando totalmente el efecto sorpresa. Por otro lado, otro de los elementos que aportan al distanciamiento es la voz del narrador que propiamente se da en el cine, con el objetivo de introducir al espectador en la historia. En el caso de esta película se usa la voz con la finalidad de producir un desapego, puesto que anticipa los sucesos al espectador sin dejarlo que espere el final, y haciendo que se interese en el proceso.

Aunque Lars Von Trier utiliza una narrativa sencilla de causa-efecto, dentro de las tres horas de duración del filme, el director aplica otro distanciamiento con los personajes, ya que nunca se desarrolla un trasfondo de su vida, ni se íntima con ellos, teniendo una actuación fría y distante. Lo único que se conoce de los protagonistas es lo que viven día a día, exceptuando el final en el que el personaje principal, Grace, revela su postura, su pasado y su objetivo verdadero. Aun así, el director parece gestionar una serie de rechazos en el transcurso de la trama, en donde las acciones de los personajes secundarios cada vez son más menospreciables. A lo largo del filme se incrementa el repudio hacía Grace, acumulando una sucesión de violaciones, maltratos, crueldad humana e injusticia, que termina en un asesinato masivo por parte de la protagonista hacia el pueblo. Sin duda, Lars Von Trier pone sobre la mesa varios temas para que el espectador reflexione, al mismo tiempo que crea un cierto desapego con los personajes.

*Dogville* (Trier, 2003) es una de las películas sin duda recordada por su





### **2.3 Funny Games (Haneke, 2008) y la cuarta pared**

Anteriormente se había mencionado sobre el realismo y sus objetivos, en el que el espectador se identificaba con los personajes y las historias de las obras, que buscaban representar a vida real. Ahora bien, este concepto llevó a la creación de la cuarta pared, que dividía a los espectadores del escenario, considerando a la butaca como el espacio real. Es decir, el espectador estaba frente a algo ficticio que imitaba su percepción del mundo. El escenario ficticio funcionaba como una caja, siendo una de las cuatro paredes la pared imaginaria, es así que los actores ignoraban por completo la existencia de una audiencia y se concentraban principalmente en su mundo dramático, que simulaban ser espacios reales. Por ende, cuando Brecht llega con el distanciamiento crea una ruptura, ya que los actores no ignoraban la cuarta pared que distanciaba a la audiencia con el escenario y los personajes se dirigían al espectador. El público que hasta ese entonces estaba acostumbrando a obras realistas, comienza a ver a varios personajes rompiendo la cuarta pared, en donde los actores se salían completamente de su papel de ficción. De esta manera, el actor expone a su personaje, sacándolo de la historia y le permitía al espectador una habilidad de juzgar. El cine lo hereda de la misma manera, quebrantando la pared imaginaria que separaba al espectador de los personajes y su mundo, haciendo mayormente que los protagonistas vean directo a la cámara e interactúen con el espectador.

La herramienta del rompimiento de la cuarta pared, ha ido evolucionando y muchos directores lo han adoptado como un gran elemento que traspasa todos los géneros. El rompimiento tiene varios objetivos, y no solo se usa para sorprender al espectador, sino que también para cuestionarlo acerca de algún tema o incluso hacerlo parte del personaje y su psicología.

Es interesante como Haneke trasciende esta idea en su película *Funny Games* (2008), al momento en que su historia se convierte en una constante intervención con el espectador haciéndolo parte de la jugada, en el cual los protagonistas rompen más de una vez la pared imaginaria. *Funny Games* (Haneke, 2008), cuenta la historia de una familia que llega a su casa de verano, y en el transcurso se encuentran con dos jóvenes que tienen un plan siniestro, dejando a la familia atrapada dentro de la casa, y envolviéndolos en un juego en donde cada integrante es asesinado. La historia sin duda es terrorífica y violenta, convirtiendo al espectador en un cómplice por medio del rompimiento de la cuarta pared. Haneke, en este caso, hace consciencia a la gente sobre sus preferencias en películas violentas. Por lo tanto, los héroes matan a sus villanos y existen un sinnúmero de acciones violentas, haciendo que los espectadores cada vez se acostumbren a este contenido, complaciéndose al ver sangre, decapitaciones y diferentes mutilaciones.

Por consiguiente, llega Haneke con lo que el espectador pide, se dirige, habla y apunta directamente al público, viéndoles a los ojos y diciendo ¿esto es lo que te gusta?, estoy matando a alguien porque tú me lo pides, pero aun así yo tengo el control de lo que quiero mostrarte. Así hace que los personajes vean directamente al espectador y los hace partícipes del juego. De esta manera, genera una consciencia en su público, además de exponer su inconformidad a un tipo de películas que hacen al espectador pasivo y sin criticidad.



*Figura 3. Fotograma. Tomado de de Funny Games (2008)*

Su filmografía representa una ruptura estética, narrativa y argumental para los filmes que está acostumbrado a ver el espectador promedio, en los que busca una complacencia y diversión; pues lo que Haneke ofrece es todo lo contrario; a saber, puestas en escena angustiantes, que tienen la finalidad de desestabilizar, advertir y preparar al público para ver otro tipo de cine, desde otra perspectiva y en consecuencia, recolocarlo ante la realidad mediática y su gusto por la misma (Escobar, 2016, p. 9).

Sin duda *Funny Games* (Haneke, 2008), es una constante de puestas en escena angustiantes para el espectador, y no solo por sacarle de su zona de confort al romper la cuarta pared, sino que juega con su consciencia formándolo parte de acciones siniestras por parte de los personajes, tratando de crear una especie de repulsión por la violencia que es mostrada. Estos personajes claramente son superficiales, y no hay manera que exista una identificación o alguna relación romantizada con la historia. El director está constantemente recordando a su público que lo que mira es ficción, y de alguna manera despierta su sentido crítico ante este tipo de contenido, dejando de ser un espectador pasivo y emitiendo algún tipo de comentario frente a las imágenes mostradas. Desde luego, Haneke cumple todos sus objetivos con la película que

evidencia el morbo de una sociedad, ante este tipo de historias.

## **2.4 Los primeros pasos del montaje y cómo Haneke lo utiliza para potenciar el distanciamiento**

El primer cambio importante del teatro al cine, fue el uso de la imagen proyectada, en vez de la real en el escenario. Luego de esto el público rápidamente captó el gran alcance al que pueden llegar las historias detrás de una pantalla, llevándolos de un lado a otro. El espectador también percibió que los actores eran movilizados en diferentes espacios de un momento a otro, sin tener restricciones al momento de seguir al protagonista por distintos lugares, en donde también se podían mover libremente.

En los primeros años del cine, los hermanos Lumière hacían “magia” por medio del montaje para atraer a su público. Pero más tarde personas influyentes como Hitchcock, se dieron cuenta que era un arma poderosa que logra manipular las imágenes según la conveniencia del filme y lo que el director quiere mostrar. Para esto, es importante recalcar cómo Haneke hace uso de esta herramienta para causar el distanciamiento crítico dentro de una de sus películas.

Sin embargo, como el teatro y el cine tienen lenguajes diferentes, Haneke utiliza los recursos que le brinda el lenguaje cinematográfico al manipular el montaje y la edición para intentar que el espectador tome conciencia que no está observando la realidad, sino una puesta en escena, una representación, para que perciba el filme como algo ajeno, distante y ficticio, y a su vez se haga responsable de su visionado (Escobar, 2016 p. 7-8).

Haneke, hace uso de este elemento para causar distanciamiento en sus películas, y así el espectador sea consciente de la manipulación del editor. Por ejemplo, regresando a *Funny Games* (Haneke, 2008) en una de sus grandes escenas, uno de los protagonistas regresa el tiempo mediante un control remoto para revivir a su amigo, haciendo que las imágenes se retrocedan y se pausen. De este modo, expone visiblemente la edición y el rompimiento de la cuarta pared, de tal manera que el espectador puede darse cuenta que el material es claramente manipulado.

La gente está consciente de cómo se manejan los videos, y todos hasta ahora los han manejado a su conveniencia. Es decir, cualquier persona que tiene a disposición un video puede retroceder, pausar, adelantar, subir o bajar el volumen según se crea necesario. Pero ¿qué pasa si el director puede hacer lo mismo con el video que el espectador está viendo? En dicho ejemplo, claramente el director está cambiando de perspectiva, está explicando una y otra vez que las decisiones son intencionales, haciendo que el público se cuestione cierto tipo de temas que pasan en su realidad. El montaje para Haneke se ha convertido en uno de los elementos más poderosos para hacer consciente al espectador y recordarle que no solo está mirando una ficción, sino que alguien más está escogiendo estas imágenes que le causan una serie de intriga y desesperación.

Aun así, tampoco hay que dejar de lado que el montaje siendo una herramienta utilizada principalmente por el cine, se ha implementado en el teatro contemporáneo. Desde el siglo XX han evolucionado las artes en vivo gracias a las tecnologías digitales. Al principio, el teatro dejó de lado las sombras que se creaban en el fondo para proyectar diferentes imágenes. Más tarde el teatro fue entendiendo más los nuevos puntos de vista del espectador e integró los medios audiovisuales a un espacio escénico, jugando con imágenes realistas y

dramáticas que se proyectaban como fondo. El teatro post dramático es conocido como el teatro de la imagen. De esta manera, se implementó la idea del montaje en la representación de sus obras, teniendo en su narrativa a las imágenes como un punto necesario para sus historias y no solo en función de proyectar fondos, sino aumentando la complejidad del lenguaje del teatro y aprovechando el recurso del montaje para completar una puesta en escena.



*Figura 5. Fotograma. Tomado de Obra Hamlet (2007)*

Por ejemplo, Ostermeier en su obra *Hamlet* (2007) busca por medio de imágenes entrar a la psicología de su personaje, juega con el montaje para representar lo que su protagonista realmente siente, mientras las demás acciones suceden en el escenario.

## **2.5 Benny's Video (Haneke, 1992)**

En esta obra de Haneke, se estudiará como el director utiliza la herramienta del montaje, para aplicar el distanciamiento. Esta cinta narra la historia de un personaje joven con gran interés por los videos, quien ahonda su entusiasmo por la grabación desde que filma la muerte de un cerdo.

Haneke empieza su película con fuertes imágenes, mostrando la muerte de un animal, y advirtiendo al espectador sobre lo que está por delante, posterior a esto la imagen es reiterada en cámara lenta y pausada en varias ocasiones. De esta manera el montaje se hace más que presente desde los primeros minutos, para desarrollar una trama nada convencional que se compone de planos lejanos y largos.

Ahora bien, el director ha tomado estas decisiones desapegadas de la familiaridad de las narrativas, para tener desde un primer instante a un espectador pensativo ante sus imágenes. Así, demuestra algo que no deja de lado que es la violencia, pero también crea un distanciamiento mediante el montaje. Todo el tiempo Haneke recuerda a su público que está frente a una ficción, le recuerda que ese material es manejado a su manera y puede mostrar cosas a su antojo rompiendo la cuarta pared de una distinta forma. Es así, que se recuerda uno de los momentos relevantes del filme donde el protagonista Benny mata a Evi, chica que conoce recientemente. El director representa esta escena mediante una pantalla de televisión, en donde hace alusión que Benny es el que está grabando esta acción. En este momento Haneke despierta la consciencia del espectador y de manera consciente lo invita a reflexionar sobre el acontecimiento, que es seguido por un plano largo con el cuadro vacío. El montaje de Haneke en esta escena, es seguida durante toda la película manteniendo a su espectador activo, mediante planos largos pero potentes.





*Figura 5. Fotograma. Tomado de Benny's Video (1992)*

Haneke es uno de los directores más reconocidos por tratar temas de violencia de una forma no “familiar” para el espectador, y hacerlo activo al momento de reproducir sus películas. El director demuestra la condición sadomasoquista que tiene el público y como ellos gozan de su postura en películas “convencionales”, en donde la violencia es tratada de diferente manera. En esta ocasión, la violencia es representada evidentemente por Benny, un personaje que tiene una relación distanciada con el espectador, nunca se íntima con el protagonista, y lo que el público sabe es el descuido de sus padres hacia un joven que maneja las imágenes y videos a su manera. Haneke, en los 90, hace alusión a la libertad que los jóvenes tienen para controlar las imágenes sin la supervisión de sus padres y ellos tan desentendidos dejan que sus hijos vivan a través de una pantalla pudiendo acceder a cualquier tipo de contenido.

Los medios se hacen presentes para Haneke como una gran influencia hacia la sociedad, creando a personas consumidoras de pura violencia y normalizándolas en estos temas. “En primer lugar están los efectos de la sobreexposición, porque desde la perspectiva de Haneke la violencia desensibiliza y crea “monstruos” como Benny que renta videos, mira programas violentos y graba los sucesos cotidianos en tiempo real” (Escobar, 2016, p. 14).

Los medios de comunicación finalmente se están convirtiendo en lo que Haneke denuncia en varios de sus films, y han “desensibilizado” a la gente aumentando su morbo hacia situaciones que pasan a diario.

## **2.6 Insania (Guarnizo, 2020)**

Después de revisar algunas de las herramientas que se han desarrollado con el método brechtiano, se hablará del cortometraje *Insania* (Guarnizo, 2020) como una de las fusiones de cine y teatro. Es necesario conocer que estas herramientas se revisaron antes de realizar la historia, además se pretendía realizar un distanciamiento crítico por medio de un collage de imágenes que despierten la pasividad del espectador frente a problemas actuales globales como la pandemia.

*Insania* (Guarnizo, 2020), es un proyecto sustancialmente influenciado por los elementos mencionados anteriormente. Que utiliza en su mayoría la herramienta del montaje, para lograr un distanciamiento mediante imágenes de la televisión que despiertan en el espectador su consciencia pasiva. Para esto se ha implementado una especie de collage, en donde imágenes de la pandemia son las que se van apoderando del personaje, al igual que la telaraña, que va entrelazando todas sus preocupaciones y asumiendo cada vez más su locura. De la misma manera que Haneke aborda los medios, este cortometraje se centra en mostrar el mismo morbo de una sociedad que enfrenta una fuerte pandemia, pero que se deja llevar por estos medios y no solamente eso, sino que los deja volverlos “locos”. Sí bien la comunicación es crucial en la pandemia, hay gente que busca imágenes perturbadoras para lograr en ellos mismo una consciencia sobre la situación, pero claramente, los vuelve masoquistas hasta el exceso.

En esta posición se vuelve a mencionar la película *Benny's Video* (Haneke, 1992), para deducir que el personaje distorsionó la realidad con los medios, lo que impulsó sus acciones. En este caso, Martín es un personaje menos violento, pero con la misma capacidad de no reconocer su realidad, y someter a su mente a situaciones que lo llevan a perder la cordura, sin dejar de lado su obsesión por los medios. Para reforzar la psiquis del personaje, se utilizó el método brechtiano en el que el protagonista rompe la cuarta pared, luego de sentirse totalmente atrapado, y hace una queja directa viendo al espectador, en una de las únicas escenas (el monólogo) en donde expresa abiertamente sus pensamientos.

*Insania* (Guarnizo, 2020) es sin duda una representación de lo que unió universalmente a las personas, la pandemia. Pero por otro lado, también es un abrir de ojos sobre como las personas sobrellevan ciertas situaciones. Evidentemente una realidad que muchas personas no notan, siendo víctimas del morbo y masoquismo de una sociedad en la que la “locura” es una palabra de todos los días.

## **2.7 Propuestas**

### **2.7.1 Propuesta de dirección**

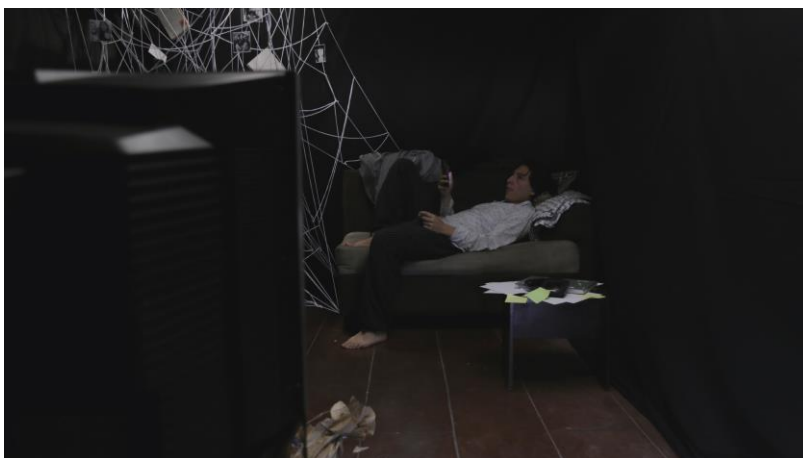
Insania (Guarnizo, 2020), se realizó durante la pandemia, en donde se creó a un personaje con cierta inestabilidad, que ha sido encerrado en una caja negra, y tiene que convivir a diario con situaciones que le atormentan cada vez más. Martín es un joven que siempre ha sido impaciente y de esta manera es presentado hacia el espectador, su única compañía en el encierro es la televisión, su celular y la cámara, que son los personajes secundarios, siendo los encargados de atormentar al protagonista, y los únicos que para Martín representan una mirada del exterior.

Las emociones de Martín van de la mano con el lenguaje del cortometraje, y fueron pensadas de manera progresiva. Martín empieza emocionalmente estable, su rostro, sus facciones y su postura lo demuestran. Para pasar a un momento de frustración mientras sus acciones van avanzando, teniendo una progresión en su estado físico que cambia de menos a más. Cuando el estado físico de Martín está arriba, decide enfrentar a su villano, rompiendo así la cuarta pared, y desahogarse en un monólogo, representando su inestabilidad por medio de este acto, enfrentándose físicamente a la cámara quien es la que le acosa. Finalmente, su lucha es en vano gracias a sus debilidades dadas por la TV, la cámara y el celular, que lo desgastan mental y emocionalmente.

### 2.7.2 Propuesta fotográfica

La cámara es un personaje secundario que tiene el objetivo de intimidar al personaje, según el corto progresa. Es por esto, que en las primeras escenas los planos son abiertos, siempre desde el punto de vista de la TV, en donde se esconde la cuarta pared. Más tarde, la cámara tiene desequilibrios y es inestable, es decir que acompaña al personaje en su psiquis. Según las acciones de Martín se van intensificando, la cámara hace constantes seguimientos acompañando a Martín, aumentado el acoso. El monólogo sin duda es el rompimiento del personaje, haciendo que este sea el paso para que la cámara no lo deje respirar, los planos son muy cerrados y es el único momento en que la cámara gira 360° demostrando así el quiebre emocional del personaje.

Seguido de eso, los planos cerrados siguen acosando a Martín y la cámara tiene el punto de vista de la TV. Finalmente el desequilibrio es total, el personaje cae al suelo, “se rinde” y la cámara regresa a los planos abiertos.



*Figura 6. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*



*Figura 7. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*

### **2.7.3 Iluminación**

*Insania* (Guarnizo, 2020), se realizó en un solo lugar, que simula una caja negra, en la cual se utilizó un *spot* de luz para la telaraña realzando uno de los objetos más narrativos de la historia. El mismo *spot* proyectó pequeñas sombras en las telas, provenientes de los tejidos de la telaraña para dar profundidad al lugar. Por otro lado, la luz principal, dio pequeñas sombras entrometiendo al personaje en su mundo de confusión y locura. La luz de la TV, de uno de los personajes secundarios, es una de las referencias más grandes dentro del corto. Para ello se utilizaron colores fríos, como el azul o blanco, excepto para el monólogo. En la secuencia más fuerte del cortometraje la luz de la TV cambia a color cálido rojo, en función de la narrativa, siendo este color señal de peligro.



*Figura 8. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*



*Figura 9. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*

#### **2.7.4 Sonido**

El sonido es el elemento crucial para dar vida a los personajes, especialmente a la TV. Los sonidos de las noticias son las constantes dentro del cortometraje, al igual que las voces que atormentan al personaje. Al momento en que Martín traspasa la cordura, las voces se intensificarán, uniéndose unas con otras. Otro de los sonidos constantes es la interferencia de la TV, un sonido que se convertirá en algo molesto y continuo para el espectador. La telaraña tendrá un

sonido particular, creado por varios sonidos de insectos, que desaparece al momento en que el personaje lo destruye. Por otro lado se utilizan filtros y reverberancia en distintos momentos, esencialmente en el monólogo acompañando la perspectiva de confusión y debilidad del personaje.

### **2.7.5 Arte**

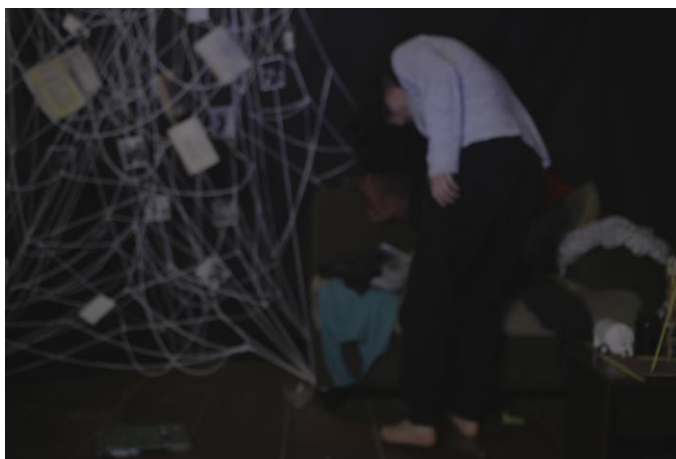
La caja negra en donde se desarrolla la historia, se realizó por telas negras en los cuatro extremos, simulando un escenario de teatro. Compuesta por pocos elementos. La telaraña, que ocupa gran peso dentro del cuadro porque es una parte esencial y nueva para el personaje, hace alusión a su inestabilidad. La telaraña se realizó con cordón blanco, con una textura fuerte, que tiene en su interior imágenes de Martín y sus seres amados. Teniendo en cuenta que no los puede ver ni hablar, y podrían estar en peligro, la telaraña es un elemento de su imaginación la cual se tragará cosas, como el control remoto o el celular.

Los elementos se confunden con el escenario, al igual que el personaje, todo debe de tener una misma sintonía, porque es parte de la psiquis de Martín. Pocos elementos sobresalen dentro del espacio como el color rojo, azul, amarillo. Mientras la historia avanza el rojo aparece en más elementos de manera sutil.





*Figura 10. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*



*Figura 11. Fotograma. Tomado de Insania (2020)*

### 2.7.6 Propuesta de montaje

El montaje es una de las piezas fundamentales del cortometraje para entender la psiquis del personaje. Principalmente existe un intercambio de imágenes entre las noticias, al igual que constantes interferencias entre los distintos canales de la televisión. De esta manera, se evidencia el montaje ante el espectador. Por otro lado, está la telaraña que Martín descubre al principio, en donde se entrelazan todos sus pensamientos y las imágenes que siguen rondando la mente del personaje.

El corto se compone en su mayoría por *jump cuts*, que principalmente hacen referencia a la inestabilidad del personaje. A lo largo del cortometraje varias acciones son repetidas para aumentar el ritmo de los planos, hasta que finalmente Martín destroza la telaraña y se rinde, disminuyendo la intensidad de los planos.



Figura 12. Fotograma. Tomado de *Insania* (2020)

### 3 CONCLUSIONES

Tanto el teatro como el cine se han servido de influencia en los últimos años, ambos se han apoyado mutuamente hasta la actualidad, fortaleciendo las historias. Una de las ideas que el cine heredó, es el realismo, desarrollándose como uno de los elementos más parecidos al mundo real he implantado todas las herramientas de la puesta en escena a favor del mundo tal y como las personas la perciben. De esta manera, el espectador se puede identificar con la historia o con los personajes.

Muchos directores posteriormente se dedicaron a retratar la realidad del mundo en las pantallas, en donde muchas industrias solamente brindaban contenido de entretenimiento, formando a espectadores menos activos al momento de brindar un criterio sobre lo que veían. Es por eso que Bertolt Brecht, un influyente del teatro crea el distanciamiento crítico, con el objetivo de hacer que los espectadores sean activos, y puedan hacer sus propias reflexiones sobre lo que ven.

Es así que Haneke, se apega a la ideología de Brecht y utiliza el rompimiento de la cuarta pared en sus películas, en el que los personajes hablan directamente con el público, para concientizar sobre el contenido que eligen ver. Además, muestra a sus espectadores que están frente a un material manipulado por el montaje y edición, de esta manera sacándolos de lo familiar para mostrar un contenido diferente al entretenimiento. El objetivo de Haneke y Brecht es hacer a los espectadores reflexivos en temas que muchas veces son evitados en las narrativas convencionales, y es por eso que rompen muchas barreras que el realismo ha impuesto.

Después de analizar varias películas es claro que no hay reglas para utilizar distintas herramientas ni forma de emplearlas correctamente, esto se concreta al momento en que el director decide lo que quiere transmitir al público. Tanto en el teatro como en el cine, teniendo en cuenta que, a pesar de tener

distintos lenguajes en la actualidad, varios elementos se pueden fusionar para apoyar a la narrativa de una historia.

El cortometraje *Insania* (Guarnizo, 2020), ha tomado en cuenta varias de estas herramientas y las ha fusionado para representar la mente de un personaje encerrado en la pandemia, que enloquece por los medios y sus imágenes, en donde cada vez el morbo va creciendo. Las herramientas más fuertes para representar su psiquis es el montaje, para entrelazar imágenes de la televisión y su visión del mundo, hasta enloquecer. Por otro lado, para alimentar a la narrativa de la historia, se utilizó elementos antes mencionados como es el rompimiento de la cuarta pared, para mostrar la desestabilización, y también una escenografía teatral, encerrando al personaje en una caja negra. Tomando así varias influencias de Haneke como de Brecht, en función a la historia, al igual que conseguir un espectador activo frente a las imágenes mostradas en el cortometraje.

## REFERENCIAS

- Boccuti, A. (2015). *Rappresentazioni del limite Passaggi del fantastico tra letteratura e cinema*. [Versión electrónica] Recuperado de <http://www.aispi.it/wp-content/uploads/Anejos-1.pdf>
- Coen, C.y Haneke,M.(2008). *Funny Games*. Estados Unidos: Warner Sogefilms, S.A
- El punto de vista subjetivo (pov) según Hitchcock (2017, febrero 12). Arteffectos. Consultado febrero 5, 2020 en <https://artefectos.foroactivo.com/t4704-el-punto-de-vista-subjetivo-pov-segun-hitchcock>
- Escobar, A. (2016). El Distanciamiento Brechtiano en las Obras de Michael Haneke. Revista Xihmai XI (21). 45-64 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5526240.pdf>
- Gentile, M. Díaz, R y Ferrari,P.(2012). *Escenografía cinematográfica*. España: La Crujia
- Heiduschka, V. y Haneke,M.(1992). *Benny's Video*. Austria: Wega Film
- Mebus, V. (2011). Dogville e Brecht: o teatro no cinema. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11422/427>
- Navarro de Palencia, M. (2019). El regreso de la puesta en escena cinematográfica como concepto teórico en los inicios de siglo XXI. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/49365/1/T40755.pdf>
- Lalli, Marcelo. (2012). El tiempo y en espacio en la puesta en escena cinematográfica. Open Dc. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/opendc/archivos/4627\\_o](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/opendc/archivos/4627_o)

- Sérbulo, B. (2020). TEATRO E CINEMA: Um estudo intersemiótico. Recuperado de <https://periodicos.unifap.br/index.php/iaca/article/download/5185/2546>
- Simón, Pablo. (2008). *Del teatro al cine*. Ade-Teatro. N°122. Recuperado de [http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del\\_teatro\\_al\\_cine.pdf](http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Del_teatro_al_cine.pdf)
- Tesson, C. (2011). *Teatro y Cine*. España: Ediciones Paidós.
- Urraza, J. (2012). *INVESTIGACION, DISEÑO PEDAGOGICO Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA "LA DIRECCION DE ACTORES ANTE LA CAMARA"*. (Tesis de maestría). Universidad del País Vasco. Recuperado de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/30494/TFM%20DIRECCION%20DE%20ACTORES%20ANTE%20LA%20CAMARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vilageliu, J. (2006). *La cuarta pared. Elementos para una puesta en escena teatral*. (Versión electrónica). Recuperado de <https://mdc.ulpgc.es/utills/getfile/collection/cateneo/id/724/filename/617.pdf>
- Windelov, V y Trier, L. (2003). *Dogville*. Francia: Film i Väst

## **ANEXOS**

INT.CUARTO.NOCHE

En un cuarto oscuro, con poca iluminación cuelga una telaraña gigante que se entrelaza con varias fotos, libros, ollas, pinturas, botellas, tijeras, y celular.

Una silla blanca y una mesa pequeña que apenas se distinguen con un teléfono convencional sin cables.

MARTÍN (23) de contextura delgada, alto, con cabello hasta los hombros, en pijama, se frota los ojos, bosteza y se arregla el cabello. De la mesa pequeña agarra el control y prende la Televisión, clava la mirada en la pantalla por unos segundos y se frota la cabeza.

VOCES DE NOTICIAS SOBRE LA PANDEMIA.

Con sueño se acerca al teléfono convencional. Marca un número, nadie contesta. Se recoge el cabello con una liga, regresa el teléfono al puesto.

Martin se frota la cabeza mira preocupado a la tv, con el control en la mano cambia de canales, pero solo el canal de las noticias tiene señal, sin importancia Martín alza la mirada y recoge una funda de panes alado de la tv, no puede desatar el nudo de la funda y la rompe, saca un pan y lo lleva a la boca mientras apaga la tv.

Martín extrañado mira el reflejo de la tv, se para, sigue comiendo el pan, mira toda la telaraña, con fotos y objetos en su interior, toca los objetos moviéndolos, deja caer algunos objetos al suelo y los esquiva, para que no caigan en sus pies.

MARTÍN  
¿Ahora me vienes con  
esto?

Entre las telarañas Martín extrañado saca su celular, su rostro se ilumina al tomarlo, Martín, busca señal en la habitación no lo consigue, y sin importar se recuesta aburrido.

INT.CUARTO.NOCHE

Martín, con el cabello recogido se acerca a la cámara, prende la tv, deja el control encima de la mesita, el sonido de noticias invade el lugar.

INICIO SECUENCIA



Martín acostado, mira su celular.

MARTÍN  
(Susurra)  
No, no, no

Martín suelta el celular, se sienta respira. Lo vuelve a tomar. Se levanta preocupado con el celular en la mano, deja el celular encima de la tv.

Martín en un recipiente de plástico, vierte mantequilla con una cuchara, y repite varias veces.

MARTÍN  
Huevo, harina, azúcar

Martín mete el meñique en el recipiente y se lo lleva a la boca, regresa a ver su celular en la mesa pequeña y suelta la cuchara estresado, no deja de repetir la receta, con las manos manchadas, busca el control encima de la mesita y apaga la tv.

Martin lee un libro de arquitectura en voz alta. Camina de un lado a otro, se traba varias veces. Se para por un momento y busca el teléfono en la mesita, no encuentra, angustiado coge de la mesita el celular, llama, nadie responde.

Martín con cuidado lleva una pequeña maqueta de una casa con piezas caídas en una mano, y en la otra mano una goma blanca grande, con cuidado se agacha y coloca la maqueta en la mesa pequeña, el celular cae al piso, Martín lo recoge con cuidado, se sienta, por unos segundos calza una pieza, le pone goma, hace presión.

MARTIN  
esto va aquí.

El celular se prende, Martín se distrae. Las demás piezas se caen

MARTIN  
(grita)  
mierda

Martin lanza las piezas despegadas al piso. La tv se prende y las voces vuelven a invadir el lugar.

MARTIN  
(susurra)  
maldito control, dónde estas

Martin busca el control, no lo encuentra, mira por todo el cuarto, sin importancia se frota las manos llenas de goma, se limpia en la ropa. Recoge las piezas. Nervioso no regresa a ver a la TV, se para, deja su celular encima de la maqueta.

Sin alzar la cabeza, estira su brazo derecho hacia un lado y su brazo izquierdo hacia el otro, gira su cuello de un lado al otro, deja caer su cuerpo y sus manos caen al piso, cierra los ojos.

Se levanta y mira el control enredado en la telaraña.

MARTIN  
así que aquí te metiste, que  
gracioso.

Mira a la cámara, se estira lo que más puede, saca el control de la telaraña y cambia de canal, una interferencia suena constante.

Martín se relaja y se sienta, deja el control en el piso, busca piezas y las ordena.

Sigue interferencia de sonido. Martín hace lagartijas, agitado, cada vez salta más rápido, su cabello se desordena.

MARTIN  
uno, dos, tres.

Martín para de golpe y respira, se acerca a un espejo largo y se mira el abdomen, se suelta el cabello, se sienta agotado, deja caer el cabello a su cara y mira a la cámara (en sentido de espejo).

FIN SECUENCIA

INT.CUARTO.NOCHE

Matías despeinado, coge el control del piso.

Los anuncios, se pronuncian sobre muertes, cifras y el mundo en caos.

Martín, busca su celular, busca señal, marca varias veces, nadie contesta, se acerca con a la cámara y respira agitado, camina de lado a lado.

MARTÍN  
(susurrando)  
098124567, Rosita. 093243457 Jose.  
09830, Alisson.

Preocupado indaga en el celular, se desespera y lo lanza al piso.

Se acerca a la tv mira la con atención, se acaricia una sien.

VOCES TV  
Mientras tanto la vida de los jóvenes en cuarentena se vuelve cada día más difícil, los suicidios han aumentado.

Martín cierra los ojos, escucha.

VOCES TV  
Cuarentena, jóvenes, suicidio.  
Cuarenta, jóvenes, suicidio.  
Cuarentena, jóvenes, suicidio.

Martín lanza el control remoto. La tv se apaga.

MONÓLOGO  
Entiendo, está bien, todo en orden, es una etapa, poco a poco entiendo las palabras que se volvieron tan comunes y que reflejan estabilidad (respira) lo peor que podría pasar es una ligera inestabilidad a la que tú me llevas ¡que cruel! No me siento bien tú me sigues atormentando, no me dejas tener esperanza de que todo va a mejorar, y a pesar de que sé, lo que podría suceder ¿tendré razón? Según lo que he visto; lo que pasa alrededor del mundo, ¡SI! pasará, a la final todos somos ese pequeño lapso que tiene una letra mayúscula para comenzar y un punto final que concluye nuestro ciclo. Crudo cruel y poco piadoso, tendremos un final (respira mucho más fuerte) pero dime (mira a la cámara) ¿ese es el precio a

pagar tanta maldad que creamos en el mundo.? (se empieza a alterar) ¡BASTA! No voy a creer que todo está bien. Nos hemos llenado de problemas y situaciones que nos introduce en la historia con un hilo muy fino entre la cordura y todo esto, nadie nos entiende muy pocos entendemos esa idea esa sentida sensación de encierro... empieza a sentirse más eufórico le empieza a temblar las manos y a sentir frío) Rodeado por situaciones monótonas, situaciones que poco a poco se vuelven casi inconscientes de realizarlas como

(MORE)

#### MONÓLOGO

(cont'd) la máquina que tienen solo el objetivo de verse absorbido por un oxido que lo trasforma en chatarra inservible sin sentido, me tocó vivir esto, nos tocó morir con esto (baja su cabeza y siente pena) triste del ciego que no puede ver, pero es más triste ver y negar a observar lo que pasa. (se relaja)

#### INT.CUARTO.NOCHE

Martín se sienta en el piso agobiado respira, mira a los lados varias veces. Cierra y abre los ojos desesperado, mira a la cámara.

#### MARTÍN

no me vas a dejar en paz?

Voces cada vez se hacen más fuertes, Martín se levanta y va directo a la cámara.

#### MARTÍN

Esto querías verdad? listo ya está. Qué me calme? que todo va a salir bien? estoy harto, me entiendes? harto.

Martin se acerca a la telaraña, saca todas las fotos las arranca a la mitad y las bota.

MARTÍN

Porque crees que me importan,  
maldito ingenuo, aquí se  
terminó todo.

Martín saca todos los objetos de la telaraña.

MARTÍN

ajaaa listo! yo soy más fuerte,  
yo puedo con esto, nadie me  
controla, yo estoy bien, ya  
déjame, estoy harto harto harto

Una luz deslumbra a Martín, cierra los ojos, los voces se hacen más fuertes, se tapa los oídos con ambas manos, sus manos recorren su rostro.

La luz se apaga, Martín abre los ojos cristalizados, las voces se hacen más pequeñas, Martín mira la telaraña y comienza a jalar, de todos lados, sus manos y su fuerza no se lo permiten, busca en el piso un pequeño cuchillo, rompe la telaraña.

INT.CUARTO.NOCHE

Martín en el piso, amarrado con las telarañas, no se puede mover, tiene la cara inmóvil.

Su celular suena, en la pantalla, **"MAMÁ 10 llamadas perdidas"**.

Mira a la cámara con sufrimiento, abre la boca, pero no puede hablar, su boca está pegada.

Martín cierra los ojos, se rinde.

