

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

El cine de montaña
La progresión de los films de ski y snowboard

Joaquin Carnero Recalde
Cuerpo B del PG
21 de Febrero de 2017
Comunicación Audiovisual
Ensayo
Historia y tendencias

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Consideraciones sobre los Géneros Cinematográficos	10
1.1. Los Géneros Cinematográficos. Concepto y Perspectivas Teóricas	10
1.2. Clasificación de los Géneros Cinematográficos	20
Capítulo 2. El Cine Documental	22
2.1. Robert Joseph Flaherty y el Cine Documental	24
2.2. Características Propias del Género	25
2.3. Clasificación de los Documentales	26
2.4. Las Principales Escuelas del Cine Documental	32
2.5. El Documental en América Latina	34
2.6. El Cine Documental en Argentina	35
Capítulo 3. El Cine de Montaña	38
3.1. Orígenes	38
3.2. Bergfilme	39
3.3. Clasificación y Subgéneros	43
3.4. Análisis de las Entrevistas a Representantes Destacados del Género	44
Capítulo 4. Avances Tecnológicos de los Años 1990	52
4.1. La Sociedad de la Información	52
4.2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)	54
4.3. El Advenimiento del Cine Digital	61
4.4. El Impacto de las Nuevas Tecnologías de Generación de Imágenes	62
4.5. Innovaciones en la Captación, Producción y Reproducción Audiovisual	64
4.6. Las Posibilidades del Video Digital para las Producciones no Convencionales	66
Capítulo 5. Análisis del Corpus de Investigación	69
5.1. La Producción	69
5.2. Las Locaciones	72

5.3. La Estructura Narrativa	74
5.4. Puesta y Movimientos de Cámara	76
5.5. La Iluminación	79
5.6. El Montaje	81
5.7. Construcción Sonora: la Música, los Diálogos y el Sonido Ambiente.....	82
5.8. El Vestuario	84
5.9. Los Protagonistas	86
Conclusiones	87
Lista de Referencias Bibliográficas	91
Bibliografía	98

Introducción

Se entiende, técnicamente, como Cine de Montaña, a todo film que contenga montañas en una parte considerable de su metraje. La presencia de la naturaleza y de los grandes espacios abiertos como escenario, son un elemento obligado en este género. La definición más clásica defendía que una película de montaña es un film donde la escalada o la práctica de alpinismo formaban parte de la totalidad del argumento de la película, narrando con esmero el ascenso a una cumbre, la vida de un guía de montaña, los detalles de un rescate o cómo se organiza una expedición (Riverola, 2015).

En este género cinematográfico, los escenarios naturales llegan a ser tan protagonistas como el propio protagonista, dado que al tratarse de ambientes tan hostiles, muchas veces actúan como un oponente a los planes de los protagonistas del film. Y aunque hayan otros elementos antagonistas y tramas basadas en la lucha entre ellos, la naturaleza añade el factor de superación personal que enriquece la trama.

Este tipo de películas plantean algunas dificultades especiales durante el proceso de rodaje, no sólo para los técnicos, sino también para los actores, quienes tienen que trabajar al borde de sus límites. Esta circunstancia requiere, principalmente, de una buena forma física, ya que las principales preocupaciones suelen ser las bajas temperaturas, la climatología variable y los peligros objetivos de cualquier entorno de montaña.

En relación a estas temáticas, el autor del presente trabajo se propone analizar uno de los subgéneros del Cine de Montaña, conocido como films de *ski* y/o *snowboard*, en el que atletas de estas disciplinas realizan diferentes actividades, entre las más conocidas, el *freeride* y el *freestyle*. El objetivo principal de este ensayo es determinar las características comunes de este subgénero, aunque poniendo énfasis en las diferencias entre los períodos anterior y posterior a los cambios tecnológicos de los años 1990, de modo de poder comprender de qué manera dichos cambios influyeron en este tipo de películas. Se estudiarán principalmente las particularidades y singularidades del momento

del rodaje, como pueden ser: la puesta y los movimientos de cámara, las locaciones, la iluminación, la estructura narrativa, el montaje, la construcción sonora, la producción, etc. Con el paso del tiempo, el Cine de Montaña demostró ser capaz de ofrecer una visión mucho más amplia de un mismo concepto. Así, en la actualidad, se puede entender como Cine de Montaña a las recreaciones de accidentes, las expediciones polares, las películas de ski o snowboard, las grandes travesías en entornos salvajes de montaña y el cine de carácter naturalista rodado en zonas montañosas (Riverola, 2015).

Por otra parte, durante la década de 1990 vio la luz un nuevo tipo de tecnología en los medios audiovisuales, la que supuso un cambio radical en la forma de producir y exhibir filmes. La aparición de la cámara digital constituyó la base de la creación inmediata de imágenes. En el ámbito del video, aparecieron cámaras más livianas y con mejores prestaciones; en tanto que en el cine comenzó la era de la filmación y edición digital y de los efectos especiales generados mediante recursos informáticos.

La implantación del video, tanto para grabar como para reproducir películas, revolucionó la estructura de la distribución y, a medio plazo, la de la producción. Las películas se convirtieron así en un objeto de consumo doméstico, como hasta entonces lo habían sido el libro o el disco.

El espectador de finales del siglo 20 tuvo acceso, a través del alquiler de films en videoclubs o de su compra, al consumo y coleccionismo de películas tanto actuales como clásicas, las que pueden ser grabarlas desde el televisor aún sin estar presente. Además, cambió la actitud del espectador, que dejó de ser pasiva, ya que actualmente éste puede realizar un visionado fragmentado y con pausas, repetir y omitir secuencias, congelar la imagen, etc. Así, se pierde la magia de la gran pantalla en la sala oscura a cambio de los nuevos niveles de accesibilidad que las computadoras domésticas y los nuevos sistemas digitales ofrecen (Formación en Red, 2012).

Estas nuevas tecnologías digitales hacen posible la producción de películas más baratas, permitiendo al aficionado al cine con relativamente poco dinero realizar sus propios

films. En cuanto a la distribución y exhibición, otra nueva tecnología de las últimas décadas del siglo 20, como es internet, proporcionó al usuario doméstico la posibilidad de subir a la red sus películas. Por otra parte, las videocaseteras -que más tarde serían remplazadas por el DVD- y posteriormente internet, hicieron realidad la idea de un cine fuera de las salas de cine.

El presente Proyecto de Grado se enmarca dentro de la categoría de ensayo, ya que se propone desarrollar una temática específica, reflexionando sobre la misma luego de la investigación bibliográfica. Se pretende generar un documento que realice aportes al ámbito académico a través de una mirada que se distinga de lo escrito hasta ahora sobre el tema. En cuanto a la línea temática, el trabajo se encuentra en la categoría de Historia y Tendencias, ya que se trata de un análisis de obras cinematográficas en un contexto histórico determinado, el que es realizado a partir de la reflexión sobre su evolución a través de los cambios generacionales y las mutaciones en las tecnologías empleadas en sus producciones.

La disciplina en la que el autor se desempeña es Comunicación Audiovisual, por lo que la temática resulta pertinente debido a que el trabajo se propone el análisis de películas en cuanto a su aspecto técnico, evaluando también el contexto en el que éstas se encontraban al momento de ser producidas. Específicamente en relación a la carrera profesional, la temática tratada se corresponde con las materias Taller de Creación V, en la que se desarrolla el cine documental; y Discurso Audiovisual, donde se analizan diversos films correspondientes a diferentes períodos históricos en relación a sus cualidades técnicas y narrativas.

El objeto de estudio elegido resulta relevante, dado que se trata de un tema específico no tratado con anterioridad por ningún otro alumno de la Universidad de Palermo, además de que ha sido muy poco abordado en el ámbito profesional audiovisual en general, siendo además escasa la bibliografía que trata esta temática.

Por otro lado, se espera que el proyecto sirva como herramienta de análisis para futuros estudiantes y/o profesionales, ya sea para cualquier tipo de trabajo relacionado con el tema de estudio, o bien como para determinar la importancia que poseen los elementos técnicos o narrativos de estas películas; o bien para tenerlos en cuenta a la hora de realizar un producto audiovisual de este subgénero.

En el capítulo uno, en función de que el tema de estudio gira alrededor de un género -o subgénero, como se verá oportunamente-, son analizados los géneros cinematográficos. Se parte del estudio del concepto de género artístico, para luego abordar las diferentes perspectivas que conducen a las distintas clasificaciones de los géneros en el cine.

El capítulo dos está consagrado al estudio del género documental, al que pertenecen las películas de ski y snowboard, que son el tema central del presente trabajo. Inicialmente, se aborda la temática del cine documental a partir del análisis de los trabajos de Robert Joseph Flaherty, considerado uno de los padres de este género. Acto seguido, son estudiadas las características propias del género documental, así como sus clasificaciones y principales escuelas. Por último, se hace una breve reseña histórica del cine documental en Latinoamérica en general y en Argentina particular.

En el capítulo tres, se trata de manera específica el tema del Cine de Montaña a partir de sus orígenes mismos. Luego son estudiados el *Bergfilme* alemán -que representa el punto de referencia clásico de este tipo de películas- y la clasificación y subgéneros del Cine de Montaña. Por último, se procede a analizar los resultados del trabajo de campo, consistente en entrevistas efectuadas a través de video-llamada o e-mail a distintos representantes destacados del subgénero denominado *ski & snowboard films*. Las entrevistas consistieron en diez preguntas, abarcando desde la pre-producción y el rodaje hasta la exhibición, entre otros aspectos relevantes de la realización de estas películas. El objetivo de dicho trabajo de campo consistió en relevar la mayor cantidad posible de información sobre este subgénero, con la finalidad de conocer la percepción que de él tienen los productores, directores, directores de fotografía y/o fotógrafos de las más

importantes productoras estadounidenses que trabajan en la generación de este tipo de contenidos.

El capítulo cuatro está dedicado a los avances tecnológicos de los años 1990, los que fueron de gran importancia para el desarrollo actual del Cine de Montaña. Inicialmente, se procede a estudiar la llamada Sociedad de la Información, para luego introducir al lector en el fenómeno del surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), la aparición del cine digital, el impacto de las nuevas tecnologías de generación de imágenes en las disciplinas audiovisuales, las innovaciones en las tecnologías de captación, producción y reproducción audiovisual y las nuevas posibilidades del video digital para las producciones no convencionales.

El capítulo cinco consta del análisis de un *corpus* de investigación compuesto por filmes de montaña pertenecientes a los períodos anterior y posterior a los avances tecnológicos de los años 1990, con el fin de determinar en qué medida dichos avances influyeron en la realización de este tipo de películas, caracterizadas por las dificultades técnicas que deben enfrentar los realizadores, actores y equipos de producción a lo largo de su rodaje. También se buscarán características comunes que definen al género, así como las similitudes y las diferencias más remarcables entre las películas analizadas.

El *corpus* de investigación consta de los siguientes films: *Der Weisse Rausch* (Arnold Fanck, 1931); *South for Snow* (John Jay, 1941); *Deep and Light* (Warren Miller Entertainment, 1950); *Last of the Ski Bums* (Dick Barrymore, 1967); *The Blizzard of Aahhh's* (Greg Stump Productions, 1988); *Creatures of Habit* (Fall line films, 1993); *Simple Pleasures* (Mack Dawg Productions, 1997); *That* (Forum, 2006), *The Crash Reel* (HBO, 2013); *The Fourth Phase* (Brain Farm, 2016). Para dicho análisis, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos de los films mencionados: producción, locaciones, estructura narrativa, puesta y movimientos de cámara, iluminación, construcción sonora (música, diálogos y sonido ambiente) y, por último, el montaje.

Los antecedentes académicos encontrados en la Universidad de Palermo relacionados

con el tema de estudio son los siguientes:

Video ondemand: el futuro del audiovisual, de Battistuzzi (2015), que guarda relación con este ensayo dado que trata acerca de las nuevas modalidades de exhibición presentes en el siglo 21.

El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual, de Denevi Artola (2011), que propone encontrar en la historia del cine los elementos que fueron productos generadores de cambios, comprender de qué manera los mismos han ido estableciéndose y cómo fueron dándose las transiciones.

La web, una nueva plataforma de comunicación audiovisual, de Di Pasqua (2013), donde el autor habla sobre el uso de internet para la distribución de los films.

Medios-mutantes, de Gonzáles (2014), que analiza la convergencia audiovisual en la era digital.

El sonido en las películas condiciona el sentido de las acciones, de Luciani (2009), que guarda relación con este proyecto en función de que, en los films de ski y snowboard, la música constituye una parte fundamental a la hora de generar sensaciones en el espectador.

Cine ecológico, de Núñez Garzón (2014), que explora las diferentes maneras de rodar en exteriores.

La evolución del cine digital, de Paladines (2015), proyecto en el cual se crea un documental sobre la evolución del cine digital y los nuevos formatos.

El cine documental, de Van Opstal (2013), en el cual la autora analiza la evolución del cine documental a lo largo de la historia.

El discurso filmico, de Villasboas (2011), que promueve una forma específica de análisis del relato audiovisual.

Guía interactiva hacia tu primer documental, de Volij (2012), que describe los pasos y la metodología a seguir a la hora de realizar un documental.

Capítulo 1: Consideraciones sobre los Géneros Cinematográficos

En función de que el presente trabajo se centra en un género cinematográfico específico -aunque diversos autores clasifican al Cine de Montaña como un subgénero-, se hace preciso determinar qué son los géneros cinematográficos y de qué manera éstos pueden ser clasificados. Por ello, inicialmente se analizará el concepto de género de acuerdo a cómo éste es entendido en el ámbito del cine, para luego abordar algunas de las clasificaciones propuestas por distintos autores.

1.1. Los Géneros Cinematográficos. Concepto y Perspectivas Teóricas

A primera vista, la comprensión del término *género* en el campo cinematográfico no presenta grandes dificultades. Cuando se dice que una película es una comedia o que es de terror, por ejemplo, la expectativa inmediata es que provoque risas o temor, respectivamente. De esta forma, el uso de la palabra *género* en el cine sirve, principalmente, para la clasificación y el reconocimiento del estilo de una obra.

Según Moine (2008), la expresión *género cinematográfico* representa una noción que es familiar para cualquier espectador que se encuentre escogiendo qué película ver, para describir la película en pocas palabras a un amigo o para identificar, caracterizar y distinguir grupos de películas que posean características en común.

Para Romaguera (1991), los géneros cinematográficos son “[...] una convención que procura agrupar los filmes según temas y características, unos más dominantes y genuinos del cine, otros menos arraigados o presentes, o bien derivados de los considerados géneros tradicionales” (Romaguera, 1991, p. 43).

Benet (2004), por su parte, afirma que los aspectos más importantes que deben ser tenidos en cuenta cuando se habla de género son:

Por un lado, tienen un papel determinante en la recepción del cine por el público, en el modo en el que los espectadores establecen expectativas y encuentran fórmulas de cohesión a través de un marco que excede el filme particular para extenderse en una serie de reglas intertextuales que fluctúan de unos filmes a otros. Por otro lado, articulan de manera complementaria un registro imaginario y otro narrativo (Benet, 2004, p. 73).

Sin embargo, aunque todos los involucrados en el cine empleen el término, su utilización se realiza de diferentes maneras para cada segmento. Langford (2005) afirma que, para los realizadores de las películas, el uso del término *género* implica organizar las producciones en consonancia con la expectativa del público, de modo de reducir los riesgos comerciales. Por otra parte, desde el lado del público, las categorías de género sirven para diferenciar y seleccionar las películas de acuerdo con una intención o sensación pretendida. Para los investigadores, el género ofrece un método de clasificación, muchas veces historicista, que establece rasgos familiares entre películas producidas y lanzadas bajo circunstancias diferentes, además de servir para mediar la relación entre las mitologías de la cultura popular y los contextos social, político y económico.

El género también es, para investigadores como Buscombe (2005), un punto de articulación entre la redundancia y la innovación, entre lo familiar y lo nuevo; en tanto que, según Neale (2000), el género es el *locus* de un *contrato* entre el texto -fílmico- y el espectador.

Para que un género sea considerado como tal, es preciso que una comunidad reconozca características comunes en las películas de un determinado grupo o contexto. Aumont y Marie (2006) afirman que los géneros siempre tuvieron una definición imprecisa, pero que, por otro lado, estos sólo tienen existencia si son reconocidos como tales por la crítica y por el público; los géneros son, por lo tanto, absolutamente históricos, incluyendo aquellos que, como es el caso del Cine de Montaña, basan su clasificación principalmente en los escenarios donde transcurre la acción.

Moine (2008) usa como ejemplo el género cinematográfico conocido como *musical*, que sólo pudo ser establecido luego de que los estudios de Hollywood produjeron varias películas a comienzos de los años 1930 que contaban historias de amor a través de bailes y canciones intercaladas entre los diálogos.

Considerando las variadas aplicaciones del concepto de género en el cine -y en otras

artes-, cabe recordar algunos análisis anteriores sobre este tema. Buscombe (2005) afirma que Aristóteles, en su obra *Poética*, desarrolló la noción de que existen diferentes formas de literatura, con diferentes técnicas y temas, creando para la poesía categorías como *tragedia*, *lírica* y *épica*, entre otras. De acuerdo a este autor, las ideas de Aristóteles fueron retomadas durante el Renacimiento y convertidas en un sistema rígido de reglas y formas para la concepción de una obra literaria. No obstante, a partir del siglo 17, el Romanticismo reacciona contra la imposición de las tradiciones de estilos literarios, reverenciando el genio creador del artista en detrimento de las formas preestablecidas.

En el siglo 20 surgió el movimiento llamado *New Criticism* -nueva crítica-, que pone el acento en la singularidad de la obra artística. Esta corriente proponía el texto como objeto de análisis en sí mismo, separándolo de su autor y, en consecuencia, rechazando el análisis literario a partir de contextos socio-culturales. Las teorizaciones sobre los géneros y sobre el legado de Aristóteles volvieron a recibir atención a partir de los trabajos de la Escuela Crítica de Chicago –de fines de la década de 1930 y comienzo de la de 1940-, también conocida como *Aristotelismo de Chicago* o *Neo-aristotelismo de Chicago* (Buscombe, 2005).

Neale (2000) afirma que, en las décadas de 1960 y 1970, los críticos y teóricos del género cinematográfico se basaban en las teorías y divisiones de los géneros en la literatura, aunque existían claras dificultades en esta asociación. Uno de los motivos de esto consistía en la dificultad para relacionar divisiones y términos de los géneros de la literatura con sus correspondientes en el cine. Por ejemplo, dado que difícilmente se podría hablar de una *literatura de montaña*, dichos críticos y teóricos no reconocían al Cine de Montaña como género. Así, prestada como una herramienta crítica de los estudios literarios, la aplicabilidad del género como concepto en los estudios sobre películas conlleva algunas cuestiones ciertamente complejas.

Como ejemplos de géneros populares claramente reconocibles surgieron el *western*, el musical y, más recientemente, el llamado *cine catástrofe*. Ahora bien, cabe aquí

preguntarse: ¿qué relación tienen estas denominaciones con los géneros literarios conocidos como sátira, novela romántica, novela epistolar o prosa poética?

Al respecto, Neale (2000) observa que los criterios que definen la comedia o la tragedia cambian con el paso del tiempo, añadiendo que tales criterios también pueden guiarse por varios aspectos diferentes, desde lo formal -en el caso de la novela epistolar- hasta una mixtura de parámetros que envuelven forma, contenido y tono. También señala que, a partir del Romanticismo y hasta el Pos-Modernismo, la literatura genérica siguió tendencias dominadas por cuestiones de estilo, lo que implicaba la producción de obras *clichés* y previsibles; pero en períodos clásicos, como el inicio del siglo 18, ocurría el opuesto: la literatura, para ser considerada como tal, debía obedecer las convenciones del género.

Actualmente, es la cultura de masas la que determina el género: los patrones repetitivos, los ingredientes y las fórmulas son tomados por los comentaristas culturales no como la ley de la cultura, sino como la ley del mercado. Y no resulta sorprendente que el género sea asociado principalmente a un arte industrial, comercial y mecánico como es el cine, y sobre todo en relación a sus sectores más industriales, comerciales y populares, particularmente Hollywood; y esto es de particular importancia al considerar ideas, definiciones y teorías de géneros que desafían las concepciones tradicionales.

Dicho razonamiento lleva a considerar que las películas *de género*, principalmente las realizadas en Hollywood, son concebidas para corresponder a las expectativas de un público normalizado, aumentando así la posibilidad de retorno financiero; lo que, a su vez, conduciría a la producción de más obras siguiendo el mismo estilo. En el otro extremo, el cine que transgrede estos patrones sería permeado por un carácter experimental o vanguardista, pero con pocas oportunidades de ganancia económica (Neale, 2000).

Sin embargo, cabe observar que tales parámetros pueden sufrir variaciones. Por un lado, el *cine de género*, que es comercial y se basa en fórmulas probadamente eficaces; y por

el otro, el *cine de autor*, que no está atado a los límites institucionales, económicos e ideológicos de los géneros, sino que los evita, los borra y/o los transgrede. No obstante, los valores inherentes a dicho contraste pueden ser revertidos: un *cine de género* altamente inventivo, espectacular y divertido, en oposición a un cine autoral autoindulgente y soporífero (Moine, 2008).

Resulta evidente la importancia de la comprensión de un género cinematográfico para la elección o el análisis de una película, ya que ofrece una base cultural e histórica para la comprensión y discusión de la obra. Esto es particularmente visible en el caso del Cine de Montaña, cuyas obras, lógicamente, no pueden ser analizadas desde la misma perspectiva que el drama.

Para los realizadores, entender la influencia del género implica abarcar niveles tanto ideológicos como financieros. Aunque relacionar el *cine de género* sólo con la previsibilidad de la estructura de la obra o con su viabilidad financiera significa ignorar una cuestión que es, en su misma esencia, mucho más compleja (Moine, 2008).

Al respecto, De Miguel (1988) afirma que:

El filme de género es consecuencia de una imitación no tanto de la vida real como de otros filmes anteriores. Incluso, en el caso de tratarse del filme primero que dio origen al género, vemos que lo que se imita no suele ser la realidad, sino que se recurre a la tradición mítica, tomada a través de la literatura popular o de otros medios. Tal sería el caso de la influencia del vaudeville o del music-hall en el musical. Y lo mismo sucede con el *western* cuyo origen habría que localizarlo en las novelas de autores tales como James F. Cooper, en los poemas y artículos de escritores como J. Miller o en las pinturas y manifestaciones plásticas de creadores como F. Remington, cuyas obras se han tomado como base en la fotografía y en el cine posteriormente (De Miguel, 1988, pp. 53-54).

Buscombe (2005) apunta a la iconografía como un medio para identificar un género cinematográfico: los elementos pictóricos en las películas, citando como ejemplo las convenciones visuales del *western*: el vestuario, los escenarios como los *saloons* y la ciudad desierta, los tipos de armas y medios de transporte según cada tipología de personaje, etc.

Langford (2005), por su parte, afirma que el uso del criterio iconográfico es limitado, pues

es difícil la definición de convenciones visuales para otros géneros como comedias o biografías. Aunque, según este mismo autor, no se puede olvidar que tales convenciones tienen como una de sus funciones establecer una norma de representación ante el público, lo que conduce al concepto de verosimilitud.

Para Neale (2000), el concepto de verosimilitud conlleva un conjunto específico de expectativas que el público trae consigo y utiliza, a lo largo de la exhibición de la obra, para su reconocimiento y comprensión, haciendo que aquello que se ve en la pantalla sea inteligible y explicable. Así, si un personaje de repente comienza a cantar una canción, los espectadores -por lo menos aquellos habituados a las películas de Hollywood- probablemente van a considerar a aquella película como un musical.

Langford (2005) dice que puede haber datos verosímiles no percibidos instantáneamente, como las leyes de la física, que suelen ser incautadas como una continuidad de la realidad del espectador. Si hay una suspensión de estas leyes (tele-transportación o viajes a través del tiempo, por ejemplo), puede surgir un elemento de verosimilitud relacionado con el género de ciencia ficción.

Sobre el quiebre o la distorsión de la continuidad verosímil del espectador, Neale (1980) afirma que la negociación del equilibrio entre diferentes regímenes de verosimilitud es fundamental para la relación que se establece entre espectadores, géneros y películas. En géneros marcadamente no-verosímiles, esta relación puede ser particularmente compleja, además de frágil.

El predominio de las ideologías realistas en la cultura occidental contemporánea, hace que algunos géneros -como, por ejemplo, la ciencia ficción- sean considerados manifiestamente no-realistas y, por lo tanto, como un escapismo frívolo, una mera fantasía, filmes adecuados sólo para niños o para adultos distraídos o irresponsables.

Así, si el espectador se guía solamente por la comprensión básica y superficial del género a partir de su propuesta de verosimilitud, puede hacer interpretaciones equivocadas de determinadas obras (Neale, 2000). Un ejemplo de esto sería la

animación francesa *Persépolis*, de 2007, en la que, a través de un estilo visual infantil, se cuenta la historia de una adolescente en el contexto de la Revolución Iraní en 1979; o bien el largometraje hispano-mexicano *El Laberinto del Fauno*, de 2006, que mezcla fantasía y realidad, inclusive presentando criaturas mitológicas, para narrar los conflictos de una niña de trece años en un campamento militar durante la Guerra Civil Española.

Si los parámetros de un género pueden, en un primer momento, disminuir el alcance de la interpretación del público, también existe el riesgo de que los realizadores limiten su creatividad para obedecer a las reglas del género. En este sentido, Buscombe (2005) señala como función del género la de servir como guía para la elección de un film por parte del público común, principalmente al considerar la diferencia de reacción entre éste y la crítica especializada; poniendo como ejemplo que, para el gran público, no se trataría de una nueva película de Hawks, Peckinpah o Ford, sino, simplemente, de un nuevo *western*.

Sin embargo, los responsables de la realización de la obra pueden seguir algunos conceptos genéricos, aunque sin restringir su potencial creativo. Según Buscombe (2005), el artista lleva hacia el género sus preocupaciones, técnicas y capacidades -en un sentido más amplio, su estilo-, recibiendo del propio género un patrón formal que dirige y disciplina su trabajo. Sobre esta cuestión, Langford (2005) afirma que el género es una herramienta que debe ser usada con sabiduría, pero sin fundamentalismos: la definición del estilo individual en términos genéricos puede ser útil, pero no debe ser seguida a toda costa.

Las innovaciones estilísticas de cada autor y la importancia de no verse acotados por la identidad de un género, tal como afirman Buscombe (2005) y Langford (2005), permiten entender de qué manera un género puede sufrir variaciones a lo largo de su existencia. No solamente por influencia de los realizadores, sino también debido a su propio agotamiento en su relación con el público. De ahí que, en un momento dado de su existencia, todos los géneros acaben por ver sus convenciones desafiadas y sus cánones

renovados, unas veces dentro de su propia lógica temática y de sus valores estéticos, y en otros casos a través de estrategias provocadoras como la parodia o la sátira, sin olvidar aquellos casos de géneros en los que son tomados elementos de otros géneros en su arquitectura conceptual (Nogueira, 2010); tal sería el caso de las películas *de montaña*, las que pueden ser indistintamente dramas, comedias, sátiras, etc.

Moine (2008) dice que los cambios sociales y culturales constantemente afectan tanto la producción de películas como su audiencia, posibilitando, sino el surgimiento de nuevos géneros, al menos la hibridación de algunos de ellos. Además, un film puede presentar rasgos que permitan encuadrarlo en más de una categoría de género, a veces con contornos maleables, como la comedia romántica, la comedia dramática, e inclusive el *western de montaña*. Este autor, comparando las categorías de géneros propuestas por dos guías cinematográficas, cita la película *Dancer in the Dark*, lanzada en el año 2000, la que era un ejemplo de film musical para *L'Officiel des spectacles* y un drama para *Pariscope*.

Langford (2005), por su parte, cita una escena de *Hamlet* en la que el personaje de Polonio dice al príncipe que llegaron al palacio los mejores actores del mundo, tanto para tragedia, comedia, drama histórico, pastoral, pastoral cómico, pastoral histórico, tragedia histórica o trágico-cómico-histórico-pastoril, y se pregunta si Shakespeare no estaba haciendo sino una sátira al abuso de las categorías válidas que llevarían al desplome de la utilidad de la propia categorización.

En su obra *Los Géneros Cinematográficos*, Altman (2000) propone un abordaje semántico-sintáctico-pragmático de los géneros en el cine. Según este autor, el género tiene su origen en el cruce o intersección de los ejes semántico -contenido narrativo- y sintáctico -estructuras en las cuales se insertan los elementos narrativos-. En dicha obra, este autor afirma que

[...] los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; los géneros constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género; la interpretación de las películas de género dependen directamente de las expectativas del público

respecto al género (Altman, 2000, p. 34).

Altman (2000) observa que, incluso en el contexto del cine industrial de Hollywood, el paradigma clásico de géneros puros nunca fue la regla, pero sí la excepción. El autor señala que el paradigma romántico de la hibridación de géneros era el más frecuente incluso en la época de oro del *studio system*. Constata además que el ideal clásico de género *puro* contrariaba aspiraciones económicas-mercadológicas fundamentales de la producción cinematográfica de género, y cita como ejemplo el caso de *Creature from the Black Lagoon*, de 1954, dirigida por Jack Arnold, película que sería un híbrido de *monster movie* y ciencia ficción.

El abordaje semántico-sintáctico-pragmático del cine de género propuesto por Altman (2000), prevé la posibilidad de que una película movilice la semántica de un determinado género y la sintaxis de otro, además de rescatar el papel del espectador en el proceso. La idea del género como punto de articulación o territorio permeable y movedizo, llama la atención para el carácter híbrido que le otorga a las películas, abriendo nuevos horizontes para el estudio de intercambios culturales.

En este sentido, Stam (2001) afirma que tal vez la forma más provechosa de utilizar el género sea entenderlo como un conjunto de recursos discursivos, un puente a la creatividad a través del cual un director puede elevar un género *bajo*, vulgarizar un género *noble*, vigorizar un género conservador o parodiar un género que merezca ser ridiculizado.

Se debe evitar, sin embargo, confundir subgéneros con ciclos en la historia del cine. Según Moine (2008), los ciclos se originan cuando hay una expansión o diversificación temporal del género, permitiendo el surgimiento de una peculiaridad en la fórmula genérica que se hace importante en un determinado período. Es por ello que, por ejemplo, los *thrillers* que colocaban una heroína en la pantalla en el inicio de los años 1990, en una tentativa de atraer la audiencia femenina hacia el género, no constituyeron un subgénero, pero sí un ciclo, adicionando un poco de romanticismo y un ambiguo rasgo

feminista al *thriller* (Moine, 2008). Otro ejemplo serían algunos filmes de Leni Riefenstahl y otros directores alemanes de las décadas de 1930 y 1940, los que son, además de valuartes clásicos del Cine de Montaña, meras películas de propaganda nazi; lo que no significa que exista necesariamente un subgénero de *propaganda política de montaña*.

Por otra parte, el rápido desarrollo actual de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TICs-, y la consecuente posibilidad de tener acceso a un volumen cada vez mayor de datos, permitiendo un intenso intercambio y adquisición de informaciones oriundas de cualquier parte del planeta, dejan las fronteras de género e identidad aún más ambiguas, favoreciendo la hibridación o el reciclaje de géneros cinematográficos.

En este contexto, la desaparición de la audiencia relativamente homogénea de Hollywood, la multiplicación de nuevos géneros y subgéneros, y la atenuación de los límites genéricos, hacen difícil identificar o contestar la ideología hegemónica de géneros específicos (Langford, 2005).

Por lo tanto, muchas películas y géneros, especialmente aquellos de Hollywood, son híbridos o multi-genéricos (Neale, 2000), pero aún deben ser analizados a partir de la concepción textual y estructural de la película, recordando que sus fronteras no son fijas y sus conceptos son dinámicos en relación con el contexto de producción y recepción en el cual fueron realizados. De esta forma, estudiar géneros cinematográficos, más que conocer convenciones visuales o narrativas de las películas, es entender los momentos históricos y culturales en que fueron desarrollados y modificados, considerando su relación con otros géneros preexistentes y/o dominantes. Claro está que un film siempre podrá jugar a contrariar sus *obligaciones* respecto al género en el que está encuadrado; o bien combinar estas *obligaciones* con las de otros géneros. Así se dieron asociaciones fecundas, como lo fue la larga alianza del *western* con lo burlesco característica del *spaghetti western* italiano (Aumont y Marie, 2006). Al respecto, Gómez (2002), afirma que “[...] el cine actual ha derribado las fronteras de sus géneros para realizar un trasvase de tonos, aspectos y caracteres que llenan de ambigüedad el muestreo y la taxonomía, pero

que, indudablemente, enriquecen la obra fílmica” (Gómez, 2002, p. 115).

1.2. Clasificación de los Géneros Cinematográficos

Según Agel (1996), “recorrer a una ordenación por géneros como modo de clasificar una producción artística (literaria, musical, cinematográfica, etc.) es tan antiguo como la misma reflexión estética” (Agel, 1996, p. 149). En consonancia con Hueso (1998), los grandes géneros del cine son: bélico, ciencia ficción, comedia, histórico, musical, policial, terror y western.

Por otra parte, de acuerdo a Della Fornace (1981), existen cuatro géneros cinematográficos fundamentales: el género de aventuras, la comedia, el drama y el documental. A su vez, estos géneros se dividen en subgéneros, los que están constituidos por una serie de filmes que presentan características comunes a través de la trama, los personajes o la ambientación, siendo este último el caso del Cine de Montaña. A continuación se expone la clasificación genérica según la mencionada autora. Aventuras: western, mitológico, ciencia ficción, espionaje, policial, bélico, de aventuras puras, thriller y catastrófico.

Comedia: cómico puro, cómico romántico, cómico de aventuras, cómico erótico, comedia italiana y film de animación.

Drama: drama puro, drama sentimental, drama erótico, drama musical, drama histórico, cine negro, drama pasional, cine de terror y tragedia de la comedia italiana.

Documental: no admite géneros, sólo permite variaciones técnicas según cómo se trate el material que se quiere mostrar.

Romaguera (1991) no reconoce la clasificación de Della Fornace (1981), especialmente por la doble inserción de la comedia italiana dentro de los géneros cómico y dramático. Este autor defiende su postura declarando que lo más razonable es la clasificación en géneros específicos y géneros híbridos, es decir, los que considera específicamente fílmicos y los híbridos como globalizadores, ya que se sirven de otros géneros.

Así, para Romaguera (1991), los géneros específicos serían los siguientes: documental, *western*, policial, musical, comedia, fantástico-de terror y ciencia-ficción. En cuanto a los géneros híbridos, estos serían: histórico, literario, de aventuras, dramático, filosófico, cine catástrofe y erótico. De acuerdo a esta clasificación, el Cine de Montaña no sería un género en sí mismo, ya que este tipo de películas, al igual que otras cuya característica aglutinadora se basa en los escenarios en los que se desarrolla el film, pueden ser documentales, policiales, comedias, fantásticas-de terror, de ciencia-ficción, históricas, literarias, de aventuras, dramáticas, filosóficas, de cine catástrofe, eróticas, e incluso *westerns*.

En cuanto al caso específico de los films de ski y snowboard, se trataría mayormente de documentales; aunque es frecuente que estas películas tengan como finalidad dar a conocer las locaciones turísticas en las que se desarrolla la acción, o bien a publicitar las marcas de la indumentaria y los accesorios que usan los deportistas que las protagonizan. En estos casos, se trataría de documentales publicitarios -o bien de meros filmes publicitarios-, no siendo la publicidad cinematográfica considerada un género por ninguno de los autores citados.

Capítulo 2. El Cine Documental

Hacia finales del siglo 19, diversos inventores se encontraban en la búsqueda de desarrollar nuevos dispositivos destinados a capturar el movimiento tomando como punto de partida las fotografías. Entre ellos, se encontraban el estadounidense Thomas Alva Edison y los hermanos franceses Louis y Auguste Lumière, siendo estos últimos quienes lo conseguirían primero, en 1895, con su aparato llamado *cinématographe* (Musser, 2004).

El *cinématographe* tenía como una de sus principales características la portabilidad, ya que pesaba solamente cinco kilogramos, lo que le otorgaba una importante ventaja respecto al enorme *kinetoscope* concebido por Edison, el cual precisaba del esfuerzo de varios hombres para ser trasladado y se encontraba generalmente anclado al piso de un estudio.

Así, el *cinématographe* podía ser transportado con facilidad al sitio deseado, lo que le otorgaba la posibilidad de retratar el mundo exterior. Asimismo, ofrecía otra ventaja en relación al *kinetoscope*: mediante unos ajustes mínimos era posible transformarlo en un proyector (Musser, 2004).

El propio Louis Lumière es considerado por diversos autores como el primer documentalista de la historia del cine, siendo su primer film de este tipo (aunque el concepto de cine documental no fue formalizado sino 25 años más tarde), el plano-secuencia titulado *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon*. Más tarde se haría la presentación en público del nuevo dispositivo, cuando los Lumière proyectaron dicho plano-secuencia en el *Grand Café* de París, el 28 de diciembre de 1895. Luego de esta presentación, se realizaron otras en distintas ciudades de Francia (Colombes, 2005).

No obstante, los planes de los hermanos Lumière no se restringían a estas presentaciones, ya que, habiendo advertido las potencialidades del invento, contrataron y entrenaron un grupo de personas que serían las encargadas de llevar el invento a cada rincón del planeta, documentando además dichos lugares aparte de exhibir los filmes ya

realizados por los Lumière (Musser, 2004). Este personal se encargó de realizar filmes de un solo plano, las llamadas *películas de actualidad*, en las que eran retratados momentos como el arribo de embarcaciones a puertos, un tren que se aproximaba, personas trabajando, etc. De este modo, el nacimiento del cine estuvo marcado por esta costumbre de demostrar la capacidad del cinematógrafo de reproducir el movimiento de personas, animales y objetos, plasmando la realidad en dos dimensiones.

La nueva tecnología era, en sí misma, lo suficientemente impactante como para llamar la atención de los espectadores de entonces. No era importante lo que sucediera en el plano, ya que la sola idea de ver movimiento en éste era atractiva. En esta época, los acontecimientos filmados eran mostrados en lapsos breves, debido fundamentalmente a que las cámaras solamente eran capaces de contener pequeñas cantidades de película, siendo muchas de ellas de aproximadamente un minuto e incluso menos de duración (Musser, 2004).

Esta modalidad de cine fue llamada luego *cine documento*, dado que, aunque ciertamente eran mostradas imágenes provenientes de la realidad, no se mostraba un punto de vista claro de ésta ni de un hipotético narrador; se trataba solamente de planos acordes con la evolución propia de ese momento de la historia del cine. Aunque los primeros registros fueron de carácter documental, todavía estaba lejos de ser elaborado este concepto. El término *documental* le es atribuido John Grierson, el que, además de realizar diversas obras, fue el primero en teorizar de una manera sistemática acerca del tema (Barnouw, 1993).

Así, el cine comenzó siendo lo que se puede denominar un *documento filmico*, y el propio Louis Lumière consideraba al cine más como una herramienta al servicio de la ciencia que como un espectáculo destinado a las masas. Tanto en Francia como en los EE.UU., fueron filmadas situaciones que se desarrollaban cotidianamente ante los ojos de las personas. Pero en nuevo invento lo que hizo fue sacarlas de contexto, presentándolas a manera de documento. Por ese entonces, tampoco se pretendía que el cine fuera de

ficción, y mucho menos un arte. Lo primero tuvo lugar en 1902, año en que Georges Méliès filmó su *Viaje a la Luna*, que es considerado el primer film de ciencia ficción. Lo segundo, por su parte, sucedió recién durante los años 1910, como consecuencia de ciertos avances respecto al lenguaje cinematográfico, como ser la invención del primer plano y la progresión dramática, que es atribuida a Griffith, y los avances relacionados con el montaje (continuo, alterno, paralelo...), obra de los cineastas rusos (Barnouw, 1993). Al respecto, Rabiger (2005) afirma que:

El lenguaje del cine se desarrolló a partir de 1890, año en que los primeros cámaras y los actores (los directores también, por cierto) rivalizaban por narrar historias sencillas a los espectadores de entonces. En un principio, las películas que se realizaban eran simples e inocentes, pero dos décadas más tarde, a pesar de la ausencia de sonido, se inventó prácticamente todo el lenguaje de la imagen que ahora existe y damos por sentado (Rabiger, 2005, p. 49).

2.1. Robert Joseph Flaherty y el Cine Documental

A comienzos de la década de 1920, Robert Joseph Flaherty, quien es considerado junto a Dziga Vértov uno de los padres del género documental, empezó a viajar a través de los hielos del Ártico, en la extensa y compleja gesta de lo que sería luego la primera película documental considerada como una obra de arte: *Nanouk of the North*, de 1920-1921, también conocida como *Nanouk el esquimal* (Zheng, 2013).

Lo que Flaherty anhelaba era convertir al cine en un documento vivo, de modo que no sea solamente un espectáculo regido por los vaivenes de la industria, lo que quitaba autenticidad y lo convertía en una simple máscara de la realidad. Pensaba en un cine sin actores profesionales contratados para fingir pasiones y diferente tipo de situaciones, un cine carente de ambientes falsificados. Los propios habitantes del lugar, con sus vidas y hábitos cotidianos, y los paisajes reales, con su vegetación y sus animales, debían ser los protagonistas de las películas. Para ello, vivió un año entre los esquimales antes de comenzar a rodar.

Su metodología era la observación participante. Así, Nanouk contribuye a la realización del film, sugiriendo escenas y otros detalles, asistiendo a las precarias proyecciones

hechas por Flaherty del material revelado y dando su opinión acerca de lo visto. Si se tiene en cuenta que se trata de los albores de este tipo de cine, con la carencia de referencias previas que esto conlleva, la experiencia resulta más que sorprendente. Flaherty recurre a métodos auténticamente revolucionarios, como una puesta en escena documental que reconstruye de manera dramática la realidad con los actores naturales, dando lugar así a un testimonio de carácter poético de la misma (Zheng, 2013), recurso que con posterioridad se pudo ver en el Cine de Montaña.

Flaherty dejó una valiosa enseñanza: la de vivir en un lugar hasta que el relato surja por sí mismo, postulándose como la única o la mejor película posible acerca de esa realidad.

Según Colombres:

El documental se propone fotografiar el mundo real y la historia real. La posibilidad que tiene el cine de moverse, observar y seleccionar en la vida misma puede ser explotada como una forma artística nueva y vital. Los filmes de estudio, en cambio, ignoran mayormente la posibilidad de abrir la pantalla hacia el mundo real (Colombres, 2005, p. 20).

2.2. Características Propias del Género

El documental es un género narrativo que se circunscribe al ámbito de lo audiovisual – existiendo también el documental radial- y que posee un tratamiento creativo; es decir, se está ante un objeto de creación personal, con lo que el polémico e imposible concepto de *objetividad* queda manifiestamente de lado. Se trata entonces de un relato personal en el que, como en todos los relatos cinematográficos, la visión del autor queda plasmada desde el primer fotograma hasta el último compás de la música de los créditos. Así, “las grabaciones, ya sean de la realidad o bien representaciones o recreaciones, son siempre construcciones, son siempre subjetivas y siempre invocan una relación triangular entre contenido, narrador y espectador” (Rabiger, 2005, p. 50).

Para Grierson (1998), toda esta subjetividad, filtrada por el lenguaje cinematográfico, tiene que ser aplicada al tratamiento de los hechos, ya que los documentales pueden tratar tanto acerca de personajes como de sucesos presentes, pasados e incluso futuros;

y dicha subjetividad está sesgada a los conocimientos previos del autor y su particular forma de ver la vida.

A la hora de realizar una película documental, el realizador se encuentra con que, a diferencia de lo que sucede con las películas ficcionales, los personajes que se quieren mostrar existen o han existido realmente, y ellos mismos tienen sus propias formas de pensar y ver el mundo; no son meros productos de la imaginación de un guionista. Por lo tanto, cuando quiere contar una historia en un documental, el realizador debe estar muy atento tanto al entorno como a su mirada interna, para de esta manera ser lo más fiel posible al personaje y a los hechos que está contando, sin dejar de lado en ningún momento su visión personal ni desatender a las necesidades de la narrativa.

El documental no es un reflejo de la realidad, sino una mirada sobre ella, una mirada interiorizada, informada, con posición tomada al respecto de lo que se muestra. En un documental el espectador se encuentra no sólo ante un discurso estructurado y coherente, sino también ante uno fuertemente fundado y persuasivo (Grierson, 1998).

2.3. Clasificación de los Documentales

Según sus objetivos y los materiales documentados, los filmes documentales pueden clasificarse en científicos, naturalistas, periodísticos, cronistas, sociales, de exploración y ficcionales (Zavala Calva, 2010). De acuerdo a este mismo autor, el documental científico representa el origen mismo del género documental, dado que los primeros filmes documentales se basaron fundamentalmente en temáticas de carácter científico, como ser el cosmos, los distintos hábitats naturales y otros aspectos relacionados con la ciencia. Los documentales son informativos, aunque sin renunciar al lenguaje coloquial, que pueda ser entendido por diversos públicos, puesto que su objeto es instruir a partir de un determinado saber específico.

Aquellos filmes documentales donde son descriptos y expuestos diferentes aspectos de la vida natural, sea esta animal o vegetal, pueden ser encuadrados en el subgénero

denominado *documental naturalista*. En estos documentales, suelen trabajar equipos de profesionales que, generalmente, pasan largas temporadas filmando el desarrollo de diferentes aspectos de la naturaleza, en tanto que la documentación está representada por los testimonios de los propios investigadores, además de los registros fílmicos y fotográficos de los hábitats, animales o vegetales estudiados (Zavala Calva, 2010).

En el documental periodístico suele verse como protagonistas a uno o más periodistas que registran hechos acerca de un acontecimiento particular que debería ser de público conocimiento, y generalmente se relaciona con personalidades del ámbito público o político que son investigados. Tienen como objeto provocar la toma de conciencia por parte de la sociedad acerca de un tema particular, de modo que, a través de su público conocimiento, puede tener lugar un cambio (Sellés, Ragué y Racionero, 2008).

El documental cronista posee algunas características comunes con el periodístico, aunque en él la influencia periodística caracterizada por la subjetividad intenta anularse, en la medida que esto sea posible. En este tipo de documentales predominan los hechos expuestos de modo sincrónico, tal y como sucedieron, y tienen como finalidad relatar un hecho concreto del modo más claro y consecuente que resulte posible. Los documentos usados son, de manera general, los que recolectan el o los cronistas en el marco de la investigación (Zavala Calva, 2010).

El documental social, por su parte, tiene como finalidad principal la pedagógica, por lo que los contenidos en él expresados suelen ser aptos para distintos tipos de público y expuestos mediante recursos informativos y/o instructivos (Sellés et al., 2008). De manera general, estos documentales se basan en hechos de carácter social, pudiendo tratar temas generales, como por ejemplo el fenómeno de la globalización; o particulares, como la explotación minera a cielo abierto y sus consecuencias medioambientales.

El documental explorador, de exploración o antropológico, es el que se interna en distintos lugares del planeta generalmente caracterizados por su elevado exotismo o extremo aislamiento respecto a la sociedad, siendo su foco de atención las diferentes

etnias o las comunidades aborígenes, a modo de ejemplo. Son filmes de carácter etnográfico que registran características de distintas culturas, así como los ambientes naturales y entorno en los que éstas viven (Sellés et al., 2008; Zavala Calva, 2010).

Por último, el documental ficcional es aquel en el que no solamente se exhiben imágenes de situaciones acaecidas en la vida real, sino que se además se suelen intercalar escenas ficticias para contar acontecimientos reales; por tanto, estos documentales generalmente poseen un contenido más cargado de subjetividad (Sellés et al., 2008). Los temas más frecuentemente tratados en esta clase de documentales son los que se basan en acontecimientos sucedidos hace mucho tiempo, desde la prehistoria misma; o bien en hechos que, aunque son más recientes, se carece de registros visuales de los mismos.

Los documentales también pueden ser clasificados de acuerdo a la metodología y el modo en son realizados, existiendo cuatro modalidades: exploratoria o expositiva, de observación, interactiva y reflexiva (Nichols, 1997).

La modalidad exploratoria o expositiva fue la primera forma documental de la historia, habiendo nacido a partir del éxito del ya mencionado film *Nanuk el esquimal*. Esta modalidad se vale de herramientas propias del cine clásico, como ser las historias estructuradas en tres actos o el montaje invisible. Su objetivo se relaciona con el humanismo, dado que pretende generar empatía entre el espectador y el personaje principal, de manera que el primero pueda identificarse con el segundo, a pesar de que éste pueda parecer demasiado ajeno y lejano, como es el caso de *Nanouk*. Uno de los rasgos característicos más notorios de esta modalidad de documental es que recrea acontecimientos reales con la participación de personajes reales y en las locaciones reales, aunque como todo documental, no es un reflejo de la realidad sino una interpretación de ésta. Se dirige al espectador de manera directa, generalmente con intertítulos que pueden ser informativos o descriptivos, o bien mediante el uso de voces *en off* en tercera persona que exponen una argumentación sobre el mundo histórico. Esta modalidad tuvo su auge durante la década de 1920 (Nichols, 1997). A fines de dicha

década y durante la siguiente, había grandes problemas en el registro del sonido directo, puesto que el equipo de registro de sonido era excesivamente pesado para ser transportado a distintas locaciones, por lo que sonido era post-producido en su totalidad (Jullier y Rodríguez, 2007).

A lo largo de la década de 1930, esta modalidad de documental comienza a implementarse como propaganda política y/o bélica, sobre todo en la Alemania nazi, ya que por entonces se descubrió lo fácil que resulta manipular el material audiovisual para hacerle creer a la población cosas que no son reales ni ciertas. Luego de este período comienza la decadencia de esta modalidad, ya que deja de tener un objetivo de carácter humanista para pasar a tener una finalidad política, difundiendo ideologías específicas (Estivill, 1997).

Actualmente, aquellos documentales que utilizan un narrador omnisciente representan los ejemplos más contundentes de lo expuesto, poniendo el énfasis en la impresión de objetividad y de juicio correctamente establecido. Esta es la modalidad más cercana al ensayo o al informe expositivo clásico, ya que comienza con el planteo de una hipótesis y termina ofreciendo una conclusión. Desde los años 1920, éste ha sido el principal método para transmitir información desde lo audiovisual. Las noticias televisivas, con su presentador y sus enviados especiales representan un claro ejemplo de esto.

Un documental es una construcción hecha a base de evidencias. Su objetivo es hacer vivir a los espectadores la experiencia por la que sus autores han pasado, mientras tratan de entender el significado de los acontecimientos concretos que se van sucediendo ante sus ojos (Rabiger, 2005, p. 13).

La modalidad de observación aparece, de manera aproximada, con el fin de la Segunda Guerra Mundial. Esta modalidad se aparta de los paradigmas propios de la modalidad exploratoria o expositiva, no basándose en recreaciones de tipo alguno ni utilizando un guión literario ni técnico; prácticamente no existe ninguna clase de intervención, dado que defiende que este modo de hacer documentales no es ni la mejor ni la más objetiva de cara a registrar qué es real y qué no lo es. Así, la modalidad de observación pone énfasis

en la no intervención por parte del realizador. Esta modalidad de documentales cede el control, más que cualquier otra, a los acontecimientos que tienen lugar ante la cámara. No utiliza voces en off, músicas ajenas a la escena observada, inter-títulos, escenificaciones y/o reconstrucciones ni entrevistas (Nichols, 1997).

De esta manera, el realizador es discreto y no se entromete en los sucesos filmados, de modo de no alterar la vida de los personajes. La sensación de observación exhaustiva no solamente deriva de la capacidad del cineasta para registrar aquellos momentos que resulten reveladores, sino también de su capacidad de incluir momentos que sean representativos del tiempo auténtico, en lugar de lo que puede denominarse *tiempo de ficción*; es decir, el tiempo impulsado por la lógica de causa-efecto propio de la narrativa clásica, donde predomina la economía de acciones, siempre bien motivadas y justificadas (Estivill, 1997).

En esta modalidad, puede verse el *tiempo muerto* o *tiempo vacío*, en el que no acontece nada de relevancia narrativa aunque se pueden vivenciar los ritmos cotidianos del protagonista. Por ello, el rodaje demanda mucho más tiempo, puesto que se graba mucho más material. En relación al montaje, éste posee la función primordial de mantener una continuidad espacio-temporal de la observación, en lugar de la continuidad lógica de una exposición o argumentación (Nichols, 1997).

Cabe destacar que en aquella época –mediados de la década de 1940- tuvieron lugar determinados avances tecnológicos, sobre todo en lo que respecta a los equipos empleados, ya que surge el formato de 16 mm, considerablemente más liviano, además de un nuevo formato de audio que permite el registro de sonido directo. Así, una única persona podía filmar un documental.

En 1956, cuando la televisión tenía ya más de una década de vida y una audiencia masiva, necesitaba generar grandes cantidades de contenido, por lo que comenzaron a desarrollarse los géneros específicamente televisivos. Así, surge la modalidad interactiva, en la que, a diferencia de la modalidad anteriormente expuesta, sí existe intervención por

parte del director, aunque ésta tenga lugar durante los momentos previos al rodaje, sea para pedir permisos para filmar o para acordar con los protagonistas qué es lo que se grabará (Nichols, 1997).

El documental interactivo pone énfasis en las imágenes testimoniales o de intercambio verbal; en las imágenes de demostración, que son aquellas que acreditan la validez de lo afirmado por los testigos; y en la entrevista, que proviene de la televisión y es su herramienta principal. De esta manera, el texto interactivo adopta diversas formas, aunque todas ellas conducen a los actores sociales en dirección al encuentro directo con el realizador. Cuando se oye, la voz de éste se dirige en forma de entrevista a los actores sociales que aparecen en la pantalla, y no al espectador (Estivill, 1997; Nichols, 1997).

Frecuentemente, la calidad de la grabación sonora sugiere que el realizador ocupa un lugar contiguo, justo fuera del encuadre, aunque también tiene la posibilidad de registrar las preguntas a las que responden los entrevistados luego de los hechos, en un espacio completamente diferente. En estos casos, la falta de continuidad espacial establece además cierta discontinuidad de tipo existencial: el realizador, o bien el mecanismo de investigación, opera apartado del mundo histórico de los actores sociales.

Esta modalidad retoma algunas características propias de la modalidad expositiva o exploratoria, ya que utiliza un guión literario y uno técnico, además de la voz en off, que adquiere un gran protagonismo. También puede usar material de archivo, bien en una parte relativamente pequeña de su metraje, o bien en su totalidad.

Por otro lado, esta modalidad de documental renuncia a la idea de una verdad única. Por ello, la presencia del realizador es constante a lo largo del metraje, y también se muestra la manera en que se produce y se graba, ya que esto le otorga verisimilitud a la idea de qué es real y que no lo es (Nichols, 1997).

Por último, la modalidad reflexiva surge a fines de la década de 1960 y principios de los 1970. Mientras que las demás modalidades se ocupan de hablar sobre el mundo histórico, esta modalidad aborda la cuestión acerca de cómo hablamos del mundo

histórico. Se trata de una modalidad autoconsciente, ya que reflexiona sobre sí misma y acerca de lo que es real y aquello que no lo es, poniéndole punto final a la polémica entre documentalistas y modalidades, puesto que plantea que la discusión sobre cuál modalidad es la mejor para registrar la realidad carece de sentido, debido fundamentalmente a que el documental no es la realidad en sí misma, sino que es un reflejo de ésta a partir de una interpretación (Nichols, 1997).

Esta modalidad pone énfasis en la intervención deformadora del aparato cinematográfico durante el proceso de representación. No es posible ser objetivo, dado que desde el preciso instante en que se elige qué tipo de encuadre usar, se hace un recorte y se deja fuera de cuadro otra información que podría ser relevante. Además, esta modalidad nos recuerda que los procedimientos narrativos y técnicos del documental son adquiridos, muchas veces, del cine de ficción. A partir de esto, la modalidad reflexiva plantea una liberación para utilizar todos y cada uno de los procedimientos y las herramientas de las demás modalidades; y es por ello que es la última de las modalidades. Así, el realizador, además de interactuar con los actores o sujetos sociales, se preocupa acerca del *cómo* hablar de los acontecimientos registrados, en lugar de hablar sólo de los hechos (Estivill, 1997).

Según Nichols (1997), toda modalidad posee su propio ciclo de surgimiento, auge y decadencia, pero nunca desaparece por completo, así como siempre surge como contrapartida a una modalidad anterior.

2.4. Las Principales Escuelas del Cine Documental

La escuela documental británica surgió en la década de 1930, bajo la tutela del sociólogo John Grierson y amparada por los poderes públicos. El ideal de esta escuela se basaba en la capacidad del cine para observar su entorno, analizando y seleccionando los acontecimientos reales. El cine documental, hasta entonces confiado a un incierto empirismo, encontró finalmente su rol específico, calificándose de manera autónoma a

partir de las posibilidades que le son reconocidas. Es el propio Grierson quien, al introducir el término *documental*, le asigna una connotación no exenta de cierta ambigüedad (Barnouw, 1996). La gran enseñanza de esta escuela, además del ya mencionado carácter cívico, radica en haber demostrado una hipótesis fundamental, aquella según la cual en el cine documental pueden encontrarse armonizados valores tanto estéticos como semánticos, como resultante de una descripción cinematográfica inspirada en un criterio de riguroso respeto por la realidad, entendiéndose ésta no sólo como contenido, sino también como la única forma artística de validez cierta e inalterable. Luego del ya mencionado Flaherty, aparecieron en escena el documentalista Paul Strand y el grupo Frontier Films, los que se orientaron desde un principio hacia un documentalismo que reflejaba fidedignamente los problemas sociales. Así nació luego la escuela estadounidense, cuya primera etapa fue constituida por una aproximación a la problemática de la condición rural. En sucesivas etapas esta escuela se centró en la situación derivada de dichos problemas, los que generaban otros, de carácter subterráneo y no siempre claramente manifiestos. Así, se tiende a una escrupulosa y atenta investigación de tipo realista, la que se desvinculaba de las sujeciones comerciales propias de Hollywood (Nichols, 1997).

En cuanto a la escuela alemana, cabe destacar que este país se distinguió netamente en la producción documentalista, incluso antes del nazismo. Se caracterizaba por una brillante técnica formal y por una fotografía óptima. Así, los llamados *Kulturfilms* desarrollaban temáticas que enaltecían, en un tono altamente retórico, el progreso humano, la regeneración de la raza aria, un culto a la belleza física comparable al de la Grecia Clásica, los misterios biológicos y psicológicos de la vida y la temible fuerza del universo. Entre estas realizaciones cinematográficas sobresale por el éxito obtenido *El camino de la fuerza y la belleza*, dirigida en 1925 por Wilhelm Prager bajo la atenta supervisión del doctor Nicholas Kaufmann.

Por otra parte, los inicios del cine documental francés se rigieron por una teoría próxima a

la de los documentalistas rusos, especialmente Vertov. Así, Jean Vigo da a conocer en 1929, en un teatro parisino, el mediodrama llamado *Apropos de Nice*, considerado una de las obras maestras del género, e insólita por su descarnada crítica de la alta burguesía. Vigo se sobrepuso a una vida llena de dificultades, pese a las cuales vivió rodeado de poetas, artistas y luchadores por causas sociales. Su segunda película, *Taris*, de 1931, fue un corto realizado por encargo. Dos años más tarde, con *Cero en conducta*, este cineasta incursionó en la ficción, despertando la furia de la censura, que prohibió la exhibición de este filme durante más de una década. Enfermo crónico de tuberculosis, Vigo filmó en 1934 *L'Atalante*, la que sería su obra póstuma. La acción del llamado *cinema vérité*, de gran importancia para el futuro del cine documental, puede ser entendida en la línea de una distinta concepción del análisis de carácter científico y sociológico, lo que es apoyado por las tesis teóricas del etnógrafo Jean Rouch, el sociólogo Edgar Morin y el documentalista Mario Ruspoli (Barnouw, 1996).

Cabe aquí mencionar, además, a Joris Ivens y al llamado *experimento holandés*. Ivens fue el observador más atento de su tiempo, siempre presente en el momento oportuno y allí donde debía estar, siguiendo los momentos decisivos en la historia de su tiempo. Se desinteresó por todo aquello que estuviese en vías de desaparición; en cambio, se sintió apasionado por todo lo que se estaba desarrollando en su época, por aquello que estaba en proceso de surgimiento. Buena parte de sus trabajos estuvieron presididos por el elemento simbólico del agua, a partir del cual transmite informaciones sociopolíticas desde todas las vertientes del sufrimiento humano. Así, *Branding*, de 1929, que trata acerca de las nuevas tierras de cultivo ganadas al mar en los Países Bajos, se convierte en uno de los íconos de su filmografía y de la historia del cine documental en general.

2.5. El Documental en América Latina

El cine llegó a Latinoamérica a finales del siglo 19, siendo sus implicaciones culturales y sociales tan diversas como las propias de esta vasta región. En cuanto al cine

documental, Latinoamérica no creó escuelas como en Europa y los Estados Unidos, aunque construyó una estética propia que le sirvió para registrar sus realidades sociales. Así, en Brasil, el llamado *Cinema Novo* combinó el neo-realismo italiano y el *cinema vérité* francés, creando una corriente independiente. Su obra cumbre es *Cinco vezes favela*, de 1961–1962, de Miguel Borges, León Hirzman, Carlos Diegues y Joaquim Pedro de Andrade, hoy considerados grandes exponentes del documentalismo latinoamericano. Otros trabajos dignos de mención son *Garrincha, alegria do povo* -1962-, de Joaquim Pedro de Andrade; *Mayoría absoluta* -1964-, de León Hirzman; *O povo do velho Pedro* -1965-, de Sergio Muniz; *Integracao racial* -1964-, de Paulo Cezar Saraceni y *Memoria do Cangacao* -1965-, de David Neves, Luiz Sergio Person y Paulo Gil Soares (Burton, 1990).

En Venezuela destaca la figura de Margot Benacerraf, quien realizó *Araya* en 1958, uno de los films más significativos del documentalismo latinoamericano, y en el cual expresa sus convicciones políticas y sociales (Paranagua, 2003).

Chile, por su parte, tiene en Patricio Guzmán a uno de sus mayores exponentes en lo que respecta al cine documental. Su film más reconocido es *La Batalla de Chile*, de 1973–1978, dividido en tres partes: *La insurrección de la burguesía*, *El golpe de Estado* y *El poder popular*; se trata de un documental brillantemente montado, que ofrece información relevante acerca de un momento histórico trascendental para América Latina. El cine documental cubano tiene también a su gran exponente: Tomás Gutiérrez Alea, quien realizó junto a Julio García Espinosa los films *Esta tierra es nuestra* y *La vivienda*, este último en el mismo año del triunfo de la Revolución Cubana (Burton, 1990).

2.6. El Cine Documental en Argentina

En Argentina hubo un claro precedente representado por la corriente documentalista de Fernando Birri, quien dirigió el cortometraje de encuesta *Tire Die*, de 1959, que trata acerca de los niños mendigos de los suburbios de Buenos Aires; el largometraje *Los*

inundados, de 1961; y el documental basado en fotos fijas *La Pampa gringa*, de 1963. Su enfoque del testimonio social fue fuente de inspiración de documentalistas de toda América Latina, teniendo influencias del *cinema vérité* francés (Urra, 1999).

En esta línea se realizó uno de los films documentales más influyentes de Latinoamérica, que dio inicio a una fecunda corriente de cine de carácter político y social: *La hora de los hornos* -1968-, de Fernando Solanas y Octavio Getino, que eran integrantes del grupo denominado *Cine Liberación*. Este film, de cuatro horas de duración y dividido en tres partes, puede ser encuadrado en la corriente llamada *film-manifiesto*, de carácter revolucionario y a la vez histórico, modelo de militancia cinematográfica puesta al servicio de las reivindicaciones sociales. Este extenso documental, cuya versión completa no es posible encontrar actualmente, representa un *collage* de distintas técnicas, incluyendo fotos fijas, textos sobre fondo negro, montaje de noticiarios de cine antiguos y fragmentos de otros documentales y de películas de ficción (Urra, 1999).

En este contexto de lucha social, aparecieron grupos de documentalistas seguidores del estilo de Solanas, así como de obras similares, tales como *Camino hacia la muerte del viejo Reales* -1971-, de Gerardo Vallejo, y *Ya es tiempo de violencia* -1972-, de Enrique Juárez, que representaron el surgimiento de cortos documentales dedicados a la interpelación y a la revisión de la historia política desde posturas ideológicas concretas, como el peronismo de izquierdas o montonero, o bien el trotskismo. A estos documentales de agitación y de exhibición casi clandestina, se los denomina *cine militante de intervención política* (Mestman y Peña, 2002).

Uno de los directores más representativos de esta corriente fue Raymundo Gleyzer, de quien cabe destacar las obras *El ciclo* y *La tierra quema* -ambas estrenadas en 1964-; *Ocurrido en Huafín*, de 1965, realizada en colaboración con el documentalista Jorge Preloran; *Nuestras Islas Malvinas*, de 1966; *Nota especial sobre Cuba*, de 1969; y *México, la revolución congelada*, de 1970.

Los documentalistas posteriores adoptaron la postura de recuperación de la memoria y

denuncia, pero sin dejar de lado la profundidad y la elevada calidad cinematográfica que caracterizaba al cine argentino de la época. Entre estos cineastas cabe destacar a Eduardo Meilij, realizador del film *Permiso para pensar*, de 1989, calificado como un *documental de transición*, es decir, un reclamo de libertad de expresión en pleno proceso de democratización del país (Paranagua, 2003).

También de este período es el film *Fútbol argentino -1990-*, de Víctor Dínenzon, con guión de Enrique Macaya Márquez adaptado del libro homónimo de Osvaldo Bayer. Se trata de un documental histórico-deportivo acerca de la historia del fútbol en Argentina desde sus orígenes, a fines del siglo 19.

Los rubios -2003-, de Albertina Carri, es considerado un documental particularmente polémico. Trata de la memoria, sus posibilidades y límites, más concretamente acerca de los recuerdos de Carri sobre sus padres, quienes fueron secuestrados y posteriormente asesinados por la última dictadura.

De acuerdo a Guevara Flores (2009):

Haber sufrido esa pérdida terrible le da la directora una herramienta extraordinaria, que ella usa con mucha agudeza y subjetivismo, pero con mucha intensidad, usando recursos experimentales, personalísimos y de difícil análisis, incluso proyectándose en una actriz como “trasunto” de ella misma (Guevara Flores, 2009, p. 121).

A manera de conclusión de este capítulo, es posible afirmar que el género documental no ha perdido vigencia con el paso de los años; por el contrario, se ha visto particularmente enriquecido por los modernos avances tecnológicos, sobre todo por las múltiples posibilidades que otorgan a los medios audiovisuales las tecnologías digitales, tanto en lo que respecta a la filmación como a la producción, la edición y la exhibición de sus contenidos.

Capítulo 3. El Cine de Montaña

El presente capítulo está consagrado al estudio del Cine de Montaña, el que, según Rentschler (1990), es un género cinematográfico en el cual si bien la montaña aparece con frecuencia a lo largo del film, no trata de mostrar a ésta como un mero decorado, sino como un elemento esencial de la obra. En este género, la montaña puede cumplir la función de escenario de deportes alpinos, acentuar el carácter dramático de una escena, e incluso puede ser el contexto de filmes documentales basados en los modos de vida y las culturas de las personas que viven en ellas

Desde el punto de vista simbólico-narrativo, la montaña representa lo inaccesible, lo inhóspito, lo cercano del cielo -y por lo tanto a la divinidad-, entre otros usos simbólicos que se le ha dado en el cine. Siendo un lugar asociado al peligro, e incluso al riesgo de muerte, la montaña constituye también una escenografía ideal para situaciones dramáticas o de carácter heroico.

3.1. Orígenes

A principios del siglo 20, la representación de la montaña en el cine se hacía, esencialmente, de dos maneras: como forma de propaganda turística, mostrando la belleza de los paisajes naturales que se deseaba promocionar; o bien en películas en las cuales la montaña cumplía la función de decorado que cumplía la función de acentuar el dramatismo en filmes sentimentales, policiales, de espionaje, etc. Además de esto, los alpinistas comenzaron a filmar sus ascensiones con una finalidad de tipo documental, aunque estas películas raramente trascendían el ámbito de aquellos que se interesaban por este deporte (Leprohon, Muñoz y Olibert, 1968).

La primera película de Cine de Montaña de la que se tiene registro es *Cervin*, rodada en 1901 por un cineasta -probablemente suizo- cuyo nombre no trascendió. Se trata de un film de pocos minutos en el que se documenta la ascensión a una montaña de los Alpes Suizos. Dos años más tarde, el alpinista estadounidense Frank Ormiston-Smith filmó las

diferentes etapas de su ascenso al Mont Blanc, el punto más elevado de los Alpes, situado en la frontera entre Francia e Italia (Barnard, 2011).

En 1905 se dio a conocer el film *Drame sur les glaciers de la Blumlisalp*, realizado por el cineasta francés Félix Mesguich, en que se documenta un rescate en un glaciar suizo a 2800 metros de altitud. Cabe mencionar que Mesguich también fue un pionero de la cinematografía con fines publicitarios, ya que realizó en 1898 el primer film de este tipo, para la marca Ripolin (Leprohon et al., 1968).

En los años 1910, los italianos (en particular los turineses) pasaron a ser los referentes de este género, siendo de destacar las películas *Ascensione al Cervino* y *Ascensione al Dente del Gigante*, ambas de 1911. En estos films, el alpinista Mario Piacenza documentaba sus escaladas operando él mismo una cámara de 16 mm (Barnard, 2011).

De este período, también son dignas de mención las películas *A 3000 metri sull'Adamello*, film militar realizado por Luca Comerio y Paolo Granata en 1916; *Maciste alpino*, del mismo año y realizada por Giovanni Pastrone, fue una película de suspenso y ambientación bélica pionera de la ficción en el marco del Cine de Montaña; y *Tra i ghiacci e le nevi del Tonale*, de 1918, que es también un film militar, en este caso de realizador anónimo (Barnard, 2011).

3.2. Bergfilme

El *Bergfilme* (del alemán *berg* -montaña- y *filme* -película-) apareció en la Alemania de la República de Weimar, en los años 1920, período en que se hizo popular el montañismo y, más específicamente, el alpinismo. Este deporte era entonces asociado a determinados valores socialmente valorados, como la resistencia, el coraje o la determinación. En estas películas, las grandes montañas poseían un enorme atractivo estético que constituía la base sobre la que se desarrollaban tramas poco elaboradas, a menudo ingenuas, y donde se daba importancia a un cierto dramatismo muy típico de la época (Leprohon et al., 1968).

A lo largo de dicha década, y sobre todo en la siguiente, este género fue permeado por un indisimulado patriotismo, y de unas connotaciones casi míticas paralelas a la situación histórica que vivía entonces Alemania: el apogeo y triunfo del nazismo. El régimen de Hitler prácticamente se apropió de este género, que le podía servir de propaganda de sus valores, por lo que algunos directores se retiraron del movimiento (Osorio Villegas, 2014). Independientemente de su relación con los aspectos históricos mencionados, se trata de películas filmadas en la montaña, con todo lo que ello conllevaba: unas dificultades técnicas y un esfuerzo físico considerables. Así, los actores solían ser atletas consumados en deportes como el esquí o el alpinismo. También cabe destacar la cuidada fotografía y la trabajada composición mostradas en muchas secuencias de estos filmes, en los que las montañas y los paisajes asociados a éstas tomaban un protagonismo casi al mismo nivel que las personas que participaban en el rodaje (Barnard, 2011).

El género encontró rápidamente los favores del público, entusiasmado por las impactantes imágenes de los Alpes. Estas películas ponían en escena las gestas heroicas de los caballeros solitarios que desafiaban las peligrosas cumbres alpinas y elementos de la naturaleza como los glaciares, la nieve, las tormentas y las avalanchas (Rentschler, 1990).

Quienes veían estas películas por primera vez, quedaban absortos ante la impresionante belleza de las montañas, la fuerza brutal de sus elementos y la deslumbrante blancura de la nieve contrastando con las rocas oscuras, así como por las extrañas formas adoptadas por el hielo (Leprohon et al., 1968).

El precursor del género fue Arnold Fanck, un geólogo de Friburgo apasionado por las excursiones de montaña. Comenzó rodando tres películas dedicadas a difundir los valores del alpinismo: *Die Wunder des Schneeschuhs* -Las virtudes de las raquetas de nieve-, de 1920; *Im Kampf mit dem Berge* -La lucha contra las montañas-, de 1921; y *Fuchsjagd im Engadin* -La caza del zorro en Engadin-, de 1922.

Desde el punto de vista del estilo, los trabajos de Fanck representan una innovación interesante, dado que por primera vez las películas retrataban la naturaleza *in situ*, en toda su grandeza y rompiendo la costumbre de la época de simular montañas en decorados de estudio. A lo largo de los años 1920, su fama como director y guionista sólo fue igualada por sus complicados, exigentes y duros rodajes, por lo que a menudo los actores sufrían las inclemencias del tiempo e incluso terminaban accidentados (Barnard, 2011).

A mediados de dicha década, Fanck dio a conocer a Leni Riefenstahl, quien era por entonces bailarina, escaladora e incipiente actriz y quien se convertiría luego en directora de películas de propaganda nazi. Ambos protagonizaron un tándem muy popular entre el público consumidor de Bergfilmes, hasta que las diferencias ideológicas terminaron por separarlos (Salkeld, 2011). De hecho, Fanck se enfrentó con Goebbels, el director de la propaganda nazi, y se exilió en Japón; sin embargo, con los años terminó colaborando con el régimen de Hitler. Posteriormente, después de pasar por grandes dificultades económicas, trabajó como leñador, y sólo hacia finales de los años 1950 recibió el reconocimiento artístico por parte del mundo del cine (Sontag, 1986).

Uno de los más influyentes Bergfilme es *Die weisse Hölle vom Pitz Palü* (El infierno blanco de Pitz Palü), realizado por Arnold Fanck y Georg Willhem Pabst en 1929, y en el que aparece la ya mencionada Leni Riefenstahl como actriz (Riverola, 2013). De acuerdo a este autor:

Nos encontramos delante de un grandísimo ejemplo de Cine de Montaña alemán en mayúsculas, una auténtica obra maestra, con un guión dramático que acentúa las relaciones entre los protagonistas y con una excelente fotografía, que volvía a colocar a los Alpes como si de un protagonista más se tratara (Riverola, 2013, s.p.).

Entre los temas más recurrentes del Cine de Montaña se encuentran el poder y la pureza de la naturaleza, la montaña sagrada, los guerreros de los picos y el equipo de rescate, entre otros. Entre estos, los más frecuentes son el abrumador poder de la naturaleza y la pureza absoluta del ambiente alpino, los que se presentan a través de imágenes

espectaculares de los picos, paisajes cubiertos de nieve, glaciares prodigiosos, paredes verticales, tormentas de nieve, avalanchas, grietas y precipicios vertiginosos; también abundan los bosques exuberantes y las cascadas y lagos de aguas cristalinas.

Dichos motivos, la mayoría de carácter figurativo, están estrechamente vinculados al carácter cósmico de la montaña y a su aparente indiferencia hacia todas las formas de vida y existencia. Este contexto también remite al tema de la montaña sagrada, tomado de diversas tradiciones religiosas de diferentes partes del mundo; las montañas eran la morada de los dioses, un lugar de revelaciones y visiones, la conexión entre la tierra y el cielo (Barnard, 2011; Leprohon et al., 1968).

Los mismos protagonistas de las películas, los escaladores, guías, montañeros, los equipos de rescate y los esquiadores retratan un modelo común: el guerrero de la montaña. Son hombres fuertes, incorruptibles, decididos y valientes, dispuestos a cualquier sacrificio para lograr su sueño de conquista, con el fin de dar un sentido a su existencia.

Sólo aquellos que poseen estas virtudes pueden competir con las fuerzas de la naturaleza y aspirar a la esfera de las grandes alturas. Para los pobres de espíritu y los mediocres, por el contrario, las montañas representan sólo grandes dificultades que jamás se atreverán a enfrentar (Leprohon et al., 1968).

Otro tema central es la entrega y la abnegación del equipo de rescate. Desde los pueblos, en medio de la noche, salen los equipos de escaladores y guías que van al rescate de los desaparecidos; van equipados con mochilas, cuerdas, crampones, mosquetones, pitones y camillas, caminando uno tras otro a una distancia regular, que es siempre la misma.

El resplandor de las linternas que perforan la oscuridad, la refracción de la luz en la nieve, la disciplina casi militar y el paso firme de la columna de escaladores, constituyen algunas de las principales características de las películas de montaña de carácter épico.

3.3. Clasificación y Subgéneros

Hasta la segunda mitad del siglo 20, a nivel de análisis histórico, las películas de montaña eran clasificadas de una manera muy abierta y generalizada. Solamente existían dos grupos: films de ficción y documentales. Más tarde, y debido principalmente a la aparición de nuevos géneros y considerables avances tecnológicos, la clasificación se vio ampliada hacia diversos subgéneros. Paulatinamente, a lo largo de la última década del siglo 20 y la primera del siglo 21, las películas de montaña y la mayoría de sus directores dejaron atrás el cine convencional -35 o 70 mm-, dando el salto al cine digital, implementando los nuevos formatos que se fueron imponiendo progresivamente y obteniendo una mejor calidad de imagen, además de que se vieron facilitados tanto el rodaje como la post-producción (Riverola, 2015b).

En otro de sus trabajos, dicho autor propone la siguiente clasificación para el Cine de Montaña (Riverola, 2015a):

Ficción sin intervención de la montaña en la trama: se trata de películas de ficción en las que la montaña aparece en partes del metraje, aunque no interviene directamente en el argumento del film. Se incluyen dentro de esta categoría *The Searchers*, dirigida en 1956 por John Ford y considerada como un *western de montaña* (el que a su vez representaría un subgénero dentro de la ficción en las películas de montaña). Otro ejemplo en el que la montaña ejerce un rol importante en el desarrollo de la trama, es el de la serie de films que tienen a James Bond, el agente 007, como protagonista. De los 22 títulos existentes, en ocho hay escenas de acción filmadas en localizaciones de montaña, generalmente los Alpes.

Ficción en la que la montaña participa activamente en la trama: en este tipo de películas la montaña es imprescindible, es decir, sin montaña no hay película. Un ejemplo sería *The White Tower*, dirigida en 1950 por Ted Tetzlaff y protagonizada por Glenn Ford, Alida Valli, Claude Rains, Lloyd Bridges, Sir Cedric Hardwicke y Oscar Homolka, quienes

conforman un grupo heterogéneo de personajes obsesionados por conquistar un pico no escalado hasta entonces.

Documentales: se trata fundamentalmente de testimonios visuales de paisajes de montaña. En ocasiones, estas películas contienen entrevistas a los personajes implicados, las que son realizadas con la intención de facilitar su comprensión. Se trata, entonces, de documentales testimoniales. Un ejemplo paradigmático de documental de montaña sería el filmado en 1950 durante una expedición francesa al Himalaya, realizado en condiciones dramáticas, y en el que se pueden ver las imágenes de la odisea que alpinistas franceses y sherpas vivieron para poder salvar la vida de dos compañeros con gravísimas congelaciones. En 1954 fue estrenado el montaje realizado por Marcel Ichac, bajo el título *Victoire sur l'Annapurna*.

Recreaciones históricas: este género se caracteriza por la narración de hechos históricos mediante la puesta en escena con actores. La narración es realizada generalmente con una o más voces *en off* que actúan como hilo conductor. Los actores representan los hechos acaecidos y, cuando es posible, los protagonistas reales aportan sus descripciones narrativas. Ejemplo de este género es *Touching the Void*. Dirigida por Kevin McDonald y lanzada al mercado en 2003, esta película está basada en el libro escrito por el montañista Joe Simpson, que relata la historia verídica de una expedición que realizó su autor al Siula Grande, una montaña de 6344 metros en los Andes Peruanos.

3.4. Análisis de las Entrevistas a Representantes Destacados del Género

En el presente subcapítulo se procede a analizar el trabajo de campo realizado por el autor, que consistió en entrevistas efectuadas vía video-llamada o a través de e-mail a distintos representantes destacados de este subgénero que se puede denominar *ski & snowboard films*; siendo estos Scott Gaffney, Adam Moran, Guido Perrini, Bob Plumb, Mathieu Mazuel y Juan Stadler. Ellos se desempeñan como productores, directores,

directores de fotografía y/o fotógrafos en las más importantes productoras estadounidenses de dicho subgénero. Las entrevistas consistieron en diez preguntas, abarcando desde la pre-producción y el rodaje hasta la exhibición, entre otros aspectos relevantes de la realización de estos films.

El objetivo de dicho trabajo de campo consistió en relevar la mayor cantidad posible de información sobre este subgénero, con la finalidad de conocer la percepción que tienen las personas que trabajan en la generación de este tipo de contenidos. El análisis de las respuestas obtenidas se realizó respetando el orden de las preguntas realizadas, las que pueden ser consultadas en el Cuerpo C del presente Proyecto de Graduación.

En primer término, cabe destacar que ninguno de los seis entrevistados tiene conocimiento acerca del origen del subgénero de Cine de Montaña, ni tampoco fueron capaces de realizar una clasificación aproximada de este tipo de películas. Solamente Perrini nombró a Leni Riefenstahl como una de las personas que estuvieron más involucradas en el desarrollo de los Bergfilms, pero sin saber qué papel cumplió ésta realmente. Esto deja en claro que para trabajar en el medio no es indispensable conocer el origen de un género, y que, por otro lado, no existe información pertinente que circule en este medio que invite a los que lo integran a informarse sobre el origen del subgénero. A esta misma conclusión llegó el autor del presente trabajo cuando inició su realización, habiendo encontrado muy poca información al respecto y escasos autores que teoricen acerca del tema.

La segunda temática tratada fueron los films anteriores a los años 1990, y aquí los entrevistados tuvieron diferentes opiniones. Perrini y Gaffney nombraron a Warren Miller y Dick Barrymore como los principales productores de películas de ski -y de hecho lo fueron, sobre todo por la gran cantidad de filmes que produjeron-. Adam Moran, por su parte, piensa que dichos productores eran *geniales*, ya que se enfocaban en el verdadero espíritu de escapar a las montañas, cuando en la actualidad los realizadores suelen

limitarse a mostrar los mejores saltos en formas espectaculares. Por otra parte, Stadler considera que los filmes de dicho período carecían de argumento y estructura dramática. Cuando se les consultó acerca de la contribución de las diferentes tecnologías que fueron surgiendo durante los años 1990 y de cómo fueron recibidos tanto las cámaras digitales como los equipos de grabación de sonido más livianos, la totalidad de los entrevistados afirmaron que estas nuevas tecnologías hicieron que todo fuera más fácil, accesible, económico y rápido. El proceso fílmico implica un revelado que puede llegar a ser muy costoso; en cambio, las cámaras digitales graban en tarjetas de memoria, por lo que se pueden registrar tantas horas de material como se desee; y luego de visualizado dicho material eliminar todo lo que no será utilizado. Con las cámaras fotográficas digitales, por ejemplo, se puede transferir una foto desde la misma cámara a un teléfono móvil mediante el uso de *wi-fi*, y desde éste subirlo inmediatamente a Instagram u otra red social donde miles de seguidores podrán verla de manera inmediata. Este mismo proceso, con una cámara analógica, llevaría mucho más tiempo. Además, las nuevas tecnologías permitieron grabar de formas diferentes, impensadas con las antiguas cámaras analógicas. Cámaras como la GoPro permiten a los deportistas mostrar la acción desde su punto de vista -también llamado POV, del inglés *Point Of View*, o bien cámara subjetiva-, generando este tipo de encuadre en el espectador la sensación de vivenciar lo que experimenta el deportista. Estas cámaras también permiten a los realizadores audiovisuales montarlas en lugares a los que antes era prácticamente imposible acceder, generando encuadres nuevos y mostrándole al espectador imágenes nunca antes vistas. Por otra parte, los *drones* -vehículos aéreos no tripulados, generalmente equipados con cámaras- permiten realizar tomas aéreas muy económicas. Asimismo, las tecnologías de estabilización de las cámaras posibilitan realizar planos-secuencia siguiendo a los esquiadores en sus asombrosas bajadas y saltos. Asimismo, existen cámaras digitales que permiten grabar a una elevada cantidad de cuadros por segundo, y estas tomas, al ser ralentizadas en post-producción, posibilitan al

espectador ver en detalle los movimientos de los atletas, entendiendo mejor las técnicas empleadas. De todas maneras, como afirma Perrini, hacer películas obviamente se volvió más fácil gracias a la tecnología, aunque esto no necesariamente significa que las películas sean mejores. Según este profesional, una buena historia es la parte más importante de la película (comunicación personal, 15 de septiembre, 2016).

Claramente, estas nuevas tecnologías son herramientas muy valiosas, pero tienen que ser empleadas con criterio si se desea conseguir un producto final de calidad, sin que el producto se base en la mera utilización de estas tecnologías. Sin embargo, cabe destacar que el abaratamiento de los costos permitió al usuario doméstico hacer uso de estas tecnologías y experimentar con ellas. Al respecto, Gaffney afirma que en la época en que sólo existían las cámaras analógicas, no era posible simplemente salir al exterior, filmar material y editar un pequeño corto. Al hacerse las cosas más accesibles, la calidad de los productos también disminuyó en cierta medida; pero, al mismo tiempo, esto le abrió la puerta a mucha gente talentosa que de otra manera quizás no hubiera podido experimentar realizando cortos (comunicación personal, 12 de septiembre, 2016).

Otro cambio importante que afectó a las sociedades de mediados de la década de 1990 fue la aparición de internet. Respecto a esto, los entrevistados disienten en algunos aspectos. Para Perrini y Gaffney, internet contribuyó negativamente, ya que antes de que apareciera los fanáticos no veían prácticamente ninguna película de ski y snowboard durante el año, por lo que cuando estas salían a la venta, estaban todos entusiasmados por ver lo último realizado. Hoy por hoy, el espectador está expuesto a abundante material a través de internet. Además, en la actualidad los espectadores están acostumbrados a un formato de video de tres minutos, por lo que se les hace difícil a los realizadores mantener su atención en películas de más de una hora. Por otro lado, Moran, Plumb, Mazuel y Stadler sostienen que la aparición de internet fue algo que contribuyó positivamente al medio, ya que la *web* le da al espectador una plataforma desde la cual pueden ver cotidianamente el contenido que ellos mismos generan;

aunque, a su vez, coinciden en que internet devaluó en cierta medida sus profesiones, ya que ahora cualquier persona con una cámara digital puede generar contenido y subirlo a internet. Al respecto, Stadler sostiene que internet revolucionó el mundo audiovisual en general. En particular, para el cine de ski y snowboard representó la posibilidad misma de existir. Lograr la distribución de películas en soportes sólidos (dvd, laser disc, blu-ray, etc.), era sólo posible para las grandes productoras de Estados Unidos o Europa, las que contaban con los presupuestos de las casas matrices de las marcas del rubro. En cambio, actualmente internet ofrece a los realizadores la posibilidad de mostrar su trabajo a todo el mundo a muy bajo costo, lo que a su vez hace posible a las marcas y sponsors locales poder financiar proyectos (comunicación personal, 22 de septiembre, 2016).

Los entrevistados coinciden en que en la actualidad se produce más contenido audiovisual de ski y snowboard en comparación con las décadas anteriores a 1990. Esto se debe a que antes de la aparición de internet y de los equipos digitales, producir y exhibir este tipo de películas era mucho más complejo, principalmente porque era más costoso y complicado de realizar. Actualmente todo resulta mucho más económico y fácil, tanto para rodar como para distribuir y exhibir. Conseguir sponsors es también una tarea relativamente sencilla, ya que estos se basan en la cantidad de visualizaciones que obtienen en las redes sociales. Además, existen plataformas digitales como Red Bull Tv y Epic Tv, entre muchas otras, que requieren muchas horas de contenido para mantener satisfecha la demanda de deportes extremos a las que las nuevas generaciones de espectadores están acostumbradas. Paradójicamente, Gaffney afirma que, no obstante todo ello, muchas grandes productoras tuvieron que cerrar (comunicación personal, 12 de septiembre, 2016).

El argumento de las películas y sus estructuras narrativas son algo que no evoluciona debido a la mera aparición de nuevas tecnologías, ya que éstas, de manera general, se utilizan en otras facetas de la realización cinematográfica. Así, mientras Perrini defiende que con el paso del tiempo las estructuras narrativas de los films de ski y snowboard se

fueron empobreciendo, para Stadler sucedió todo lo contrario, es decir, antes las películas carecían de argumento y estructura dramática; se trataba de meras secuencias de imágenes de acción y música, y que en este contexto, el crecimiento en la industria convirtió a los deportistas en atletas de élite. Como *rockstars trend-setters* que ahora son valorados por las marcas, lo que también llevó a los realizadores a empezar a mostrarlos como deportistas profesionales, con guiones que contemplan otros conflictos más profundos, como la preparación física, el esfuerzo, la ecología y respeto por la naturaleza, la competencia de alto nivel, etc; y no sólo imágenes de acción y música (comunicación personal, 22 de Septiembre, 2016).

Lo que sí es seguro, es que en la actualidad diversas productoras tienden a hacer sus películas mucho más cinematográficas, saliendo en cierta medida del formato clásico de video de ski o snowboard. Esto tiene lugar claramente debido a la aparición de las nuevas tecnologías antes mencionadas, las que permiten realizar films mucho más cinematográficos, con *super slow motion*, planos desde prácticamente todos los ángulos posibles, etc. Quizás por esta espectacularidad de los films actuales, muchos directores le restan importancia al argumento y la estructura narrativa; mientras que para muchos otros una buena historia sigue siendo la parte más importante de un film, independientemente de su género.

En cuanto a la distribución, los entrevistados afirman que el uso de internet facilitó esta tarea, ya que previamente lo que se hacía era mandar el material a una casa de VHS para que hagan el conformado, y luego distribuirlas por correo, algo difícil y costoso para las pequeñas productoras. Al igual que la distribución, la exhibición, actualmente, también se hace digitalmente, mediante las plataformas ya mencionadas como Red Bull Tv o iTunes, donde el usuario puede adquirir sus películas favoritas con una tarjeta de crédito. Por el contrario, anteriormente este tipo de películas se exhibían mayormente en modestos cines ubicados en los pequeños pueblos de montaña.

Respecto al *target* al que apunta este tipo de films y a la audiencia que los consume, los entrevistados, de manera general, coinciden que ésta ha aumentado considerablemente, ya que, sin lugar a dudas, con el paso del tiempo estos deportes se han ido popularizando. En la actualidad, el snowboard es una disciplina olímpica. Los sponsors les pagan a sus atletas como a deportistas de élite, y ello se debe a lo que sus imágenes generan en término de ganancias a nivel empresarial. A su vez, la aparición de las redes sociales incrementó el público de manera exponencial, y esto generó que muchas marcas salgan a buscar deportistas a quienes patrocinar, para así vender mejor sus productos. Sin embargo, algunos de los entrevistados coinciden en que el público se volvió más efímero, y que los verdaderos fanáticos siguen siendo pocos. Además, el encarecimiento de la práctica de estos deportes de montaña hizo que muchos fanáticos dejen de practicarlos.

Por otro lado, el equipo técnico es una parte fundamental de toda producción audiovisual. Contar con los últimos avances tecnológicos y las mejores herramientas, pero sin personal capacitado para que pueda emplearlas de la mejor manera, hace que estas herramientas se conviertan en inservibles. Tanto para Moran como para Plumb, las técnicas empleadas para usar dichas herramientas de la mejor manera es algo que se puede aprender, aunque lo más importante para ellos es tener una buena relación con los deportistas, generando una comunicación óptima para que estos se sientan cómodos frente a las cámaras, y así obtener mejores resultados. En cambio, según Mazuel y Perrini lo más importante que debe tener el equipo técnico es pasión por lo que hacen; pasión tanto por el cine como un medio de expresión, como por el ski y el snowboard y por el medio en el que están inmersos a la hora de rodar este tipo de películas. Para Gaffney, por su parte, lo más importante es tener un buen ojo fotográfico y saber contar una historia, además de tener la capacidad atlética para, en muchas ocasiones, ser capaz de llegar a locaciones difícilmente accesibles.

Por otra parte, hay algo muy importante que, según el autor del presente trabajo, debe tener el equipo técnico, y que ninguno de los entrevistados menciona: en la mayor parte de las ocasiones, el equipo técnico y los deportistas se encuentran rodando en locaciones sumamente alejadas de cualquier centro habitado; por lo que, ante cualquier accidente, las únicas personas capaces de asistirlos son ellos mismos, por lo cual tener conocimientos sobre rescate en avalanchas y primeros auxilios es imprescindible para la seguridad de todas las personas que se encuentran en la filmación de este tipo de películas. Sin lugar a dudas, la pasión es lo que impulsa al equipo técnico a, por ejemplo, caminar durante horas frente a un clima realmente hostil, solamente para obtener una toma que en la película durará no más de diez segundos. Pero muchas veces solamente la pasión no alcanza, y para destacarse en un mercado sumamente competitivo como es el actual, es necesario profesionalizarse. Como afirma Stadler, hacia fines de los años 1980 y principios de los 1990 eran pocos los directores y editores profesionales que estaban involucrados en este tipo de videos. Hoy, la mayoría de los realizadores que producen películas de montaña con distribución exitosa son recibidos de escuelas o universidades de cine, producción o dirección, lo que contribuyó en gran medida a aumentar la calidad de la fotografía, la estructura dramática y la edición de las piezas (comunicación personal, 22 de Septiembre, 2016).

Sin embargo, no sólo las nuevas tecnologías hicieron que las películas de la actualidad sean mucho más cinematográficas que las precedentes, sino también el equipo técnico, que se profesionalizó y se formó para utilizar estas herramientas de la mejor manera posible. Por último, se les preguntó a los entrevistados si tenían conocimiento de alguna bibliografía que desarrollara o que al menos tratase el Cine de Montaña, y ninguno pudo dar una respuesta acorde a lo preguntado, lo que confirma que no hay prácticamente ningún autor que teorice sobre este tema, y si los hay, ese material nunca llegó a las manos de los entrevistados, que son personas que están completamente inmersas en este género y en los avatares de su realización.

Capítulo 4. Avances Tecnológicos de los Años 1990

En este capítulo son analizados aquellos avances tecnológicos que tuvieron lugar durante la última década del siglo 20, los que supusieron una verdadera revolución para el Cine de Montaña. Dichos avances, que facilitaron la realización y ampliaron las posibilidades expresivas de este tipo de películas, son expuestos desde las perspectivas de la producción, el rodaje y la exhibición. No obstante, para una mejor comprensión del contexto en el que se desarrollaron estos avances, los primeros apartados están consagrados a las llamadas *Sociedad de la Información y Tecnologías de la Información y la Comunicación* (TICs).

4.1. La Sociedad de la Información

La Sociedad de la Información es uno de los elementos más significativos dentro de los diversos procesos que agrupa la llamada *globalización*. Al respecto, Trejo Delarbre (2001) afirma que la Sociedad de la Información es una de las expresiones, quizás la más promisorias a pesar de todas sus contradicciones, del proceso de globalización contemporáneo.

Por su parte, Cornella (2002), define a la Sociedad de la Información en los siguientes términos: “Es una sociedad en la que la información se usa intensivamente en la vida social, cultural, económica y política” (Cornella, 2002, p. 35).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han modificado las actividades de los países y de las personas originando la globalización en la economía y la digitalización de la cultura. Las comunicaciones ocurren en tiempo real a través de las redes globales. Esta nueva forma de organización de la sociedad bajo la forma de redes sociales que se expande con rapidez y por todos los países se origina por las herramientas que brindan las TICs (Cornella, 2002).

Aunque suene redundante, el factor esencial que caracteriza a la Sociedad de la Información es que en ella se emplean grandes cantidades de información, la que fluye a

través de una red construida a partir de soportes tecnológicos. Esto no significa que necesariamente los sujetos estén más comunicados, sino que las TICs permiten el acceso a la información, lo que añade valor a las labores que realizan tanto las personas como las organizaciones. En este punto se hace necesario establecer las diferencias entre los conceptos de Información y Comunicación. En relación a esto, Rodrigo afirma que “la información es el contenido del mensaje y la comunicación la relación que se produce al tomar este contenido forma y expresarse” (Rodrigo, 2001, p. 41). En este sentido, este autor también plantea que “la información es sencillamente el contenido del mensaje, mientras que la comunicación es el proceso global” (Rodrigo, 2001, p. 44).

La Sociedad de la Información se basa en el acceso a la información mediante la comunicación, y por ende el desafío de mejorar la eficiencia de los canales y mensajes resulta necesario, ya que una misma información requiere de formatos y canales diversos de acuerdo a las características de los receptores.

Retomando a Trejo Delarbre (2001), es posible afirmar que la Sociedad de la Información se caracteriza por basarse en el conocimiento y en los esfuerzos por transformar la información en conocimiento. Así, cuanto mayor es la cantidad de información generada por una sociedad, mayor es la necesidad de convertir dicha información en conocimiento.

Al respecto, Rodrigo afirma que “nuestro conocimiento depende de las informaciones que recibimos. Y nuestra influencia sobre esas informaciones es limitada” (Rodrigo, 2001, p. 43).

Se dispone de gran cantidad de información, los medios de comunicación son un espacio de interacción social al permitir que se utilicen tecnologías de comunicación interactivas, las distancias espaciales no existen al momento de comunicarse, la comunicación se establece en tiempo real, mediante las TICs los usuarios no sólo son consumidores sino que también producen sus propios contenidos. En cuanto a las redes de información mundiales, los países en vías de desarrollo tienen menor acceso a la información que circula en los países del llamado Primer Mundo. En este contexto mundial, se requiere el

acceso a las redes que contienen información y también que el usuario adquiriera aprendizajes específicos para poder discernir cuál es la información útil y fiable. A su vez, los intereses comerciales han predominado sobre el desarrollo cultural y humano, haciendo que la Sociedad de la Información se transforme en una herramienta más del capitalismo (Trejo Delarbre, 2001).

4.2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)

A fines de la década de 1980, las tecnologías audiovisuales se fusionan con la informática. Las computadoras pueden ser usadas para generar las imágenes que aparecen en los libros de texto, con la ventaja de ser interactivas y de responder de una manera diferenciada a cada uno de los usuarios. Así, la computadora ya era capaz de generar algo más que líneas rectas, y los gráficos sencillos comienzan a ser reemplazados por ricas imágenes digitalizadas, aunque estas máquinas no eran todavía lo suficientemente potentes como para generar imágenes de video.

A partir de 1993, y como consecuencia de los avances en las placas de video de las PC, la informática permite integrar el video a pantalla completa, lo que hizo posible crear presentaciones que combinen imágenes con texto y sonido, comenzando así la llamada tecnología multimedia ((Jiménez Valverde y Llitjós Viza, 2008).

Según Salinas (1996), el término *multimedia* refiere normalmente a vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controlados por una computadora. Es la combinación de *hardware*, *software* y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información. El sistema multimedia, flexible y asociado al concepto de interacción, comienza a ser utilizado en los medios audiovisuales, llegándose a hablar inclusive de un cambio revolucionario en estos medios.

De acuerdo a Prendes Espinosa y Solano Fernández (2001), existen dos clases de multimedia: multimedia en soporte físico y multimedia en línea. Los primeros

corresponden básicamente a los CD-ROM y los DVD, y tienen un gran impacto en los medios audiovisuales debido a que por vez primera es posible el almacenamiento de grandes volúmenes de información digital en un medio portátil.

El soporte en línea (*on-line*) corresponde a la fusión entre la tecnología audiovisual con la llamada tecnología telemática (internet). Con los primeros navegadores y las primeras conexiones de banda estrecha, estas aplicaciones en línea se limitaban a la visualización de imágenes fijas o de pequeños archivos de video de baja resolución (Prendes Espinosa y Solano Fernández, 2001).

El soporte en CD-ROM ofrece todavía una mayor velocidad de transferencia de datos, aunque las aplicaciones multimedia e hipermedia en línea ofrecen ventajas sobre los soportes físicos: rapidez en la actualización de contenidos, menor costo de distribución y acceso al material en cualquier momento y desde cualquier lugar que posea este tipo de cobertura.

Con el arribo de la conexión de banda ancha, que permite distribuir video en tiempo real con una mayor calidad, el potencial de la tecnología multimedia aumenta de manera significativa, y cada vez es mayor la oferta de simulaciones, laboratorios virtuales y páginas de internet que cuentan con soportes hipermedia para la visualización de diferentes contenidos (Prendes Espinosa y Solano Fernández, 2001).

Así, las TICs constituyen un conjunto de tecnologías tales como la microelectrónica, la informática (máquinas y *software*), las telecomunicaciones y la optoelectrónica, las que han generado una verdadera revolución en la vida de los seres humanos, y esta revolución se ve plasmada en la denominada Sociedad de la Información (Castells, 2000).

Ante esta realidad, se hace necesario el desarrollo de las aptitudes y conocimientos necesarios para poder adaptarse a estos continuos cambios. La llamada *alfabetización científico-tecnológica*, requiere de herramientas tecnológicas que generen competencias, que permitan la vinculación con el mundo circundante, ya que proporcionan valor

agregado al conocimiento (Castells, 2000).

El uso de la informática se ha orientado tradicionalmente a la enseñanza del recurso en sí mismo, y no estuvo enfocado en su aplicación práctica. El diseño de un proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de estos recursos tecnológicos requiere de una acción tanto técnica como reflexiva, por lo tanto, la incorporación de estas tecnologías a la creación artística tiene que ser precedida por una organización de las mismas dentro de un espacio curricular determinado (Martínez Sánchez, 1996), como ser, por ejemplo, la enseñanza relativa a la comunicación audiovisual.

Así, la incorporación de las TICs a los contenidos curriculares relacionados con el cine en particular y con la comunicación audiovisual en particular, debería ser llevada a cabo considerando a estas tecnologías como una herramienta más (Martínez Sánchez, 1996), ya que el verdadero cambio en el contexto audiovisual radica en la capacitación de los docentes que dictan materias relacionadas con las disciplinas audiovisuales.

Las prácticas interdisciplinarias consideradas como el intercambio de experiencias entre docentes constituyen una oportunidad de potenciar las individualidades de los alumnos a través de un trabajo conjunto. Para ello, son necesarias prácticas pedagógicas abiertas, flexibles y permeables (Levis y Finkelievich, 2006).

Las TICs ofrecen una posibilidad de contacto con culturas diversas, una red de sitios donde investigar y posibilitar la interacción con otras personas. La dinámica que ha adquirido el paradigma tecnológico actual, apunta hacia una apertura en forma de red multifacética y de creciente complejidad. La base de esta estructura es internet, transformada en la principal tecnología del nuevo paradigma. En internet no hay periferia ni centro, todos pueden ser a la vez periferia y centro al pertenecer a la esfera del mundo virtual (Trejo Delarbre, 2001).

En relación a esto, Castells (1997) afirma que:

Las nuevas tecnologías no poseen un centro único que las dirija y desarrolle. Su configuración reticular hace que tengan múltiples centros y que su desarrollo y control esté en la propia red. Esto no significa que tenga vida propia, sino que son sus usuarios los que le proporcionan sus múltiples centros y formas. Es

precisamente su carácter abierto su principal fortaleza, ya que de esta forma los usuarios son productores de tecnología y configuradores de la red (Castells, 1997, p. 42).

El potencial de las TICs está en la transmisión de información, y no de conocimiento. Son una herramienta muy poderosa para acercar gran cantidad de información a las personas, y esta información puede servir de materia prima para la elaboración de nuevos conocimientos., pero para que a partir de esta información se produzca conocimiento debe necesariamente existir capacidad reflexiva e investigativa por parte de pedagogos y docentes (Castells, 2000).

Por otra parte, el hecho de que las personas estén conectadas a través de las TICs no necesariamente significa que estén comunicadas. Aunque internet llegue progresivamente a un mayor número de personas en el mundo, esto no implica que una persona esté comunicada con todas las demás personas que tienen acceso a internet. En relación a esto, Wolton dice que “la comunicación no es como respirar. Comunicar no es fácil ni natural, sino que exige un esfuerzo, una apertura hacia los demás” (Wolton, 2000, p. 22).

Cabe señalar además que las TICs no remplazan a los seres humanos en su relación con la cultura. Aunque resulte efectivo que a través de la tecnología se facilite el acceso a una red de informaciones y relaciones, esto es posible gracias a que hay personas detrás de dicha información. El contenido al que se puede acceder a través de las TICs es reflejo de una visión, de un estado de ánimo, de la individualidad de su creador y de una determinada cultura. El temor a que las computadoras replacen a los seres humanos en su contacto con la cultura y el medio es infundado. En este sentido, Wolton plantea que “podemos fomentar la comunicación a través de las máquinas, pero en ningún caso podemos ahorrar en hombres” (Wolton, 2000, p.106).

Por otra parte, la Sociedad de la Información ha traído diversas consecuencias en distintos planos de la sociedad, entre los cuales destaca la educación. Para ésta tiene una especial importancia el cambio que se está produciendo, considerando que la

principal característica de la Sociedad de la Información es que se centra en la distribución del conocimiento y de la información, materia prima de la actividad educativa. Las TICs trajeron consigo innumerables efectos sobre la educación, abriendo una amplia reflexión acerca de cómo se debe abordar el aprendizaje y la enseñanza en el siglo 21. Si bien se puede tener la sensación de que se está ante un fenómeno sin precedentes, este tipo de cuestionamientos en el ámbito de la educación se han realizado anteriormente, aunque de una manera menos global.

El surgimiento de la sociedad industrial trajo aparejada la necesidad de realizar profundas modificaciones al sistema educativo, acercando la educación a los requerimientos de la actividad industrial. Se hizo urgente contar con una educación masiva que entregara los conocimientos mínimos a los nuevos habitantes de las ciudades que operaban en las industrias. Es durante este periodo que la educación se masifica y se extiende a los sectores más desprovistos de la población (Giddens, 1981).

Giddens (1981) plantea además que “la expansión de la educación en el siglo XX ha estado estrechamente vinculada a la idea de que era necesaria una mano de obra alfabetizada y disciplinada” (p. 546). La educación actual es en gran medida fruto de este período, donde se conectaron directamente los estudios con la actividad productiva.

Actualmente, la humanidad se encuentra ante un fenómeno global que está obligando a modificar las escuelas, centros de formación técnica y universidades; pero por sobre todo la manera como se percibe la educación. Así, la educación debería acompañar los cambios sociales, para preparar efectivamente a las personas para la vida. En este sentido, Tedesco sostiene que “...será necesario educarse a lo largo de toda la vida para poder adaptarse a los requerimientos cambiantes del desempeño social y productivo” (Tedesco, 2009, p. 62).

Así, la Sociedad de la Información y el Conocimiento requiere de personas *informacionalmente* cultas, quienes deberán poseer:

(...) nuevas habilidades informacionales, como la consistente en saber navegar en fuentes ‘infinitas’ de información, saber utilizar los sistemas de información, saber

discriminar la calidad de la fuente, saber determinar la fiabilidad de la fuente, saber dominar la sobrecarga informacional (o 'intoxicación'), saber aplicar la información a problemas reales, saber comunicar la información encontrada a otros (Cornella, 2002, p.49).

De esta manera, en la Sociedad de la Información lo importante no es poseer muchos conocimientos, sino saber dónde encontrarlos. En otras palabras, es necesario saber dónde hallar la información en el momento que ésta sea necesaria.

La metodología empleada en el proceso educativo es otro de los factores que se ve modificado en el nuevo contexto. Este aspecto tiene una especial importancia si se considera que crecientemente los individuos están expuestos a múltiples alternativas de entretenimiento e información. El docente deberá ser entonces capaz de competir con el videojuego, la TV, internet, el chat, etc. (Castells, 2000).

Por otra parte, existen dos elementos que resultan fundamentales para los alumnos: que estos perciban que aprenden -que puedan hacer palpables los conocimientos que adquieren- y que exista un alto grado de interactividad entre alumnos y profesores. En este sentido, Cornella (2002) afirma que:

El método educativo debe migrar desde el paradigma de la transferencia hacia el paradigma de la transacción, es decir del intercambio de conocimientos, de manera que el aprendizaje consista en una especie de pacto, de sintonía entre fuentes (profesor y alumno), en la que ambas partes constaten una mejora de su estado de conocimiento entre el antes y el después (Cornella, 2002, p.52).

Un sistema educativo que defiende la creatividad y la innovación, debe ser en sí creativo e innovador. Todos los actores que intervienen en el proceso formativo -los profesores, la administración de los centros educacionales, los productores de materiales pedagógicos, etc.- son referentes de innovación y emprendimiento para los alumnos, así estos podrían percibir que su profesor, director o decano son personas innovadoras capaces de modificar su rol y su metodología. Así, se espera que el alumno domine las operaciones cognitivas de cada asignatura y desarrolle capacidades como curiosidad, interés, espíritu crítico, creatividad, etc., para lograr el aprendizaje permanente, y para ello se requiere de cambios en los diseños curriculares (Tedesco, 2009).

De los distintos aspectos que han afectado a la educación a principios del presente siglo, tal vez el más comentado haya sido la inserción de las TICs a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En relación a esto, Echeverría afirma que:

El espacio telemático, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países (Echeverría, 2000, p. 17).

Así, se puede afirmar que la Sociedad de la Información está produciendo grandes modificaciones en los procesos educativos, ya que se ha creado un nuevo espacio virtual tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. La irrupción en la escena educativa de este nuevo entorno no implica que el entorno tradicional deba desaparecer, sino que ambos entornos serán complementarios entre sí. Aunque la integración entre estos es gradual, de manera general se puede apreciar una tendencia a lo que Echeverría (2000) llama la *educación de por vida*, a la flexibilidad horaria, los contenidos abiertos y a un profundo cambio en la relación entre profesores y alumnos.

El uso masivo de elementos tecnológicos digitales como celulares, *notebooks*, *netbooks*, *i-pod*, etc, ha creado un nuevo escenario para introducir a las tecnologías en la educación. A pesar de que la mayoría de las personas utilizan estos elementos tecnológicos, en las universidades no siempre se han incorporado las TICs en las prácticas del aula, produciéndose una supuesta desvinculación entre la información que circula en la vida diaria y la educación. Por otro lado, el equipamiento tecnológico en el sector administrativo de las instituciones educativas es incorporado con facilidad; sin embargo, en el ámbito áulico esto no siempre ocurre (Tedesco, 2009).

En muchas instituciones educativas existe el laboratorio de informática, y a dicho laboratorio no tienen acceso los docentes de las otras disciplinas. Al respecto, Artropoulos afirma que “las escuelas reaccionan ante la computadora como si fuera un cuerpo extraño que no debería contaminar las prácticas hegemónicas” (Artropoulos, 2010, p. 20).

Por todo lo expuesto, la incorporación de las TICs debe estar sustentada por políticas integrales que potencien la formación de los docentes, actualización de los contenidos y la creación de redes entre las escuelas (Majó, 2003). En Argentina, las políticas del Estado han introducido las TICs en el sistema educativo de manera fragmentaria y sin una adecuada coordinación, mientras que en otros países de Latinoamérica se han diseñado modelos pedagógicos sustentados por políticas que les han dado ciertos niveles de continuidad (Palamidessi, 2006).

4.3. El Advenimiento del Cine Digital

De acuerdo a Gerbase (2003), la fotografía digital, el video digital y el cine digital representan momentos culminantes equivalentes a la aparición de sus antecesores analógicos. Así, el cine digital fue ganando su espacio en el universo cinematográfico, creando un nuevo sistema que en casi todos sus aspectos suplanta la tecnología analógica precedente.

Aunque la película tradicional continúe presentando una calidad de imagen superior, la reducción de los costos de producción propiciada por la aparición de la tecnología digital impulsó una rápida conversión de las mecánicas de distribución y exhibición de los films, dado que el cine analógico, comparativamente, representa gastos muy superiores, además de que la totalidad del proceso de realización conlleva muchas más dificultades

Las nuevas tecnologías digitales transformaron la práctica totalidad del sistema cinematográfico, dando lugar a novedosas formas de generar imágenes a través de nuevas de representaciones visuales que rebasan los límites de la narrativa cinematográfica tradicional. De esta manera, el cine digital puede absorber gran parte de lo que sucede en el contexto de las demás formas expresivas.

Sin embargo, estos cambios en el cine no se reducen al ámbito tecnológico, ya que la permanente evolución de la tecnología genera además nuevos escenarios estéticos, a la vez que posibilita transformaciones tanto en la dinámica de producción como en la

exhibición del producto audiovisual final. Dichos avances tecnológicos permitieron, a su vez, que el acceso a las imágenes se hiciera posible a través de incontables dispositivos móviles independientes del lugar y de la circunstancia, requiriendo únicamente una conexión a internet (Gerbase, 2003).

En este contexto, se verifica una tendencia modificadora del consumo y de la producción de productos audiovisuales; aunque no todas las salas de exhibición de cine analógico fueron convertidas a los requerimientos de las tecnologías digitales, debido esto principalmente al elevado costo de éstas.

En consonancia con Machado (1997), las prácticas traídas por la tecnología digital son definidas, en primer lugar, por la inserción de la informática en la producción, la distribución y el consumo de productos audiovisuales y, en segundo lugar, por los progresos en el terreno de las telecomunicaciones, con el consecuente estrechamiento del tiempo y el espacio en que se mueve el hombre contemporáneo.

La creatividad, en conjunto con el saber moderno, ha permitido definir nuevos objetivos para el uso de los dispositivos digitales. La implementación de estas modernas herramientas introdujo diferentes innovaciones cinematográficas, incluyendo modalidades expresivas que no era posible plasmar antes del advenimiento de estas tecnologías, las que vienen moldeando nuevos procesos de producción de contenidos y que ganan progresivamente una mayor adhesión por parte de las jóvenes generaciones de cineastas (Gerbase, 2003).

4.4. El Impacto de las Nuevas Tecnologías de Generación de Imágenes

De hecho, el cine tiene la capacidad de crear conceptos, y para los primeros realizadores la actividad producida por el dispositivo fue fascinante por permitir lo improbable: la reproducción del movimiento y la demostración de dimensiones sin un real paralelismo con la realidad.

En la actualidad, debido a la proliferación de dispositivos tecnológicos generadores y

reproductores de imágenes, es marcadamente más evidente el impacto de las nuevas tecnologías en la producción cinematográfica, suceso éste que posibilita el surgimiento de nuevas formas de realizar películas, toda vez que la tecnología contribuyó intensamente a la reestructuración de la relación entre el mundo cinematográfico y su público. Así, el espectador que antes ocupaba una posición pasiva, pasó a ser capaz de realizar su propio producto audiovisual valiéndose de los recursos traídos por la evolución tecnológica de la imagen digital y por las posibilidades que aporta la comunicación en red.

El éxito obtenido por las producciones no profesionales puestas en exhibición en la red, muchas veces se equipara al éxito de algunas de las películas producidas en el ámbito del cine convencional, demostrando que el cine no es una mera forma de realizar una obra artística, sino una relación entre las dimensiones técnicas de la imagen capaces de crear una realidad con la cual el espectador puede relacionarse (Parente, 2007).

El cine, en muchos de sus aspectos, acaba por configurarse como un dispositivo particularmente complejo. A través de la técnica, consigue crear una dimensión imaginaria en base a la naturaleza substractiva de sus imágenes. Así, el cine permite revelar la esencia de las cosas mediante recursos discursivos que generan en el espectador la ilusión de presencia ante los acontecimientos, sin pensar en el aparato que está detrás de cada película, o en los complicados procesos técnicos de producción y montaje que la hicieron posible.

Sin embargo, la apreciación del cine no puede basarse sólo en los aspectos técnicos, dado que la cinematografía, en sí misma, nunca tomó como punto de partida exclusivo a la técnica, es decir, la técnica no hace el cine. La técnica, como todo uso que se hace de los recursos tecnológicos y de las reglas de producción para crear una totalidad orgánica, es sólo una parte -aunque muy importante- del propio cine.

Aunque no se pueda determinar con certeza la esencia del arte cinematográfico, el uso que el cine hace de la técnica crea escenarios, posibles o no, que invocan dualidades

como lo feo y lo agradable, el bien y el mal, entre muchas otras, para conducir al espectador a la reflexión (Elsaesser y Hagener, 2010).

Por lo tanto, el cine es condicionado por la técnica, pero no es, en sí mismo, un mero recurso tecnológico. Así, la tecnología permite al cine la creación de un espacio fluido y en constante transformación que el espectador asimila como un todo continuo y cargado de significados, lo que le posibilita ver no sólo al ser humano, sino también al mundo en el que éste está inmerso, y cada vez de forma diferente (Parente, 2007). Esto es especialmente apreciable en el Cine de Montaña, en el que los nuevos recursos tecnológicos dieron la oportunidad a los realizadores de mostrar la acción desde diferentes ópticas y a distintas velocidades, entre otros recursos que anteriormente resultaban excesivamente costosos, cuando no imposibles de conseguir.

4.5. Innovaciones en la Captación, Producción y Reproducción Audiovisual

El advenimiento de la tecnología digital tuvo una importancia determinante en la evolución de los dispositivos de captación, producción y reproducción audiovisual. El avance tecnológico posibilitó un nuevo esquema de producción que se manifiesta como una nueva manera de concebir, producir, difundir y almacenar contenidos totalmente distinta de las formas que la precedieron (Winck, 2007).

Aún más compleja que la alteración en la manera de producción, es la tendencia a la convergencia de las posibilidades creativas que los nuevos dispositivos de captación de imagen instituyeron. Las innovaciones que resultan del progreso tecnológico traen a la industria de producción de contenidos audiovisuales nuevos desafíos debido a la interactividad creciente, la que altera la relación clásica entre el productor de contenidos y el consumidor.

A medida que progresan las tecnologías de punta, se percibe que la imagen electrónica invade todos los sectores de la producción audiovisual, comprometiendo la práctica totalidad de las especificidades creativas y apuntando hacia el horizonte de un medio

único, compuesto por múltiples vertientes diferentes (Machado, 1997).

Teniendo en consideración que determinadas innovaciones en las tecnologías de producción de contenidos favorecieron la democratización del acceso a los dispositivos técnicos, debido esto a la reducción considerable del costo de los aparatos, este proceso también estimuló, de cierta forma, la formación de un núcleo de nuevos talentos, basado en el interés de técnicos y de productores que exploran nuevos dispositivos tecnológicos para difundir producciones experimentales y/o independientes. De esta forma, establecen una red de intercambio de conocimientos y de experimentaciones innovadoras, catapultando el desarrollo de la producción audiovisual de modo exponencial, lo que se ha podido constatar también -y de modo especial- en el Cine de Montaña

La cuestión de la innovación tecnológica no deja ver sus múltiples implicaciones, debido a que tiene ramificaciones extremadamente complejas. Desde el punto de vista económico, estas innovaciones favorecieron la reducción de costos tanto en los equipamientos como en la producción integral de los proyectos audiovisuales. Por otra parte, desde una óptica social, la innovación tecnológica permitió nuevos modelos de socialización y de distribución información (Winck, 2007).

En términos de producción, dichos avances favorecieron la generación de contenidos de una manera estimulante, ya que cada vez involucran en mayor medida las múltiples posibilidades de la interactividad. Así, la reinención de los procesos creativos resultante de los modernos desarrollos en las tecnologías audiovisuales, posibilitó también el surgimiento de innovaciones en la forma de producir contenidos. Además, las innovaciones tecnológicas revolucionaron el modo en que los contenidos audiovisuales circulan y la forma en son reproducidos (Parente, 2007). Esto es particularmente perceptible en el caso del Cine de Montaña, que en los últimos años ha visto multiplicarse de manera exponencial el número de realizadores independientes que suben sus contenidos a la web.

Winck (2007) destaca la manera en que estas innovaciones traídas por las tecnologías

digitales sacudieron conceptos fundamentales, como por ejemplo la noción clásica de la separación tecnológica entre productores y consumidores -lo que se ve con gran claridad en el creciente fenómeno de aficionados a las películas de ski y snowboard que realizan sus propios films)- además de inaugurar una cadena de valor que puede abarcar un nicho de mercado totalmente inédito.

La complejidad derivada de estas innovaciones tecnológicas de producción, trae aparejados necesariamente nuevos modelos estéticos y de lenguajes creativos, que se refuerzan mediante una articulación convergente con los procesos que tienen lugar a partir de las nuevas condiciones tecnológicas de las producciones audiovisuales. De hecho, la humanidad está presenciando la creación de un lenguaje audiovisual con base en los códigos del lenguaje digital, estrictamente distinto de aquel heredado del cine, de la televisión o del video convencionales.

Winck (2007) destaca que esta novedosa puesta en escena de la industria audiovisual se basa en la existencia de un interlocutor activo, reactivo, inteligente, capaz de dar respuestas, de dialogar y de criticar creativamente, actuando conjuntamente con los productores de contenidos audiovisuales digitales.

4.7. Las Posibilidades del Video Digital para las Producciones no Convencionales

Los progresos tecnológicos que comenzaron a ser alcanzados a partir de los años 1960, permitieron la disminución considerable del tamaño de los equipamientos y la consecuente merma de sus precios, lo que se mostró como un factor crucial para el surgimiento de un nuevo segmento de cámaras dirigido al uso doméstico, las que por la relativa simplicidad operativa no tardaron en conquistar la atención del mercado de consumidores de modernas tecnologías.

La evolución gradual de estos equipamientos electrónicos y la reducción sustancial del precio de los aparatos acontecida ya en la década de 1980, se entrecruzaron de forma espontánea con la capacidad creativa de los artistas y con el interés del público

doméstico; y en la medida en que estos últimos se apropiaron de la cámara filmadora, impulsaron una nueva forma de comunicación urbana basada en la imagen según la cual todo puede -y debe- ser registrado en video (Dubois, 2004). En este proceso, y a medida que fueron perfeccionando sus habilidades, algunos usuarios comenzaron a producir contenidos de una forma más intencional y programada para su exhibición en el ambiente familiar, o bien en espacios públicos para una audiencia relativamente mayor.

Los contenidos basados en este concepto podían ser realizados por cualquier aficionado usuario de cámaras digitales. Sin embargo, durante un período después de su llegada al mercado, nada manifiestamente nuevo se creó en el campo del video, dado que los equipamientos eran sobre todo para consumo doméstico y los usuarios se limitaban a registrar lo cotidiano, sin ninguna finalidad artística en particular.

Entre aquellos que tomaron la iniciativa de crear, pocos innovaban en el campo artístico. Recurrían a las mismas reglas tomadas del cine, debido a su incapacidad inicial para percibir el provecho creativo de estas tecnologías. Pero cuando comenzaron a enfrentar el monopolio del cine en el campo de la creación, recurrieron a las características innovadoras de estas cámaras no profesionales para lanzar otras concepciones formales de representación de los espacios y cuerpos (Winck, 2007).

Así, estos innovadores domésticos, a partir de procesos narrativos formales que seguían vías menos exigentes en términos estéticos, insistían con sus nuevos experimentos visuales que redefinían las relaciones de las imágenes en movimiento con las imágenes fijas, resultando esto en una nueva forma de mirar el mundo a través del arte del video.

Al contrario de lo que sucede en el cine, el video es el lugar de la fragmentación, de la edición, del descentramiento, del desequilibrio, de la heterogeneidad estructural del espacio, de la velocidad, de la disolución del sujeto y de la abstracción.

Sin embargo, es preciso tener en cuenta que el video tardó algún tiempo en encontrar su propia identidad, en distinguirse del cine e imponer un desafío al escenario hegemónico de la creación audiovisual encabezado por el séptimo arte y revitalizado por la televisión

(Machado, 2004).

Tal vez por influencia de las formas estandarizadas de exhibición cinematográfica y televisiva, la obra videográfica fue en sus inicios encarada como un trabajo individual que se podía ver en la pantalla de un monitor de computadora, sea en el ambiente doméstico o en las aulas de escuelas y universidades. Pero inmediatamente quedó claro que, al contrario de otras formas expresivas, el video se presenta casi siempre de manera múltiple, variable, inestable, compleja, manifestándose en una variedad infinita de formas, incluyendo los innumerables videos de deportes de montaña que pueden verse actualmente en internet.

El video poco a poco fue dejando de ser el simple registro de imágenes y se asumió como un modo de pensar que podía tomar como objeto de estudio al propio cine, Así, surgió el vídeo como el lugar de un meta-discurso sobre el cine. Este giro en el abordaje formal del video puede ser visto como el punto de inflexión de la hegemonía cinematográfica, marcando definitivamente la proyección de un nuevo sistema audiovisual que apunta en dirección a un futuro pos-cinematográfico, instaurado por las innovaciones de los aparatos electrónicos y de los sistemas digitales (Dubois, 2004).

A manera de conclusión de este capítulo, se puede afirmar que, en esta época caracterizada por una suerte de generalización audiovisual, se avista la consolidación del video digital como una nueva posibilidad de concepción cinematográfica. Así, el proceso de interacción entre lo digital y las renovadas ideas del cine están trayendo nuevos conceptos de producción, los que priorizan la capacidad de aproximar al espectador a la experiencia real de lo que es representado.

Capítulo 5. Análisis del Corpus de Investigación

En el presente capítulo se procede a analizar un *corpus* compuesto por filmes de montaña pertenecientes a los períodos anteriores y posteriores a los avances tecnológicos de los años 1990, con el fin de determinar en qué medida dichos avances influyeron en la realización de este tipo de películas, caracterizadas por las dificultades técnicas que deben enfrentar los realizadores, actores y equipos de producción a lo largo de su rodaje. También se buscarán las principales similitudes y diferencias entre las películas analizadas, para así poder determinar los trayectos técnicos y estéticos recorridos a lo largo de las últimas décadas por este subgénero cinematográfico.

El *corpus* de investigación consta de los siguientes films: *Der Weisse Rausch* -Arnold Fanck, 1931-; *South for Snow* -John Jay, 1941-; *Deep and Light* -Warren Miller Entertainment, 1950-; *Last of the Ski Bums* -Dick Barrymore, 1967-; *The Blizzard of Aahhh's* -Greg Stump Productions, 1988-; *Creatures of Habit* -Fall line films, 1993-; *Simple Pleasures* -Mack Dawg Productions, 1997-; *That* -Forum, 2006-, *The Crash Reel* -HBO, 2013-; *The Fourth Phase* -Brain Farm, 2016-.

Para dicho análisis, se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos de los films mencionados: producción, locaciones, estructura narrativa, puesta y movimientos de cámara, iluminación, construcción sonora -música, diálogos y sonido ambiente- y montaje.

5.1. La Producción

La producción de películas de montaña fue progresando junto a los avances tecnológicos y las nuevas posibilidades que estos ofrecen. No sólo se producen actualmente una mayor cantidad de films de este subgénero, sino que, además, el Cine de Montaña fue haciéndose progresivamente más complejo y costoso, por lo que en la actualidad producir una película de este tipo que se encuentre a la altura de las mejores, tiene las mismas o mayores dificultades que producir una película ficcional clásica.

La primera película de ski de la que se tiene conocimiento es *Der Weisse Rausch*, de 1931, escrita y dirigida por Arnold Fanck y producida por Harry Sokal. Desde entonces hasta la actualidad fueron múltiples los cambios en lo que respecta a la producción de estos films. Con anterioridad a 1990, y siempre hablando en líneas generales, las películas de montaña solían ser relativamente económicas de producir. Obviamente, los films siempre contaron con un guión, ya sea éste documental o ficcional, y con una logística en cuanto al plan de rodaje; pero en aquel entonces no se disponía aún de manera masiva con las ventajas aportadas por las nuevas tecnologías.

Es así como en algunos films correspondientes al período anterior a 1990, una misma persona producía, dirigía, escribía el guión y editaba la película. No se contaba con una gran cantidad de equipo técnico, y era frecuente que en los rodajes solamente estuvieran presentes el director, el camarógrafo o director de fotografía, y quizás algún sonidista o productor, dependiendo esto de cada película y de la escena a desarrollar.

En cuanto a las erogaciones económicas, no se trataba necesariamente de películas costosas, ya que en la gran mayoría de los casos solamente se contaba con dos o tres protagonistas -generalmente atletas o esquiadores profesionales-, una cámara -o a lo sumo dos- y, ocasionalmente, un equipo para la grabación de sonido. Además, las locaciones solían ser centros de ski y descensos solamente accesibles desde los medios de elevación de los mismos. Posiblemente el mayor gasto al financiar estos proyectos estaba representado por los pasajes de avión a las diferentes locaciones, además de la movilidad dentro de éstas, el hospedaje y las comidas. Por otra parte, estas películas eran muy poco difundidas, ya que, por lo general, solamente se exhibían en pequeñas pantallas de cine en las más importantes ciudades de montaña con centros de ski, por lo que sus ganancias eran, en caso de haberlas, reducidas.

A medida que se acercaban los años 1990, la audiencia que consumía este tipo de films fue aumentando paralelamente a la popularidad que iban adquiriendo los deportes de montaña. Así fue que distintos centros de ski y marcas de equipamiento para realizar este

deporte comenzaron a coproducir esta clase de películas, aportando el financiamiento necesario para que estos proyectos sean realizados, como es el caso de *The Blizzard of Aahhh's*.

Los cambios tecnológicos que tuvieron lugar durante los años 1990 redujeron considerablemente los gastos de producción. Las cámaras con soporte fílmico usadas hasta ese entonces solían ser muy costosas, además de pesadas y poco prácticas para rodar en un medio de montaña. Asimismo, el proceso de revelado y el conformado final también eran onerosos.

La tecnología digital no sólo abarató los costos, sino que también permitió que muchos aficionados que consumían esta clase de films se dedicaran por su cuenta a rodar sus propias películas. Esto motivó que durante y después de los años 1990 se produjeran muchas más películas que en las décadas anteriores; pero, a la vez, muchas de estas películas carecían de calidad técnica.

Debido al continuo crecimiento en cuanto a popularidad tanto del ski como del snowboard, y con la aparición de internet y las redes sociales, las producciones se fueron haciendo progresivamente más populares, además de más complejas técnicamente. En este contexto, los productores encontraron el lugar ideal para promocionar y exhibir sus películas, llegando a una gran audiencia con un costo relativamente bajo.

También los costos de distribución se redujeron de manera considerable, debido fundamentalmente al uso de internet, dado que con anterioridad a la aparición de la red de redes la distribución implicaba hacer el conformado final en VHS y mandarlo por correo a los distintos cines y casas de alquiler de películas.

Por otra parte, las películas que se producen en la actualidad llegan a ser visualizadas por una gran cantidad de espectadores, lo que las convierte en una vidriera ideal para las marcas y los centros de ski, los que desean publicitar, respectivamente, sus productos y sus servicios. Debido a esto, el financiamiento puede provenir de diversas fuentes.

The Crash Reel, por ejemplo, fue producida principalmente por HBO. Asimismo, cada esquiador o *snowboarder* profesional tiene sus propios *sponsors*, los que desean que estos deportistas aparezcan en las mejores películas, para ser vistos por una gran cantidad de público. Incluso el equipo técnico aumentó en gran medida, pasando a tener, por ejemplo en *The Fourth Phase*, al menos cincuenta personas involucradas en la realización de un proyecto que contó con más de dos años de rodaje. Y el equipo técnico no sólo se incrementó en número, sino también en calidad, ya que las personas que trabajan en la realización de una película de este tipo suelen ser profesionales de las artes audiovisuales, y en muchos casos poseedores de títulos universitarios de carreras afines. Así es como *The Art of Flight*, de 2011, película producida principalmente por Brain Farm -la misma compañía que en el 2016 estrenó *The Fourth Phase*-, tuvo un presupuesto aproximado de dos millones de dólares. Aunque seguramente las ganancias superan holgadamente los costos de financiamiento de los proyectos de estas características.

Sin lugar a dudas, lo más complejo a la hora de producir films de este tipo es acceder a las locaciones, las que muchas veces son realmente remotas, por lo que se debe contar con un avión, un helicóptero y/o motos de nieve para llegar a ellas con todo el equipo técnico, más todo lo necesario para rodar, comer, no pasar frío y garantizar la seguridad de todos los que intervienen en la producción de los films.

Además de todas estas complejidades, la producción depende mucho de que las condiciones climáticas sean las apropiadas para rodar, ya que la gran mayoría de las locaciones son exteriores. También se debe cuidar que los deportistas no sufran lesiones, las que en esta clase de deportes extremos son muy comunes.

5.2. Las Locaciones

A lo largo de los 85 años transcurridos entre los estrenos de *Der Weisse Rausch* y *The Fourth Phase*, las locaciones fueron variando de manera considerable. Desde sus inicios hasta la actualidad, la mayoría de las locaciones de estos films son exteriores, ya que el

ski y el snowboard son deportes que se practican en la montaña, al aire libre, y casi siempre de día.

Cuando se originó este subgénero, las locaciones solían ser distintos centros de ski del mundo, tanto de Europa como de los Estados Unidos, dependiendo esto principalmente de los lugares de residencia de los directores y los esquiadores. Por lo general, solían ser las mismas pistas que ofrecían los centros de ski, aunque con el paso del tiempo aparecieron otras posibilidades, tales como viajar a distintos centros de ski de diferentes países del mundo, o bien explorar que hay por fuera de las pistas y de las áreas delimitadas por dichos centros.

El espíritu de aventura está presente en la mayoría de los atletas que practican profesionalmente estos deportes, y esta es una de las razones por las que, a medida que pasaban los años, se fueron utilizando nuevas locaciones para estos films. Como se comentó anteriormente, en un principio eran solamente los centros de ski que se encontraban en las cercanías, para luego pasar a centros de otras ciudades u otros países, y a los *fuera de pista* a los cuales se podía acceder por distintos medios de elevación. Todo ello buscando siempre las mejores pendientes, con la mayor cantidad de nieve y con distintos obstáculos que se les presenten a los protagonistas, ya sean bosques con una vegetación muy cerrada, grandes saltos naturales o gigantescas cornisas.

El espíritu de superación es algo que se encuentra presente en la mentalidad de esta clase de deportistas, por lo que con el paso de los años dichas locaciones no fueron suficientes. Fue recién a partir de *The Blizzard of Aahhh's* cuando los espectadores empezaron a ver a sus esquiadores favoritos en otros tipos de terrenos y, por lo tanto, frente a otro tipo de desafíos. En esta película, los atletas no van sólo en busca de las ya conocidas bajadas que ofrecen los distintos centros de ski, sino que comienzan con la idea de explorar áreas completamente desconocidas y de difícil acceso. Esta actitud de llegar a locaciones inexploradas le agrega a la película un condimento adicional, ya que

el film no sólo trata acerca de las increíbles bajadas que enfrentan los protagonistas esquiando, sino también sobre cómo se llegó hasta estos lugares y las dificultades que representaron esos viajes.

En la actualidad, la mayoría de estos films presentan más de una locación. Por lo general, las películas son rodadas en varios países, los que suelen ser habitualmente Estados Unidos, Canadá, Rusia, Suiza, Francia, Italia, Austria, Japón, Argentina, Chile y Nueva Zelanda, entre los más frecuentes. Los deportistas elevan sus límites y cada vez quieren acceder a lugares más inhóspitos, en busca de las mejores y las más peligrosas bajadas del mundo.

Los pueblos de montaña y sus calles suelen ser otra locación característica de estos films. Frecuentemente son mostrados como introducción a cada secuencia, cuando los protagonistas llegan a dichos pueblos como parte de sus expediciones y aventuras. Aunque desde mediados de la década de 1990 en las películas empezaron a haber segmentos o secuencias en los que los deportistas saltan calles, se deslizan sobre las barandas de las escaleras y utilizan las construcciones urbanas de las maneras más creativas e insólitas. A este tipo de práctica los propios atletas la denominan *street*.

Por último, cabe mencionar los interiores, que no suelen ser muy frecuentes en esta clase de films. Por lo general, los interiores se utilizan en películas ficcionales, como es el caso de *Der Weisse Rausch*, donde la historia requiere escenas en los interiores de las casas de los protagonistas; películas biográficas, como *The Crash Reel*, en la que se muestran los cuartos de hospital, consultorios, quirófanos y la sala de terapia intensiva donde el protagonista estuvo internado, además de los interiores de su propia casa; y en otros films analizados en los que se utilizan estudios para grabar, por ejemplo, la secuencia de introducción.

5.3. La Estructura Narrativa

La estructura narrativa es uno de los aspectos en los que más se diferencian las películas entre sí, aunque estas diferencias no están dadas por el paso del tiempo ni por la aparición de nuevas tecnologías, sino por los géneros a los que estas películas pertenecen y por las maneras en que se cuentan sus historias. La totalidad de los films analizados en el corpus de investigación pertenecen al género –o subgénero- de Cine de Montaña, pero también pertenecen a otros géneros o subgéneros, como por ejemplo el drama, el documental biográfico y el documental deportivo. Esto hace que sus estructuras narrativas varíen sustancialmente las unas de las otras.

Der Weisse Rausch, por ejemplo, es la única película ficcional analizada en el corpus de investigación, y presenta una estructura narrativa acorde a las películas ficcionales de la época, con introducción, nudo y desenlace, además de los correspondientes dos puntos de giro durante su transcurso. Ésta es la única película que se encontró que pertenezca al subgénero de films de ski y snowboard y que a la vez sea un film de ficción.

La gran mayoría de las películas pertenecientes al subgénero de films de ski y snowboard son documentales deportivos, como por ejemplo *South for Snow*, *Deep and Light*, *Last of the Ski Bums* y *Simple Pleasures*. Esta clase de films suelen carecer de un argumento como tal, y su estructura narrativa incluye primeramente la secuencia de los títulos, donde se mencionan a los principales sponsors, en tanto que las siguientes secuencias están definidas ya sea por las locaciones, o bien por los deportistas que aparecen en escena. Es así como se puede ver, por ejemplo, la secuencia de Alaska, o de Japón, o de los Andes, etc.; o la secuencia de Tanner Hall, de Stevie Bell, de Jake Blauvelt, etc.

El narrador en *over* es un recurso presente en la gran mayoría de este tipo de películas. Dicho narrador le cuenta al espectador brevemente quién es cada esquiador y dónde queda cada locación. Sin embargo, desde la década de 1980 el narrador comenzó a relatar con mayores detalles acerca de la vida de los protagonistas -quiénes son, de dónde provienen, sus miedos y anhelos, etc.- y sobre las locaciones en las que estos se ven inmersos -particularidades de cada locación, sus dificultades, sus mejores bajadas,

etc-. Así, estos films no sólo muestran las mejores bajadas, los más espectaculares trucos de cada deportista y las correspondientes locaciones, sino que también se visualiza mucho del planeamiento y proceso de rodaje, la búsqueda de locaciones, el constante chequeo del clima, la logística de rodaje y las dificultades que todo ello conlleva, por lo que el espectador se familiariza y se identifica más con los protagonistas, al ser testigos de sus luchas para alcanzar sus objetivos y ver de qué manera van superando los diferentes obstáculos que se les presentan.

Por otra parte, la entrevista es otro recurso presente en estos films, en los que los mismos protagonistas le cuentan a la cámara sus propias experiencias. En líneas generales, esto se encuentra presente en muchas de estas películas, aunque, claro está, no en todas ellas. Por ejemplo, en *Simple Pleasures* y *Forum That* solamente se visualizan las mejores tomas con los mejores trucos de cada atleta.

El documental biográfico posee otro tipo de estructura narrativa, ya que por lo general se reconstruyen los momentos más significativos de la vida del protagonista -en este caso, del deportista-. Por ejemplo, en *The Crash Reel* se reconstruyen los pormenores de uno de los accidentes que tuvo el protagonista, el que casi le cuesta la vida. Esto se lleva a cabo mediante la utilización de entrevistas al propio protagonista, a familiares, amigos y médicos, además de recurrir a material de archivo y a la recreación de los hechos. Así, el film no sólo relata el accidente, sino también el progreso del deporte mismo, la dificultad en convertirse en un atleta profesional, las obligaciones que ello conlleva, las rivalidades existentes entre los distintos deportistas y los peligros que implica el ejercicio de este tipo de deportes extremos.

5.4. Puesta y Movimientos de Cámara

Hasta la década de 1980, en el Cine de Montaña se implementaba una forma de rodar muy similar a la del cine clásico, en el que cada escena comienza con un plano de establecimiento y se muestra dónde van a tener lugar las acciones, luego de lo cual se

pueden ver planos enteros o medios de los protagonistas que llevarán a cabo dichas acciones.

A lo largo de todo el metraje se utilizaba la cámara montada en un trípode, y los movimientos de ésta eran únicamente paneos, *tilt down* y *tilt up*, siempre siguiendo a los protagonistas. No se usaban movimientos de cámara en los que ésta deba trasladarse, ni con un *traveling* ni siguiendo a un personaje. De hecho, hay una gran cantidad de planos completamente estáticos, en los que el movimiento se encuentra únicamente en el interior del cuadro. Además, la altura de cámara que predominaba era la normal, en tanto que la angulación dependía de la posición de los protagonistas: si estos se encontraban descendiendo una pendiente y el operador de cámara estaba en la parte inferior de dicha pendiente, la angulación de cámara era *contra picada*; y si, por el contrario, el camarógrafo filmaba el descenso desde la cima de la pendiente, la angulación de cámara era *picada*. Se utilizaba una gran variedad de tamaños de planos, desde el gran plano general hasta los planos detalles, pasando por el plano general, plano entero, plano americano, plano medio, plano medio corto o plano pecho y primeros planos; aunque de estos el que más se empleaba era el plano general.

Además, dado que no había movimientos de *zoom*, se deduce que se trabajaba únicamente con ópticas fijas, y que en su mayoría éstas eran angulares o normales, con distancias focales que abarcaban desde 16 mm hasta 60 mm. Por otra parte, en la mayor parte de los planos se utilizaba una gran profundidad de campo, para mantener en foco tanto al esquiador en plano medio como a la montaña en el fondo. Sin embargo, aunque esto era lo que prevalecía, existían algunas excepciones a la regla. Por ejemplo, en *Der Weisse Rausch* hay un plano donde la cámara se encuentra montada sobre los esquís de Leni Riefenstahl, mientras ésta se desplaza sobre la nieve con ellos.

Hacia mediados de la década de 1980, comenzaron a verse en algunos films otras técnicas de filmación. Es así como en *The Blizzard of Aahhh's* se aprecian movimientos de cámara diferentes a los empleados hasta entonces, como son el *traveling* y los

seguimientos de los personajes, ya sea con cámara en mano o en algún tipo de vehículo. En este período también se comenzaron a utilizar varias cámaras simultáneamente, con el objeto de mostrar las bajadas de los esquiadores desde distintas perspectivas. Además, se puede apreciar la utilización de primeros planos subjetivos -también llamados *point of view* o POV-, en los que se muestra la totalidad del cuadro desde el punto de vista del esquiador, con cámaras de grandes dimensiones y considerablemente pesadas montadas sobre los cascos de los deportistas. También se comienzan a ver movimientos de *zoom*, de lo que se deduce que se utilizaban lentes con distancias focales variables. Con la llegada de las nuevas tecnologías de las décadas de 1990 y 2000, los realizadores se encontraron ante la posibilidad de situar las nuevas cámaras, más livianas, en lugares completamente insólitos hasta entonces, como ser en el pecho u otras partes del cuerpo de los protagonistas, o en sus esquíes o bastones, o bien sobre distintos tipos de vehículos como motos de nieve o helicópteros, generando así planos nunca antes vistos. Además, se sumaron otras tecnologías, las que también se constituyeron en valiosas herramientas para los realizadores. Entre éstas cabe destacar los sistemas de estabilización de cámaras, los que permiten hacer movimientos de cámara cuando ésta se desplaza en el espacio.

En este período también aparecieron los *drones* -vehículos no tripulados, generalmente equipados con cámaras-, los que permitieron a los realizadores efectuar tomas áreas de las montañas y los personajes, siendo esto muy poco visto en films anteriores a esta época, ya que resultaba muy caro montar una cámara en un helicóptero o en un avión. Además, los drones permitieron realizar tomas con angulación cenital, algo muy utilizado en los films de montaña más recientes.

En la actualidad, las grandes productoras utilizan todas las herramientas que tienen a su disposición: drones, helicópteros, *sliders*, grúas, *steady-cams*, etc; y realizan todos los tamaños de planos, movimientos y angulaciones imaginables, usando para ello una gran variedad de lentes que abarcan desde el *gran angular* hasta los teleobjetivos. También se

utiliza la cámara en mano, aunque esto se hace sobre todo en momentos en los que la cámara acompaña al personaje, documentando su vida cotidiana. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en *The Crash Reel*, cuando la cámara acompaña al personaje a través de los distintos consultorios, el quirófano y la sala de terapia intensiva tras su accidente.

5.5. La Iluminación

En el Cine de Montaña, la iluminación es el aspecto que menos cambios sufrió desde 1930 hasta la actualidad. En las escenas de exteriores durante el día, la fuente principal de luz siempre fue el sol y, dependiendo de cada film, algunas veces se utilizaba un relleno mediante alguna superficie blanca que refractase la luz solar. Esto puede verse en algunos planos cortos en los que los rostros de los protagonistas no presentan sombras duras, lo que significa que hubo algún relleno, ya que en planos anteriores y más amplios se percibe que la luz es dura, proveniente del sol en un día despejado. Sin embargo, estos tipos de relleno son muy poco habituales.

La luz podía ser tanto dura como difusa, dependiendo de si el día estaba nublado o despejado. Una luz dura genera mayores contrastes y sombras más marcadas, mientras que la luz difusa genera contrastes y sombras más tenues. Respecto a la ubicación de la fuente principal de luz, ésta varía constantemente, dependiendo de la hora del día -puede ser una luz con una angulación más o menos *picada*- y de la ubicación física de los protagonistas -luz de frente, a 45 grados; o un contraluz, por ejemplo-.

Por lo general, un día despejado con una luz dura favorece a los esquiadores y deportistas de montaña en general, ya que en estas condiciones tienen una mejor visión de los saltos, de las irregularidades del terreno y, en líneas generales, una mejor visión de todo lo que los rodea. En tanto que los días nublados, que presentan una luz difusa, suelen perjudicar a los atletas, ya que se genera un efecto denominado *luz plana*, en el que no hay contrastes, donde el blanco de las nubes se mezcla con el blanco de la nieve,

por lo que no se logra distinguir los desniveles del terreno, lo que puede ser muy peligroso cuando se practican estos deportes extremos. No obstante, para el director de fotografía no se aplica el mismo concepto, ya que puede no desear una luz dura que genere sombras muy marcadas y altos contrastes dentro de cuadro, entre la zona más iluminada y la zona más oscura. En líneas generales, la mejor condición de luz que se puede presentar para este tipo de films es un día casi totalmente despejado, con una pequeña nube que tape el sol.

A pesar de que no hubo grandes cambios en este aspecto entre los diferentes períodos analizados, las cámaras empleadas fueron evolucionando, siendo cada vez más sensibles a la luz, lo que permitió obtener una mejor calidad de imagen a iguales condiciones de luz.

Además de los exteriores de día, también están los exteriores de noche, como se puede ver en *Forum That*, donde los deportistas practican el ya mencionado *street*, que aparece en muchas de las películas posteriores a la década de 1990. Aquí, la iluminación suele tener una fuente principal y una fuente secundaria o de relleno, además de la luz artificial de la vía pública. Este tipo de iluminación depende de cada film, aunque en líneas generales es más parecida a la que se utiliza en el teatro que la empleada en el cine. En muchas ocasiones se utilizan distintas luces de colores, generando zonas circulares u ovaladas bien iluminadas, mientras que otras se encuentran completamente a oscuras.

Por último, hay algunos films donde determinadas escenas transcurren en interiores, y el tipo de iluminación empleada varía dependiendo de cada film. Por ejemplo, en *Der Weisse Rausch*, una película ficcional, se usa una iluminación muy parecida a la del cine clásico, con una luz principal, una luz de relleno y un contraluz que se utiliza para despegar al personaje del fondo. En cambio, en *The Crash Reel*, una película documental biográfica, no se utiliza ninguna otra fuente de luz aparte de la ya presente en los interiores, sean estos la casa del protagonista, los hospitales, etc.; siendo la excepción a la regla las escenas de las entrevistas.

Sin embargo, en *The Fourth Phase*, que es también un film documental, se aprecia que existe una puesta de luces en las escenas de interiores, como por ejemplo cuando los protagonistas enceran sus tablas y preparan el desayuno y todo su equipamiento para la próxima aventura.

Por último, algunas películas presentan una pequeña introducción realizada en estudio, como es el caso de *Forum That*, donde obviamente se utilizan luces de estudio. En este caso se utilizaron luces con difusores, en tanto que los personajes se encuentran en un fondo infinito blanco.

5.6. El Montaje

El montaje es un aspecto que, como muchos otros, fue evolucionando con el paso de los años, pero no solamente en el subgénero de Cine de Montaña, sino en el cine en general. No sólo evolucionó la concepción del montaje y de las maneras de editar un film, sino que también el espectador fue asimilando y comprendiendo que distintas maneras de editar una escena pueden generar sensaciones completamente diferentes.

En el Cine de Montaña no existe un tipo de montaje que prevalezca sobre otros, aunque sí se logró detectar un elemento característico, que consiste en que en las películas anteriores a la década de 1990, generalmente, predominan las tomas de larga duración, mientras que en los films posteriores a dicha década los planos suelen tener una duración menor en pantalla. Respecto a los tipos de montaje, en los films analizados es posible ver una combinación de los mismos, encontrándose, por ejemplo, el montaje narrativo de *Der Weisse Rausch* -donde se cuentan los hechos cronológicamente, estructurándose de una manera narrativa- y de *The Crash Reel* -en el que los hechos se relatan mediante el uso del *flash forward* y el *flash back*-; el montaje ideológico, en una secuencia de *The Fourth Phase* -donde el protagonista sufre un accidente y mediante la yuxtaposición de imágenes el espectador tiene una noción de lo que pasaba por la cabeza del accidentado-; el montaje rítmico, en *Forum That* y *The Blizzard of Aahhh's* -

donde los planos suelen tener la misma duración en pantalla y los cortes suelen estar determinados por los compases de la música utilizada-; y el montaje abstracto, en *South for Snow, Deep and Light, Creatures of Habit* y *Simple Pleasures* -donde el orden de los planos carece de lógica alguna-.

Cuando los recursos económicos le permitieron a la producción utilizar más de una única cámara, los esquiadores comenzaron a ser filmados desde varias perspectivas mientras realizaban sus descensos, lo que le permitió al proceso de montaje combinar diferentes tomas y así realizar montajes en los que las tomas duran menos tiempo en pantalla y donde el espectador recibe una mayor cantidad de información.

Desde el estreno de *Der Weisse Rausch*, siempre se ha utilizado la cámara lenta o *slow motion*, aunque con la aparición de las nuevas cámaras de video, como la Phantom Flex, que graba hasta mil cuadros por segundo, este recurso fue mucho más utilizado. Esto le da al espectador la posibilidad de entender mejor los movimientos y las técnicas usadas por los deportistas. Desde el punto de vista del montaje, estos planos se combinan con otros a gran velocidad, o bien se fragmenta una acción en partes mostradas en *super slow motion*, como puede ser el salto de un esquiador en el que se muestra el despegue del salto, el atleta en el aire en el punto más alto y la caída, todo reproducido a mil cuadros por segundo.

Por otra parte, el corte directo entre plano y plano es la transición más empleada, aunque también se utilizan otras como el fundido encadenado y el fundido a negro, siendo estas tres las transiciones más aplicadas en este tipo de películas.

5.7. Construcción Sonora: la Música, los Diálogos y el Sonido Ambiente

La construcción sonora de un film es tan importante como las imágenes que el espectador visualiza en éste. Una película de deportes de montaña sería completamente diferente si no tuviera música o si la construcción sonora fuera desacertada. Ésta tiene el objetivo de ambientar el tiempo y el espacio en los que transcurre la acción, de definir de

cierta manera a los personajes y su estado de ánimo, de aportarle información al espectador y de implicarlo emocionalmente; e incluso puede dinamizar el ritmo del montaje y del film, o bien hacerlo más lento.

Dado que en la gran mayoría de films de ski y snowboard el aspecto narrativo no tiene la preponderancia que tiene en un film clásico de ficción, en esta clase de películas la atención del espectador se centra en las impresionantes tomas de los diferentes atletas y, de una manera menos consciente aunque igualmente efectiva emocionalmente, en la música.

Hasta la década de 1980, hubo una tendencia en lo musical a hacer grandes arreglos orquestales con una gran variedad de instrumentos, con lo que se tendía a remarcar el clima épico y grandilocuente de la montaña llamando a la aventura. Sin embargo, a partir de dicha década, muchos directores cambian de actitud respecto a qué música emplear, y comienzan a utilizar música ya existente y comercial -de diferentes géneros, desde rock hasta reggae, por ejemplo-.

Aunque desde la década de 1920 hasta la actualidad la música de este tipo de films fue siempre incidental, acompañando las escenas enfáticamente, la elección de música ya existente, muchas veces reconocible por el espectador, le da a éste una descripción aproximada del protagonista que aparece en escena. Sin embargo, se aprecia que en las películas con grandes producciones, desde la década de 2010 hasta la actualidad, se suele combinar música ya existente con música compuesta especialmente para dichos films.

El sonido ambiente es otro elemento fundamental para ubicar al espectador en un clima de montaña, generándole de esta manera diferentes sensaciones, desde peligro hasta tranquilidad y paz totales. De los films analizados anteriores a 1980, el único que presenta sonido ambiente y diálogos entre los personajes es *Der Weisse Rausch*; el resto únicamente utiliza música extradiegética, es decir, música que se ajusta con precisión a los acontecimientos narrados en la pantalla, dirigida exclusivamente a los espectadores,

ya que los personajes no pueden oírlos. A partir de *Blizzard of Aahhh's*, se registra el uso de sonido ambiente, utilizado de una manera particularmente interesante, ya que por momentos es lo único que el espectador puede oír, y de esta manera percibe el cansancio de los protagonistas a través de sus jadeos, frente a un clima adverso y demás dificultades que se les presentan.

Los avances tecnológicos de la época posibilitaron que la grabación de sonido ambiente sea mucho más accesible. De todas maneras, muchas veces el sonido ambiente es creado mediante la utilización de *Foley* o efectos de sala. En los años 1990 comienza a utilizarse otro recurso que se mantendrá hasta la actualidad: la entrevista y la voz en *over*, siendo éste un recurso muy importante para que el espectador pueda oír de la boca de los propios protagonistas cómo era estar allí, en esas increíbles locaciones y con los peligros y dificultades en que se estos encontraban, además de comprender mejor su mentalidad y su percepción del deporte y de la vida al aire libre. El narrador en *over* es quien dice en qué locación se encuentran los protagonistas, quiénes son y cuáles son las adversidades que tienen que afrontar, sugiriendo modos de interpretar el film. También utiliza frases inspiradoras, las que en conjunto con la música generan diferentes sensaciones en el espectador. Por último, cabe destacar que algunos films presentan otro recurso importante, que es la utilización deliberada de los silencios, sobre todo para generar en el espectador sensaciones de paz y tranquilidad, o bien cuando algo terrible está a punto de ocurrir.

5.8. El Vestuario

El vestuario que se utiliza en la montaña es algo que cambió radicalmente desde la década de 1920 hasta la actualidad. En *Der Weisse Rausch*, por ejemplo, los protagonistas utilizan muchas ropas de algodón, algo completamente impensado en la actualidad. Las mujeres utilizaban polleras, e incluso en una escena se ve a la protagonista ponerse cinco pares de medias. Además, no se utilizaban lentes, ni

antiparras, ni cascos, ni ningún tipo de protección. Los esquíes comenzaban a tener cantos -la última tecnología para la época, como lo menciona uno de los personajes- algo que facilita al esquiador realizar giros y frenar.

El vestuario fue evolucionando, y ya en *Last of ski bums* se puede apreciar cómo los protagonistas ya no utilizan tantas ropas de algodón, además de que se puede ver el primer prototipo de antiparras. Hacia fines de la década de 1980, en *Blizzard of Aaahhh's* se puede ver que los protagonistas utilizan ropas impermeables, muy coloridas, antiparras para proteger sus ojos y cascos para evitar lesiones, además de radios para comunicarse entre ellos y con los camarógrafos, algo muy importante por cuestiones de seguridad y de logística. Con la llegada del nuevo siglo, se empieza a tener una concepción distinta del vestuario, lo que se puede apreciar en la introducción de *Forum*, donde se muestra a todos los *snowboarders* vestidos de la misma manera. Es en este período cuando la imagen de los profesionales tiende a cobrar cierta importancia de cara a generar ventas de equipamiento e indumentaria específica para la práctica de estos deportes, llegándose a sacar a la venta líneas o versiones de sus vestimentas con el nombre de los deportistas. Así, del mismo modo que algunas marcas de indumentaria deportiva promocionan sus productos vistiendo a deportistas o equipos célebres de distintos deportes, las marcas de esquíes, tablas de snowboard y ropa de montaña hacen lo propio con los esquiadores y *snowboarders*. De esta manera, se puede apreciar cómo en cada segmento del film los protagonistas utilizan diferentes ropas, esquíes o tablas, al tiempo que destacan las virtudes de su nuevo equipamiento, promocionándolo al más puro estilo publicitario. Así, en la actualidad no sólo ha cambiado la ropa utilizada en estas películas, siendo ésta mucho más liviana e impermeable, sino también los esquíes y tablas de snowboard, las que han mejorado considerablemente tanto en calidad como en funcionalidad. Por otra parte, los deportistas utilizan casi siempre casco y antiparras para su protección, además de estar casi siempre equipados con pala, arva y sonda para rescatar a otro deportista u otra persona del equipo técnico que, por ejemplo, haya

quedado sepultado por una avalancha. También existen mochilas equipadas con *airbag*, en las que al tirar de una pequeña cuerda éste se infla rápidamente, evitando que la persona quede atrapada bajo la nieve.

5.9. Los Protagonistas

Lo más importante respecto a los protagonistas de los films analizados es que estos no son actores, sino deportistas -salvo en *Der Weisse Rausch*, donde los protagonistas son actores que saben esquiar-, y por lo tanto, llevan una vida propia de deportistas, respetando una alimentación sana y un entrenamiento continuo. El progreso que hubo en los deportes de montaña, sobre todo en las dos últimas décadas, es asombroso, por lo que aquello que se consideraba un buen truco hace veinte años hoy ya no lo es; e inclusive lo que se consideraba un buen truco hace tan solo cinco años hoy no sorprende a ningún aficionado. Los atletas llevan al límite sus capacidades y, de hecho, cada vez se registran más muertes de deportistas que, queriendo probar trucos nuevos para superar los anteriores, terminan perdiendo la vida. Cada vez los descensos utilizados son más peligrosos, los saltos más grandes y los trucos más difíciles de realizar, lo que es tratado en filmes como *The Fourth Phase* y *The Crash Reel*, en los que se discute si realmente tiene sentido arriesgar la vida realizando trucos cada vez más peligrosos. En estas películas se puede ver incluso la presión que ejercen sobre los deportistas sus patrocinadores, los que los impelen a ganar las competencias más importantes aún cuando en este proceso arriesguen sus vidas. Cabe destacar que, a lo largo del siglo 20, los protagonistas de estas películas eran, por lo general, muy buenos esquiadores; pero en la actualidad, al menos en los films de las productoras más importantes, los protagonistas son auténticos deportistas de elite, capaces de realizar aquello que muy pocos logran.

Conclusiones

A lo largo del desarrollo del Proyecto de Graduación, se buscó, como objetivo principal, analizar las películas de ski y snowboard desde 1931 hasta la actualidad, con la finalidad de determinar las características comunes que las definen, así como los trayectos técnicos y estéticos recorridos por este subgénero cinematográfico a lo largo de su historia. En tanto que como objetivo secundario se pretendió determinar de qué manera los avances tecnológicos surgidos durante los años 1990 contribuyeron al desarrollo del Cine de Montaña.

Más allá de que esta modalidad de películas sea considerada un género o un subgénero cinematográfico, encontrar características comunes en el Cine de Montaña en general presenta algunas dificultades. Éstas radican principalmente en que, aunque en todos estos films la montaña esté presente en el metraje, éste es sólo uno de los aspectos que tienen en común, y de ninguna manera ello significa que todas estas películas cuenten sus historias del mismo modo, ya que en algunas se ven deportistas realizando los trucos más difíciles en gigantescos saltos, en tanto que otras pueden ser biografías de célebre atletas de los deportes de montaña.

Así, diversos tipos de películas pueden ser consideradas como pertenecientes al subgénero de films de ski y snowboard, pero a la vez pueden ser ficcionales, documentales deportivos, documentales biográficos, etc., lo que hace que cada una de ellas tenga su propia manera de ser narrada y de presentar los hechos. En este contexto, la característica común más evidente que presentan estos films es que durante su metraje se ve a los protagonistas en las montañas practicando ski o snowboard. Por lo tanto, todas estas películas tienen como común denominador las locaciones en las que fueron realizadas.

El sinnúmero de dificultades que implica rodar una película en locaciones tan complejas, casi siempre a la intemperie y en muchas ocasiones frente a un clima hostil, hicieron que los films pertenecientes a este subgénero presenten otras características comunes, como

ser la complejidad en la logística -principalmente en el *scouting* de locaciones- y en la movilidad, ya que para que tanto el equipo técnico como los protagonistas puedan llegar a los lugares en los que se va a rodar, se deben tener en cuenta múltiples factores relacionados, principalmente, con la seguridad de todos los presentes. Además de todas estas complejidades, la producción depende en gran medida de que las condiciones climáticas sean las apropiadas para rodar, dado que las locaciones más importantes suelen ser exteriores.

Salvo en *Der Weisse Rausch*, que es la única película del *corpus* de investigación que es ficcional y en la cual los personajes principales son interpretados por actores, los protagonistas de estos films son deportistas que poseen un gran dominio de sus esquís o tablas de *snowboard*; y en la mayoría de los casos se trata de auténticos profesionales de estos deportes. Así, al ser éstas fundamentalmente películas documentales, el director no necesita que los protagonistas interpreten a un personaje, sino que practiquen de la mejor manera los deportes en cuestión.

Respecto a la iluminación, en prácticamente todas las escenas de exteriores rodadas durante el día la fuente principal de luz es el sol y, dependiendo de cada film, en algunas ocasiones se utiliza un relleno mediante alguna superficie blanca refractaria de la luz solar. Las luces pueden ser tanto duras como difusas, lo que depende principalmente de las condiciones climáticas del día de rodaje, por lo que la continuidad de éste puede llegar a representar un gran inconveniente.

Asimismo, la ubicación y angulación de la fuente principal de luz varía constantemente en función de la hora del día, la situación geográfica de la locación y la ubicación misma de los protagonistas. Por otra parte, es frecuente la utilización de luz natural como única fuente de iluminación, ya que resulta demasiado complejo, además de oneroso, trasladar un equipo de luces al medio de las montañas.

En cuanto a la estructura narrativa de estos films, la puesta y movimientos de cámara, la construcción sonora y el montaje, no se encontraron características comunes que

aparezcan en la totalidad de las películas pertenecientes al *corpus* de investigación. Sin embargo, sí se hallan rasgos comunes si se agrupan los films según las diferentes épocas en que fueron realizados, tal y como se describe en el quinto capítulo del presente trabajo.

Por otra parte, los avances tecnológicos de los años 1990 contribuyeron enormemente al desarrollo del género. Las nuevas cámaras de video y los equipos de grabación de sonido surgidos durante dicha década resultan considerablemente más livianos, económicos, prácticos y con mejores prestaciones que los equipos precedentes. Así, la aparición de las tecnologías digitales permitió a las productoras que ya se dedicaban a la realización de películas de ski y snowboard renovar sus equipos, siendo los nuevos mucho más eficaces, lo que proporcionó la posibilidad de hacer films con mejores resultados finales.

Asimismo, dichos avances tecnológicos les permitieron a los realizadores experimentar con nuevos encuadres, movimientos de cámara hasta entonces impensados y novedosas maneras de contar sus historias. Además, las nuevas tecnologías digitales dieron lugar a que muchos aficionados comenzaran a producir sus propias películas, por lo que surgieron una gran cantidad de productoras audiovisuales dedicadas a este subgénero. Esto, a su vez, condujo a que el espectador tuviera la posibilidad de visualizar muchos más films de esta clase, lo que al mismo tiempo generó que estos deportes crecieran en popularidad. Sin embargo, una gran cantidad de material no necesariamente implica que éste sea de buena calidad, y dado que muchas productoras eran nuevas y, por lo tanto, inexpertas, hubo una gran cantidad de films de esta época carentes de una buena calidad final.

Con el paso del tiempo, estas nuevas productoras fueron ganando experiencia, aunque solamente lograron sobrevivir en el medio aquellas en las que su equipo técnico fue profesionalizándose. Simultáneamente, estas nuevas tecnologías continuaron evolucionando, y la combinación de estos avances con la creciente profesionalización de

los equipos técnicos dio lugar a que, en un período de diez a quince años, se pudiera apreciar una notable mejoría en la calidad final de estas películas.

La llegada de internet también fue de gran ayuda a la mencionada evolución en términos de calidad, ya que les permitió tanto a las pequeñas como a las grandes productoras distribuir sus películas a un costo mucho más accesible, además de darles una plataforma prácticamente gratuita en la que los espectadores pueden visualizar sus films.

El autor de este trabajo es consciente de que, para llegar a mayores conclusiones y que éstas a su vez sean más precisas y certeras, habría que analizar un *corpus* que contenga la práctica totalidad de las películas de ski y snowboard existentes. Sin embargo, es posible afirmar que a través del material audiovisual analizado y de las entrevistas efectuadas a productores, directores, directores de fotografía y/o fotógrafos de las más importantes productoras estadounidenses de este subgénero, el presente trabajo sienta las bases para futuras investigaciones consagradas al análisis de este subgénero cinematográfico, las que sería deseable que cuenten con un trabajo de campo más amplio, por ejemplo con entrevistas a más realizadores y que estos pertenezcan a productoras de diferentes países; o con encuestas a espectadores que consuman este tipo de películas pertenecientes a diferentes períodos; o bien que cuenten con un *corpus* de investigación más amplio. De esta manera, se realizaría un aporte significativo al conocimiento de este subgénero cinematográfico tan específico, acerca del cual el material de estudio es prácticamente inexistente.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Agel, H. (1996). *Manual de iniciación al arte cinematográfico*. Madrid: Rialp.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Artopoulos, A. (2010). *Escuela y Tics: los cambios de la innovación*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.
- Barnard, H. (2011). *Mountain Film. An Analysis of the History and Characteristics of a Documentary Genre*. Tesis Doctoral inédita. Dunedin, Nueva Zelanda: Universidad de Otago. Recuperado el 12/08/2016 de <https://ourarchive.otago.ac.nz/bitstream/handle/10523/1859/BARNARDHugh2011MSciComm.pdf?sequ>
- Barnouw, E. (1993). *Documentary: A history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press.
- Battistuzzi, M. (2015). *Video ondemand: el futuro del audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3431.pdf
- Benet, V. J. (2004). *La Cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Burton, J. (Ed.). (1990). *The social documentary in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Buscombe, E. (2005). "A idéia de gênero no cinema americano". En: Ramos, F. P. (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 2: documentário e narrativa ficcional*. San Pablo: Senac.
- Castells, M. (1997). *La era de la información, vol 1: La sociedad en Red*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura, vol. 2: El poder de la identidad*. Madrid: Alianza.

- Colombres, A. (2005). *Cine, antropología y colonialismo*. Buenos Aires: Ediciones del Sol.
- Cornella, A. (2002). *Infonomía.com; la gestión inteligente de la información en las organizaciones*. Bilbao: Editorial Deusto.
- De Miguel, C. (1988). *La Ciencia Ficción: un agujero negro en el cine de género*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Della Fornace, L. (1981). *Come si legge un film: introduzione critica ai generi e ai filoni cinematografici*. Roma: Bulzoni.
- Denevi Artola, J. (2011). *El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/103.pdf
- Di Pasqua, L. (2013) *La web, una nueva plataforma de comunicación audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/13425_42782.pdf
- Dubois, P. (2004). *Cinema, Video; Godard*. San Pablo: Cosac Naify.
- Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista iberoamericana de educación*, (24), 17-36.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Nueva York: Routledge.
- Estivill, J. (1997). Comercio cinematográfico y propaganda política entre la España franquista y el Tercer Reich. *Film historia online*, 7 (2), 113-130.
- Formación en Red (2012). *El cine como recurso didáctico*. Recuperado el 18/08/2016 de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_6_Historia.pdf
- Gerbase, C. (2003). *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

- Gómez, J. P. (2002). *El Cine: una guía de iniciación*. Murcia: Universidad de Murcia.
- González, R. (2014). *Medios-mutantes*. Proyecto de Graduación inédito. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc//proyectograduacion/archivos/3193.pdf
- Grierson, J. (1998). *Postulados del documental. Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Guevara Flores, E. (2009). *Aproximaciones a la historia y los esquemas teóricos del cine documental*. Tesis de Licenciatura inédita. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 10/08/2016 de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/1293/1/Guevara_fe.pdf
- Giddens, A. (1981). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Hueso, A. L. (1983). *Los Géneros cinematográficos: materiales bibliográficos y filmográficos*. Bilbao: Mensajero.
- Jiménez Valverde, G. y Llitjós Viza, A. (2008). Optimización metodológica de entornos telemáticos cooperativos (BSCW y Synergeia) como recursos didácticos de la química en la producción de hipermedia. *Enseñanza de las Ciencias*, 26 (1), 093-106.
- Jullier, L. y Rodríguez, A.F. (2007). *El sonido en el cine*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- Leprohon, P., Muñoz, J.L.L. y Olibert, J.J. (1968). *Historia del cine*. Madrid: Rialp.
- Levis, D. y Finkelievich, S. (2006). *La Educación en Tiempos de TIC*. Recuperado el 12/09/2016 de www.links.org.ar/infoteca/conclusiones-gte-edu.rtf
- Luciani, N. (2009). *El sonido en las películas condiciona el sentido de las acciones*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1948&titulo_proyectos=El%20sonido%20en%20las%20pe

I%EDculas,%20condiciona%20el%20sentido%20de%20las%20acciones

- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, San Pablo: Papirus.
- Machado, A. (2004). Introducción. En Dubois, P. (2004). *Cinema, Video; Godard*. San Pablo: Cosac Naify.
- Majó, J. (2003). *Nuevas Tecnologías y Educación*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.
- Martínez Sánchez, F. (1996). La enseñanza ante los nuevos canales de comunicación. En Tejedor, F.J. (1996). *Perspectivas de las Nuevas Tecnologías en la Educación*. Madrid: Narcea, 101-119.
- Mestman, M. y Peña, F. (2002). Una imagen recurrente. La representación del “cordobazo” en el cine argentino de intervención política. *Revista de Cine Film-Historia*, (12) 3, 4-10.
- Moine, R. (2008). *Cinema Genre*. Malden: Blackwell Publishing.
- Musser, C. (2004). At the beginning: Motion Picture production, representation and ideology at the Edison and Lumiere companies. *The silent cinema reader*, 15-30.
- Neale, S. (1980). *Genre*. Londres: BFI.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Nueva York: Routledge.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Recuperado el 02/08/2016 de http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf
- Núñez Garzón, S. (2014). *Cine ecológico. Alternativas para minimizar el impacto ambiental en producciones cinematográficas independientes en la ciudad de Buenos Aires*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3084.pdf

- Osorio Villegas, M.C. (2014). Arte, música y cine en los años del nacionalsocialismo alemán: entre lo puro y lo degenerado. *Historia y Sociedad*, (27), 189-210.
- Paladines, L.F. (2015). *La evolución del cine digital. Flexibilizar la elección de formatos y flujos de trabajo*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3509.pdf
- Palamidessi, M. (2006). *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Paranagua, P. (ed). (2003). *Cine Documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Parente, A. (2007). *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. Rio de Janeiro: Estéticas do Digital.
- Prendes Espinosa, M.P. y Solano Fernández, I.M. (2001). *Herramienta de Evaluación de Material Didáctico Impreso*. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (G.I.T.E.), Universidad de Murcia (España). Recuperado el 12/08/2016 de tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/paz7.pdf
- Rabiger, M. (2007). *Dirección de documentales*. Barcelona: Omega.
- Rentschler, E. (1990). Mountains and Modernity: Relocating the Bergfilm. *New German Critique*, (51), 137-161.
- Riverola, V. (25 de abril de 2013). *El infierno blanco de Pitz Palú (1929)*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://victorriverola.desnivel.com/blogs/2013/04/25/el-infierno-blanco-de-pitz-palu-1929/>
- Riverola, V. (13 de febrero de 2015). *Cine de montaña: géneros y subgéneros*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://victorriverola.desnivel.com/blogs/2015/02/13/cine-de-montana-generos-y-subgeneros/>
- Riverola, V. (21 de febrero de 2015). *Cine de montaña: clasificación profesional*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://www.nevasport.com/discoverysnow/>

art/44259/Cine-de-montana-clasificacion-profesional/

Rodrigo, M. (ed.). (2001). *Teoría de la comunicación*. Barcelona: Universidades Catalanas.

Romaguera, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Salinas, J. (1996). *Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión*. Encuentro de Computación Educativa, Santiago de Chile, 2-4 mayo de 1996. Recuperado el 13/08/2016 de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/gte20.pdf>

Salkeld, A. (2011). *A portrait of Leni Riefenstahl*. Londres: Random House.

Sellés, M., Ragué, A.R. y Racionero, A. (2008). *El documental y el lenguaje cinematográfico*. Barcelona: UOC.

Sontag, S. (1986). Fascinante fascismo. *Sob o signo de Saturno*, 69.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.

Tedesco, J. C. (2009). *Educación en la sociedad de conocimiento*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Trejo Delarbre, R. (2001). La Sociedad de la Información. Vivir en la Sociedad de la Información. Orden global y dimensiones locales en el universo digital. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, (1), 1-2. Recuperado el 12/09/2016 de <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm>

Urra, J.L. (1999). Cine argentino: recuento sin nostalgias. En Galiano, C. y Caballero, R. *Cien años sin soledad. Las mejores películas latinoamericanas de todos los tiempos*. La Habana: Letras Cubanas.

Van Opstal, J. (2012). *El cine documental. Una herramienta comunicacional entre dos sectores sociales*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1677.pdf

Villasboas, I. (2011). *El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato*

audiovisual a partir del análisis del film Delicatessen. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=336&id_articulo=7412Villasboas

Volij, A.F. (2012). *Guía interactiva hacia tu primer documental*. Proyecto de graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1524&titulo_proyectos=Gu%ED%ADa%20interactiva%20hacia%20tu%20primer%20documental, de

Winck, J. (2007). *Quem conta um conto, aumenta um ponto: design de audiovisual interactivo*. Rio de Janeiro: Garamond.

Wolton, D. (2000). *Sobrevivir a Internet: conversación con Oliver Jay*. Barcelona: Gedisa.

Zavala Calva, D. (2010). *Documental Televisivo: la transformación del género documental*. Tesina de Licenciatura inédita. Puebla: Universidad de las Américas. Recuperado el 01/08/2016 de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zavala_c_d/indice.html

Zheng, A. (2013). The Realism of Compositional Documentary: Jia Zhangke's "I Wish I Knew". *Pacific Coast Philology*, 88-108.

Bibliografía

- Agel, H. (1996). *Manual de iniciación al arte cinematográfico*. Madrid: Rialp.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Artopoulos, A. (2010). *Escuela y Tics: los cambios de la innovación*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.
- Barnard, H. (2011). *Mountain Film. An Analysis of the History and Characteristics of a Documentary Genre*. Tesis Doctoral inédita. Dunedin, Nueva Zelanda: Universidad de Otago. Recuperado el 12/08/2016 de <https://ourarchive.otago.ac.nz/bitstream/handle/10523/1859/BARNARDHugh2011MSciComm.pdf?sequ>
- Barnouw, E. (1993). *Documentary: A history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press.
- Battistuzzi, M. (2015). *Video ondemand: el futuro del audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3431.pdf
- Benet, V. J. (2004). *La Cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Burton, J. (Ed.). (1990). *The social documentary in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Buscombe, E. (2005). "A idéia de gênero no cinema americano". En: Ramos, F. P. (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 2: documentário e narrativa ficcional*. San Pablo: Senac.
- Castells, M. (1997). *La era de la información, vol 1: La sociedad en Red*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura, vol. 2: El poder de la identidad*. Madrid: Alianza.

- Colombres, A. (2005). *Cine, antropología y colonialismo*. Buenos Aires: Ediciones del Sol.
- Cornella, A. (2002). *Infonomía.com; la gestión inteligente de la información en las organizaciones*. Bilbao: Editorial Deusto.
- De Miguel, C. (1988). *La Ciencia Ficción: un agujero negro en el cine de género*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Della Fornace, L. (1981). *Come si legge un film: introduzione critica ai generi e ai filoni cinematografici*. Roma: Bulzoni.
- Denevi Artola, J. (2011). *El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/103.pdf
- Di Pasqua, L. (2013) *La web, una nueva plataforma de comunicación audiovisual*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/13425_42782.pdf
- Dubois, P. (2004). *Cinema, Video; Godard*. San Pablo: Cosac Naify.
- Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista iberoamericana de educación*, (24), 17-36.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Nueva York: Routledge.
- Estivill, J. (1997). Comercio cinematográfico y propaganda política entre la España franquista y el Tercer Reich. *Film historia online*, 7 (2), 113-130.
- Formación en Red (2012). *El cine como recurso didáctico*. Recuperado el 18/08/2016 de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_6_Historia.pdf
- Gerbase, C. (2003). *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

- Gómez, J. P. (2002). *El Cine: una guía de iniciación*. Murcia: Universidad de Murcia.
- González, R. (2014). *Medios-mutantes*. Proyecto de Graduación inédito. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc//proyectograduacion/archivos/3193.pdf
- Grierson, J. (1998). *Postulados del documental. Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Guevara Flores, E. (2009). *Aproximaciones a la historia y los esquemas teóricos del cine documental*. Tesis de Licenciatura inédita. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 10/08/2016 de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/1293/1/Guevara_fe.pdf
- Giddens, A. (1981). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Hueso, A. L. (1983). *Los Géneros cinematográficos: materiales bibliográficos y filmográficos*. Bilbao: Mensajero.
- Jiménez Valverde, G. y Llitjós Viza, A. (2008). Optimización metodológica de entornos telemáticos cooperativos (BSCW y Synergeia) como recursos didácticos de la química en la producción de hipermedia. *Enseñanza de las Ciencias*, 26 (1), 093-106.
- Jullier, L. y Rodríguez, A.F. (2007). *El sonido en el cine*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- Leprohon, P., Muñoz, J.L.L. y Olibert, J.J. (1968). *Historia del cine*. Madrid: Rialp.
- Levis, D. y Finkelievich, S. (2006). *La Educación en Tiempos de TIC*. Recuperado el 12/09/2016 de www.links.org.ar/infoteca/conclusiones-gte-edu.rtf
- Luciani, N. (2009). *El sonido en las películas condiciona el sentido de las acciones*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1948&titulo_proyectos=El%20sonido%20en%20las%20pe

I%EDculas,%20condiciona%20el%20sentido%20de%20las%20acciones

- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, San Pablo: Papirus.
- Machado, A. (2004). Introducción. En Dubois, P. (2004). *Cinema, Video; Godard*. San Pablo: Cosac Naify.
- Majó, J. (2003). *Nuevas Tecnologías y Educación*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.
- Martínez Sánchez, F. (1996). La enseñanza ante los nuevos canales de comunicación. En Tejedor, F.J. (1996). *Perspectivas de las Nuevas Tecnologías en la Educación*. Madrid: Narcea, 101-119.
- Mestman, M. y Peña, F. (2002). Una imagen recurrente. La representación del “cordobazo” en el cine argentino de intervención política. *Revista de Cine Film-Historia*, (12) 3, 4-10.
- Moine, R. (2008). *Cinema Genre*. Malden: Blackwell Publishing.
- Musser, C. (2004). At the beginning: Motion Picture production, representation and ideology at the Edison and Lumiere companies. *The silent cinema reader*, 15-30.
- Neale, S. (1980). *Genre*. Londres: BFI.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Nueva York: Routledge.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Recuperado el 02/08/2016 de http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf
- Núñez Garzón, S. (2014). *Cine ecológico. Alternativas para minimizar el impacto ambiental en producciones cinematográficas independientes en la ciudad de Buenos Aires*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3084.pdf

- Osorio Villegas, M.C. (2014). Arte, música y cine en los años del nacionalsocialismo alemán: entre lo puro y lo degenerado. *Historia y Sociedad*, (27), 189-210.
- Paladines, L.F. (2015). *La evolución del cine digital. Flexibilizar la elección de formatos y flujos de trabajo*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3509.pdf
- Palamidessi, M. (2006). *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Paranagua, P. (ed). (2003). *Cine Documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Parente, A. (2007). *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. Rio de Janeiro: Estéticas do Digital.
- Prendes Espinosa, M.P. y Solano Fernández, I.M. (2001). *Herramienta de Evaluación de Material Didáctico Impreso*. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (G.I.T.E.), Universidad de Murcia (España). Recuperado el 12/08/2016 de tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/paz7.pdf
- Rabiger, M. (2007). *Dirección de documentales*. Barcelona: Omega.
- Rentschler, E. (1990). Mountains and Modernity: Relocating the Bergfilm. *New German Critique*, (51), 137-161.
- Riverola, V. (25 de abril de 2013). *El infierno blanco de Pitz Palú (1929)*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://victorriverola.desnivel.com/blogs/2013/04/25/el-infierno-blanco-de-pitz-palu-1929/>
- Riverola, V. (13 de febrero de 2015). *Cine de montaña: géneros y subgéneros*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://victorriverola.desnivel.com/blogs/2015/02/13/cine-de-montana-generos-y-subgeneros/>
- Riverola, V. (21 de febrero de 2015). *Cine de montaña: clasificación profesional*. [posteo en blog]. Recuperado el 17/08/2016 de <http://www.nevasport.com/discoverysnow/>

art/44259/Cine-de-montana-clasificacion-profesional/

Rodrigo, M. (ed.). (2001). *Teoría de la comunicación*. Barcelona: Universidades Catalanas.

Romaguera, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Salinas, J. (1996). *Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión*. Encuentro de Computación Educativa, Santiago de Chile, 2-4 mayo de 1996. Recuperado el 13/08/2016 de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/gte20.pdf>

Salkeld, A. (2011). *A portrait of Leni Riefenstahl*. Londres: Random House.

Sellés, M., Ragué, A.R. y Racionero, A. (2008). *El documental y el lenguaje cinematográfico*. Barcelona: UOC.

Sontag, S. (1986). Fascinante fascismo. *Sob o signo de Saturno*, 69.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.

Tedesco, J. C. (2009). *Educación en la sociedad de conocimiento*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Trejo Delarbre, R. (2001). La Sociedad de la Información. Vivir en la Sociedad de la Información. Orden global y dimensiones locales en el universo digital. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, (1), 1-2. Recuperado el 12/09/2016 de <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm>

Urra, J.L. (1999). Cine argentino: recuento sin nostalgias. En Galiano, C. y Caballero, R. *Cien años sin soledad. Las mejores películas latinoamericanas de todos los tiempos*. La Habana: Letras Cubanas.

Van Opstal, J. (2012). *El cine documental. Una herramienta comunicacional entre dos sectores sociales*. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1677.pdf

Villasboas, I. (2011). *El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato*

audiovisual a partir del análisis del film Delicatessen. Proyecto de Graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=336&id_articulo=7412Villasboas

Volij, A.F. (2012). *Guía interactiva hacia tu primer documental*. Proyecto de graduación inédito. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 12/08/2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1524&titulo_proyectos=Gu%ED%ADa%20interactiva%20hacia%20tu%20primer%20documental, de

Winck, J. (2007). *Quem conta um conto, aumenta um ponto: design de audiovisual interactivo*. Rio de Janeiro: Garamond.

Wolton, D. (2000). *Sobrevivir a Internet: conversación con Oliver Jay*. Barcelona: Gedisa.

Zavala Calva, D. (2010). *Documental Televisivo: la transformación del género documental*. Tesina de Licenciatura inédita. Puebla: Universidad de las Américas. Recuperado el 01/08/2016 de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zavala_c_d/indice.html

Zheng, A. (2013). The Realism of Compositional Documentary: Jia Zhangke's "I Wish I Knew". *Pacific Coast Philology*, 88-108.