

**animarse
e
ver**

**Animarse a ver...
Es atreverse a dibujar
con las imágenes,
con los colores,
con los sonidos
y con las palabras
un mundo completo
de proyectos
y utopías.**



Acerca de la Fundación Arcor...

Fundación Arcor es una entidad sin fines de lucro cuya misión es “contribuir a que la educación sea un instrumento de igualdad de oportunidades para la infancia”.

Las iniciativas que promueve se alinean y articulan en torno a dos Estrategias Institucionales:

- a) *Gestión de Conocimientos*: producir y compartir conocimientos teóricos y metodológicos que contribuyan a la igualdad de oportunidades educativas.
- b) *Movilización e Incidencia*: contribuir a instalar en la sociedad y en la agenda pública la importancia de trabajar a favor de la igualdad de oportunidades educativas para la niñez.

Con criterio profesional y visión a largo plazo, Fundación Arcor trabaja a través de cuatro líneas de acción: *Iniciativas Territoriales, Estudios e Investigación, Capacitación y Formación, Movilización Pública y Social.*

Estas líneas de trabajo son atravesadas por una dinámica que promueve la difusión de sus actividades y la publicación de sus experiencias y aprendizajes, para sensibilizar, así, a la sociedad, e incidir en prácticas y políticas a favor de la infancia.

Acerca del Programa Animarse a Ver

En un momento histórico en donde el valor de las imágenes es sobre-significado y en el que muchas veces tenemos la necesidad de una nueva alfabetización visual, surge desde la Fundación Arcor la necesidad de desarrollar un Programa que posibilite a los niños y niñas acercarse a través de la lectura de imágenes a diversas obras cinematográficas y literarias.

El objetivo de esta iniciativa consiste en avanzar en el terreno de las experiencias pedagógicas que se nutren de imágenes y sus potencialidades para el trabajo en torno a la comprensión lectora y la lecto-escritura por medio de la participación de alumnos de 6° grado de Escuelas Municipales y Provinciales y sus respectivos docentes.

Se intenta, de esta manera, favorecer la generación de otras experiencias escolares, episodios y dispositivos que transformen el escenario escolar, modificando el tiempo y el espacio y batallando contra la rutina y la repetición mecánica.

El Programa **Animarse a ver** surge entonces como una propuesta de fomento del acceso a los bienes culturales de nuestra comunidad a partir de dos disciplinas particulares: el *Cine* y la *Literatura*.

Dicho de otra manera, es un proyecto de promoción de la lectura de la palabra y la lectura de la imagen que mediante distintas líneas de trabajo, intenta volver sobre la idea del cine como manifestación artística y como oportunidad para leer, reflexionar y analizar críticamente los mensajes recibidos.

Este Programa comienza a desarrollarse como experiencia piloto durante el último semestre del año 2006 y es posible a partir de una alianza entre varias empresas e instituciones. Cada una desde su



PROGRAMA

lugar y espacio de acción hace su aporte: la cadena de cines Hoyts General Cinema, el Centro de Difusión e Investigación de Literatura Infantil y Juvenil (CEDILIJ) y la Fundación Arcor, quien financia los costos operativos y co-coordina el Programa.

El Programa se estructura sobre 3 ejes de acción:

1. Capacitación docente acerca del lenguaje cinematográfico, la lectura y la escritura.
2. Asistencia de grupos escolares a proyecciones y
3. Puesta en lo público del programa y la temática que aborda mediante la realización de concursos de “afiches de película” y “críticas” de los films vistos, realizadas por los niños y niñas participantes.

La experiencia acumulada en tres años de trabajo en los distintos lugares donde se instala el programa ha posibilitado avanzar y profundizar este camino. El programa se implementa en Salta (en el 2009 se realiza su tercera edición), en Buenos Aires (comenzando el año pasado en Luján) y en la Ciudad de Córdoba (desde el año 2006).

Los tres capítulos con sus especificidades y líneas de acción singulares continúan desarrollándose con resultados sumamente significativos

El Programa mantiene, en general, la misma estructura en las tres ciudades en las que se desarrolla. Sin embargo, cada una de ellas resguarda cierta especificidad de acuerdo a las características socio-culturales de las localidades donde se realizan, los niños y niñas que participan, los docentes y las Organizaciones que se articulan junto a Fundación ARCOR, CEDILIJ y a Hoyts para implementar el Programa.

Índice

Proyecto Animarse a Ver	6
Las percepciones	7
Las imágenes cinematográficas y su proyección	8
El cine como manifestación artística	15
Detrás de la cámara	16
Géneros cinematográficos	18
El cine como lenguaje, la narración cinematográfica	19
El cine como medio de penetración ideológica, transmisor de mensajes y de culturas	20
Entre cine y literatura: comparación del esquema narrativo entre un libro álbum y su versión cinematográfica	21
Películas infantiles recomendadas	30
Actividades de animación sugeridas	34
Elementos de análisis críticos de un film y de lectura de imágenes	36
Bibliografía recomendada	36



Animarse a ver

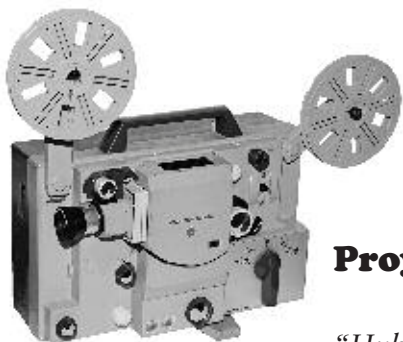
Vivimos en un mundo plagado de imágenes y, aunque estamos rodeados de ellas (TV, cine, publicidad en vía pública, celulares, PCs, etc.) no siempre poseemos la capacidad para descifrarlas.

Las imágenes generan un entramado de conocimientos y percepciones formando un lenguaje complejo, que requiere de determinadas habilidades de lectura.

El presente y el futuro precisan de espectadores activos y no de “analfabetos visuales”.

El lenguaje cinematográfico ha sido uno de los elementos de penetración ideológica, social y cultural del siglo XX. De fenómeno cultural pasó a ser un medio de homogenización y manipulación.

Sólo volviendo a una idea primaria del cine como manifestación artística –y apreciando su construcción narrativa– se podrá acceder a su mensaje último.



Proyecto Animarse a Ver

“Hubo años en que iba al cine casi todos los días, y hasta incluso dos veces por día. Entre el 36 y la guerra, durante mi adolescencia en Italia. En esa época el cine fue todo para mí. Un mundo diferente del que me rodeaba, pero, para mí, sólo lo que veía en la pantalla tenía la propiedad de un mundo, la llaneza, la necesidad y la coherencia; fuera de ella, se amontonaban elementos heterogéneos que parecían puestos por casualidad, los materiales de la vida que me parecían privados de toda forma”.

Las percepciones

Percibimos el mundo a través de múltiples estímulos sensoriales sin ser, en muchos casos, plenamente conscientes de ellos. Mientras que la mayoría de los estímulos se mantienen en un plano difuso, sólo se hacen conscientes aquellos que merecen nuestra atención. En la vida diaria los estímulos no se dan de manera aislada sino que se presentan de forma conjunta. Las percepciones pueden presentarse de la siguiente manera:



• Visuales (40%)	Nos dan a conocer características geométricas, velocidad, movimiento, etc.
• Auditivas (30%)	Canalizan todo lo referente al sonido y sus propiedades.
• Táctiles (15%)	Implican el conocimiento por contacto directo o indirecto.
• Olfativas (10%)	Nos informan sobre los olores y sus propiedades.
• Gustativas (5%)	Nos dan a conocer los cuatro sabores y sus propiedades.

La retina del ojo recibe una imagen del mundo exterior que luego es transmitida al cerebro. Esta imagen es semejante a la que se forma en la película de una cámara fotográfica o cinematográfica. El cine funciona de un modo similar al ojo humano.

Para poder ver las cosas cotidianas, necesitamos de luz –ya sea artificial o natural. La cámara cinematográfica y el proyector que reproduce lo filmado, operan de la misma manera.





Las imágenes cinematográficas y su proyección

Cuando alguien mira una película, observa que las personas caminan, los autos se mueven por las calles, las puertas se cierran y los superhéroes vuelan. Sin embargo, en realidad, un film se compone por cientos de fotografías estáticas que pasan una tras otra a gran velocidad delante de la lámpara lumínica del proyector. Para que esta ilusión de movimiento sea real, se calcula una cantidad de 24 fotografías –fotogramas- por segundo.

La realidad no tiene fronteras conocidas. La representación, por el contrario, precisa límites. El cine, la pintura, la fotografía o el comic tienen que seleccionar el espacio real, no pueden recogerlo por entero. Lo que ocurre es que esta limitación se convierte paradójicamente en un factor creativo.

Estos límites se denominan en el cine, **encuadre**. Cada medio artístico tiene un surtido de tamaños preestablecido de encuadres y en función de ellos se elaboran las imágenes. El encuadre del cine es rectangular y tuvo diferentes medidas a través del tiempo.

El encuadre es el rectángulo que enmarca la representación de la realidad que es tomada por la cámara. Enmarca lo que el director decide mostrar, lo que quiere que se vea, pero el espacio Fuera de Cuadro, aunque no se ve también existe y es percibido. A veces el personaje mira algo fuera de la pantalla o se escuchan sonidos o voces aunque no se vea de dónde vienen; provienen del espacio fuera de cuadro que también construye esa realidad de la película que estamos mirando.

Para valorar el encuadre, vale observar la perspectiva, la profundidad de campo, los elementos que se ubican en primer plano o al medio del cuadro ya



que éste es el punto de mayor atención. Ver si el cuadro es simétrico o desequilibrado. Si la imagen es compleja (es decir tiene muchos elementos) o simple (uno o dos elementos), las diagonales, qué es figura y qué es fondo, etc. Estos detalles hacen a la composición del encuadre. Por otra parte cabe recordar que si bien el cuadro tiene dos dimensiones, la realidad que se filma tiene tres, es decir esa “porción de realidad” es tridimensional.

La composición interna del encuadre se configura al seleccionar el tamaño de la realidad representada. Esto se llama registrar una escena en planos. Para ello es necesaria una variada cantidad de planos que se usarán conforme a lo que se desea mostrar.

El tamaño de los planos está dado por cuánto se acerca o se aleja la cámara de los objetos o sujetos filmados. Ese acercarse o alejarse le imprime determinado énfasis a lo que se está mostrando.

Se establecen universalmente, mediante convenciones perceptivas, seis planos básicos:

- **Gran Plano General (GPG):** Es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción. La cámara “mira” desde lejos. Se muestran grandes espacios, por ejemplo: un paisaje, la vista de una ciudad, etc. Es un plano comúnmente usado al principio o al final de las películas. La figura humana apenas se distingue.

- **Plano Entero (PE):** También se lo denomina **Plano General Corto (PGC)**. Describe el lugar donde se desarrolla la secuencia; la dimensión del espacio representado se acerca al de la figura humana completa. Este es el tamaño del plano, pueden aparecer o no una o varias figuras humanas, o sólo objetos, o animales o, cualquier otro elemento de la narración.



- **Plano Americano (PA):** o **plano tres cuarto**. Toma la figura humana desde las rodillas a la cabeza. Es un plano intermedio en la escala. Sirve, como el anterior, para mostrar acciones físicas de los personajes pero es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro. Es el plano típico de los duelos con pistolas en los *westerns* o películas de *cowboys*.

- **Plano Medio (PM):** toma a los actores desde la cintura a la cabeza. De este modo se aprecia con más claridad la expresión del personaje, le da cierto énfasis. Es uno de los planos más utilizado.

- **Primer Plano (PP):** toma el rostro del actor. Enfatiza sobre su expresión, su mirada, hace prestar atención a lo que está diciendo. También está el **Primerísimo Primer Plano (PPP)** que hace que el rostro ocupe toda la pantalla, incluso cortando un poco la pera y la frente del actor. Son planos que dan mucha importancia a lo que le está sucediendo al personaje.

- **Plano Detalle (PD):** es el plano más cercano, la cámara recoge una pequeña parte de la figura humana o de un objeto y lo hace ocupar por completo la pantalla. Por ejemplo: los ojos de un personaje, el cuchillo en una escena de asesinato, el ticket dorado en *Charlie y la fábrica de chocolate*.

La elección de los planos determina en gran medida el estilo visual de cualquier obra.

El encuadre, a su vez, se ve modificado por el **ángulo** de visión. Este es el punto de vista físico desde el que se registra la escena.

El uso de uno u otro ángulo de visión no es indiferente. Los puntos de vista contrapicados, picados y aberrantes enfatizan el encuadre. La sustitución del ángulo normal por otros puntos de vista es una decisión que tiene casi siempre repercusiones expresivas. Estas posibilidades dependen del contexto en que están incluidas.



El **ángulo en picado** (la cámara desde arriba) puede servir para minimizar y ridiculizar a un personaje, o, en otras ocasiones, ayuda sencillamente a dominar un campo visual de otro modo inaccesible.

El **punto de vista contrapicado** (la cámara desde abajo) acrecienta el valor subjetivo de una imagen. Con un ángulo de visión contrapicado, un personaje

adquiere un aire majestuoso y noble aunque también puede mostrarse maligno y amenazador. En el cine norteamericano es muy común filmar las escenas con un ligero contrapicado. Todos los personajes ganan así en presencia y se imponen al espectador de un modo casi imperceptible.

El *ángulo aberrante* (la cámara ubicada de un modo oblicuo que distorsiona ligeramente la imagen) es el más desestabilizador de los puntos de vista, sobre todo cuando se refuerza con el punto de vista contrapicado. Se utiliza generalmente en las persecuciones.

La cámara puede a su vez realizar diversos **movimientos**:

- **Paneos:** Pueden ser de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo o viceversa, pero siempre la cámara está sobre su mismo eje. Se desplaza el objetivo, el “ojo” de la cámara, pero el cuerpo de la cámara sigue en el mismo lugar; es equivalente a mover la cabeza y mirar hacia un costado pero sin desplazar el cuerpo.
- **Travelling:** La cámara se desplaza hacia delante, atrás, derecha, izquierda, en forma semicircular, pero, toda la cámara se desplaza y tenemos la sensación de movernos con ella. En *Charlie y la fábrica de chocolate*, el ejemplo más claro es cuando la cámara “entra” a la fábrica cuando se abre el enorme portón.
- **Cámara en mano:** La cámara se mueve sin uso de trípode ni ningún otro soporte que le de estabilidad, nos damos cuenta claramente que alguien la está llevando al hombro, se “descubre” el dispositivo técnico. Se usa para





dar sensación de realismo, por ejemplo en los noticieros. En caso contrario, cuando la cámara tiene fluidez y estabilidad, nos envuelve la historia y “nos olvidamos” de que hay un aparato captando esas imágenes.

- **Zoom:** Es lo que se llama un “travelling óptico”, es decir nos acercamos mucho a lo filmado, pero sin mover la cámara sino variando el campo de captación de la lente. Si bien es difícil de explicar, todos lo reconocemos por el uso de las cámaras de fotos y/o filmadoras modernas que permiten experimentar con este modo de mover la cámara.
- **Grúa:** Son los grandes y majestuosos movimientos con los que una cámara puede describir una trayectoria muy compleja. Por ejemplo puede ir desde un plano muy grande a un detalle o comenzar en el exterior y terminar en el interior de un edificio. Estas tomas se hacen con grandes grúas operadas por varias personas, o desde helicópteros, o muchas veces, son trucos realizados por computadora. Las tomas aéreas también pueden realizarse sobre maquetas que parecen ciudades o paisajes reales.

Para adentrarnos en la construcción de un film es necesario entender las **Unidades de Tiempo** en el cine. Ellas son:

- **Toma:** es la unidad mínima de tiempo en una película; va desde que la cámara se enciende hasta que se apaga. Una toma puede durar una hora o un segundo, no se mide por su duración. Hitchcock filmó una película entera con una sola toma.

- **Escena:** es la unidad espacio temporal y puede estar compuesta o no por varias tomas. Es una situación que ocurre en un mismo tiempo y espacio, por más que se lo muestre desde distintos ángulos. Por ejemplo si se hace de noche, o una acción sucede en el mismo momento en otro escenario, se cambia la escena.
- **Secuencia:** es la sucesión de escenas. Son los “capítulos” dentro de una misma película.

La unidad de la obra cinematográfica está dada por la combinación de los *Elementos de la Puesta en Escena*. Ni las tomas, ni las escenas de una película se filman en el orden en el que serán presentadas. Esto se realiza por medio del montaje, algo que no percibimos a simple vista, y que está regido por múltiples reglas que hacen que la película y la historia se forme en la mente del espectador, sin problemas de continuidad.

El *montaje* es el arte de “armar” la película para narrar lo que el director quiere contar y del modo en que quiere hacerlo. Montar es pegar todas las tomas, las escenas, las secuencias y darles sentido, ritmo y unidad. Es equivalente a lo que hace el escritor cuando decide como ordenar los capítulos de una novela. Además en el montaje se incorporan los sonidos, la música, se retocan los colores, se saca lo que sobra. Es el armado final de la película donde todas las partes cobran sentido.

El *sonido* se divide en música, voces y ruidos. Cada parte de la película tiene una banda sonora compuesta por estos tres elementos y el silencio. No siempre hay voces, música y ruidos, a veces se combinan los tres y a veces sólo algunos de ellos.

La *música* realza y construye los climas y las sensaciones de lo que se está contando. Puede cons-

truir suspenso, miedo, tristeza, alegría, en fin... casi cualquier sentimiento suele estar plasmado en la banda sonora. Tal vez el actor no está hablando para decir lo que siente, pero, la música de fondo nos cuenta que es lo que le sucede a ese personaje en su interior.

Por otra parte, la *luz* es uno de los elementos más importante en el cine. Sin luz el ojo humano no ve; sin luz, la cámara no tiene sentido.

La luz “pinta” los climas de las películas, puede construir climas de suspenso, de calidez, de miedo, de brillantez y frialdad. Hay escenas brillantes y escenas penumbrosas con luz natural del sol o con luz artificial. Por ejemplo el fuego de la chimenea en la casita de Charlie en *Charlie y la fábrica de Chocolate*, que es luz coloreada, da idea de la calidez de esa familia en medio de la pobreza y el frío del contexto.

El *color* es otro elemento elocuente en el cine; incluso si la película es en blanco y negro, se juega con los valores o las intensidades de los grises. El color también puede dar calidez o frialdad, caracterizar personajes, dar monotonía a toda una película, sensación de tristeza a un decorado, hacer parecer que un objeto es viejo o nuevo; algunas gamas de colores o estampados caracterizan determinada época o son muy característicos de un país o una clase social.

Otros elementos de la Puesta en Escena son, los decorados, el vestuario, el maquillaje, la utilería, la escenografía, y por supuesto, los personajes que construyen los actores..





El cine como manifestación artística

En 1895 en un café de París, los hermanos Lumière presentaron un invento increíble para la época. Lo nombraron cinematógrafo, que proviene del griego y significa escritura del movimiento.

Pocos años después, uno de los asombrados espectadores del nuevo invento, George Méliès, vio las inmensas posibilidades económicas que podrían deparar estas proyecciones si se utilizaba la cámara para contar historias fantásticas y proyectarlas a una audiencia ávida de aventuras y diversión.

Méliès era un mago y prestidigitador que se ganaba la vida realizando espectáculos públicos. Fue el primero en usar al cine como fenómeno comercial y el descubridor de los efectos especiales al ver la serie de trucos que podía usar con la cámara para atraer audiencias masivas.

Se dice desde entonces que el cine es hijo de los Lumière y de Méliès. Es una expresión artística porque es representación de la realidad como hacían los Lumière, y es espectáculo, es decir simulación y diversión como lo entendía Méliès. Estas dos formas de entender al cine se enfrentan, y muchas veces, en la actualidad, se complementan.

El rodaje de cada película pone en juego varias manifestaciones artísticas: la literatura (guión), la pintura (fotografía), la música (banda sonora), el teatro (los actores) y la arquitectura (decorados) entre otras.



Detrás de la cámara

Un equipo grande de personas lleva a cabo el rodaje de un film, lo que se dice –término tomado del teatro- su puesta en escena. Está integrado por:

El **director** es el principal responsable artístico.

El **guionista** escribe o adapta de un libro ya existente, la historia a narrar.

El **productor ejecutivo** tiene a su cargo la tarea de la organización en general.

El **director de fotografía** es el encargado de iluminar las escenas y a su vez de comandar a los **camarógrafos** que funcionan como un equipo, junto con el director, quienes tomarán las decisiones sobre dónde situar las cámaras. También da las instrucciones a los **reflectoristas** para que ubiquen las luces y señala a los **foquistas** cómo cuidar que la imagen no quede fuera de foco y salga borrosa.

El **sonidista** atiende todos los detalles de sonidos, tanto los micrófonos para las voces, como los ruidos de fondo.

Una vez concluido el rodaje, los **musicalizadores** que trabajan en la sala de montaje, son los encargados de poner la música a cada momento de la película.

Las **maquilladoras** y los **vestuaristas** visten y retocan, entre las escenas, a los actores para que los personajes resulten creíbles.

La **directora de arte** se ocupa de que el lugar donde se filma (llamado set si es dentro de un estudio) reproduzca lo que se quiere representar y que nada quede fuera de lugar. Por ejemplo, si es una escena del siglo XIX, que no aparezca ningún celular por error.

También puede haber, en caso de ser necesario, **técnico en efectos especiales** y **doble del protagonista** para escenas de riesgo.

El **ayudante de dirección** se ocupa de los emergentes de la filmación. El **pizarrero** debe ubicarse frente a la cámara y señalar el número de escena y toma. Es el que grita el famoso: “Acción”.

Como entre cada toma pueden pasar horas e incluso días, el **continuista** debe cuidar que no haya modificaciones en el escenario, ni el vestuario, para que el espectador no note las diferencias entre los cortes de las tomas.

Por supuesto que hay films de bajo presupuesto en donde el director debe realizar más de una de estas tareas y la maquilladora, incluso, puede llegar a ser la propia actriz. Eso sí, no siempre los presupuestos determinan la calidad de los films.



Géneros cinematográficos



Del mismo modo que otras manifestaciones artísticas, como por ejemplo la literatura, se reconoce y agrupa al cine por géneros.

En un comienzo la gente se acercaba a la pantalla grande con la intención de ver “una de risas”, o “una de tiros”, o “una para llorar”, haciendo referencia a que iban a ver una comedia, un *western*, un policial o un melodrama.

Así, puede haber géneros más aglutinantes: el drama, la comedia, el terror, o el *thriller*, como algunos más específicos: ciencia ficción, policiales, suspenso, románticas, cine catástrofe, musicales, *western*, etc.

Cada género posee características que lo identifican y que le son propias. Ello no quita que estas características se mixturen entre sí formando nuevos subgéneros, modificándose con el tiempo.

En la actualidad el trabajo del crítico cinematográfico se complejiza por la marcada tendencia a esta mixtura genérica.

De ahí la diferenciación entre un cine clásico, más apegado a los géneros tradicionales, y uno moderno, más tendiente a la fusión.

Hoy en día es común encontrar en una película de ciencia ficción a un sujeto vestido como un detective característico del cine negro: como ocurre con Harrison Ford en el clásico *Blade Runner*.

El cine como lenguaje, la narración cinematográfica

Detrás del espectáculo cinematográfico hay una industria y detrás de la industria existe un arte.

Todos los días alguien, con la cámara en mano, descubre en unas horas lo que los hombres que crearon el cine tardaron años en descubrir, que el cine es imágenes; que a esas imágenes la cámara puede darles una significación determinada, un sentido, hacer con ellas algo más y muy distinto de lo que son en la realidad. Por último, que el cine es imágenes en movimiento, y no sólo porque se mueven dentro de cada plano, sino porque los planos se combinan entre sí.

Así, compone la escena que va a recoger con su cámara de la misma manera que un pintor va a componer un cuadro, pero sobre todo, puede dar a las cosas una significación determinada según el empleo que haga de la cámara. No es lo mismo un objeto tomado en el primer plano que en un plano general: el primer plano aumenta su importancia; dentro de un plano general, se pierde. No es indiferente que la cámara permanezca quieta o bien rodee los objetos para contemplarlos desde todos los puntos de vista.

Ciertos contrastes de luces, o la presencia de determinados colores –luminosos o sombríos– pueden crear ambientes completamente distintos y hacer que las mismas cosas parezcan diferentes. Entonces, el cine, no “reproduce” la realidad sino que la “produce”, pues es efectivamente la realidad, pero potenciada, debilitada, o modificada por la cámara, es decir, es la realidad vista a través del hombre que maneja la cámara.



El cine como medio de penetración ideológica, transmisor de mensajes y de culturas



King Kong,
versión original
de 1933.

Ya desde sus primeros años, se tuvo noción del cine como una herramienta fundamental de penetración ideológica de una cultura sobre otra. De este modo, el poder de turno, en posesión de las imágenes cinematográficas, tuvo en sus manos un instrumento de largo y perdurable alcance.

Es fácil descubrir lo que se quiere decir o imponer con una pancarta o un discurso político, pero no lo es tanto, cuando esa pancarta o discurso toma la forma de una película, como por ejemplo: *King Kong* (el capitalismo avasallante sobre el instinto humano) o *La guerra de los mundos* (el ataque de fuerza externas “terroristas” al “buen orden” imperante). Esto no sólo a nivel político o macro económico sino también en comportamientos sociales y culturales. ¿Hace cuanto que festejamos Halloween en nuestro país? ¿Cuántos hablan, se visten, o actúan como lo hacen los grandes actores y actrices?

Por supuesto que los EE.UU. han aceitado su industria cinematográfica (Hollywood) para transformarla –mediante complejas y monopólicas maniobras de distribución- en el principal medio de penetración y venta ideológica de su cultura y sus tradiciones a los demás países.

El intercambio cultural que puede propiciar el cine sería positivo si existiera realmente un intercambio y no un avasallamiento por parte de los países dominantes. Así y todo, existieron siempre cinematografías nacionales que, ante los escasos medios económicos pudieron suplirlo con consistentes ideas artísticas y lograr así alcanzar y conquistar otros mercados. El cine iraní hace unos años atrás, el cine polaco o sueco en la década del sesenta, el cine argentino en la actualidad, entre otros.

Material elaborado por Susana Allori, Alejandro Cozza, Abril López y Carolina Andrea Rossi.

Entre cine y literatura: comparación del esquema narrativo entre un libro álbum y su versión cinematográfica

Por Carolina Andrea Rossi

Para comenzar la lectura de este artículo resulta invaluable la posibilidad de tener al alcance de la mano el libro **El expreso polar**, de Chris Van Allsburg editado en Venezuela por Ediciones Ekaré en el año 1991 y la película **El expreso polar**, del director Robert Zemeckis, USA, año 2005.

Luego de la lectura del libro álbum (se denomina libro álbum a aquellos libros en que texto e imagen funcionan de manera inseparable para construir una historia) **El expreso polar** y el visionado del film correspondiente de Robert Zemeckis, podemos comenzar a entablar una serie de relaciones entre ambos, tomando como referencia las doce etapas sugeridas para la construcción y comparación narrativa de los distintos soportes.



*Chris Van
Allsburg*





1. En la primera, se presenta el mundo ordinario, el hábitat del futuro héroe y su caracterización.

Este primer punto se respeta de manera absolutamente fiel tanto en el libro álbum como en el film, siendo las presentaciones bastante similares. El primer hecho que salta a la vista luego de la lectura del libro y ni bien ponemos play en nuestro reproductor de dvd, es que la animación 3D utilizada en el film respeta con gran similitud el estilo ilustrativo del libro de Chris Van Allsburg.

Pareciera que las ilustraciones que observamos en el libro álbum lentamente fueran cobrando vida y el personaje fuera tomando movimiento. El gran realismo formal plasmado por el autor en sus ilustraciones: proporciones de la figura humana, gestos de los rostros, la construcción del espacio y la paleta cromática; se respetan en el film buscando la similitud con la realidad. En este caso la animación 3D, tal vez como pocas veces lo ha logrado un film de estas características (recordamos como célebre antecedente el film 3D *Final Fantasy*), calca casi a la perfección movimientos humanos y respeta leyes físicas comprobables en el mundo real. Ahora bien, la pregunta sería: ¿por qué no hacerlo directamente entonces con seres de carne y hueso? Suponemos que la empatía y el encanto logrado no serían los mismos. Tal vez la clave esté en esta palabra: *empatía* con el espectador.

Volviendo a los aspectos propiamente narrativos, decíamos que la presentación del mundo ordinario y el hábitat del héroe están presentes brevemente en el libro álbum, más evidente en la ilustración que en el texto. Mientras que en el film esta presentación toma más tiempo y se agregan acciones y situaciones; no sólo se presenta al protagonista sino a su familia, su hermanita y sus padres. A su



vez, se elimina la referencia, por ser excesivamente literaria, al pasado del héroe en relación a un hipotético amigo que le dice que no existe el trineo con cascabeles del carruaje de Papá Noel.

2. En la segunda el héroe es llamado a la aventura.

El elemento fantástico de repente irrumpe en escena: un gran tren se detiene frente a la ventana de la habitación del protagonista. Nuestro héroe, extasiado, sale afuera para ver qué sucede. Y ahí está: el Expreso polar lo viene a buscar para llevárselo al Polo Norte y es el conductor que desciende del tren quien así se lo transmite. La aventura comienza. El libro y el film presentan este llamado a la aventura de manera muy similar.

Llama la atención la preponderancia que el ilustrador le da a la iluminación y al uso de la luz en sus dibujos. Ésta es sumamente realista, respetando los haces y rayos lumínicos de las distintas fuentes de procedencia con gran fidelidad y sentido compositivo. El film también respeta dicho sentido compositivo desde su planeamiento fotográfico, realmente muy bien logrado.

¡Todos a bordo!

3. En la tercera hay una negativa por parte del héroe.

Surge aquí la primera disidencia entre el libro álbum y la película. En el texto el protagonista no duda un segundo en subirse al tren, pregunta dónde van, le responden ¿acepta ir al Polo Norte? y sube al Expreso Polar.

Mientras que en el film sí hay un momento dubitativo frente a la invitación del guarda. El niño la rechaza y cuando el tren se pone en marcha para arrancar dejándolo solo en el jardín de su casa, es cuando junta valor y empieza a correr tras los vagones y trabajosamente alcanza a subirse. Ahora sí ya está en marcha hacia la aventura.

4. En la cuarta se encuentran con un mentor, alguien quien lo guiará.

Nuevamente en el libro álbum hay un disenso con respecto al film, podríamos decir que el guarda es el mentor que lo acompaña pero este hecho está apenas esbozado y sugerido en el libro, más que mentor es un apuntador que le indica los breves pasos a seguir: cuándo deben subirse al tren, avisa cuando llegan al polo norte y señala cómo deben actuar frente a Papa Noel.

Por otra parte, en el film el guarda cobra otro protagonismo. Con la caracterización y voz de Tom Hanks éste posee una mayor participación. Cumple con mayor fuerza las funciones de mentor y guía. Evidentemente, en este punto empiezan a separarse y diversificarse las líneas narrativas del libro álbum y del film, a punto tal que podríamos decir que el libro álbum funciona señalando las **macroacciones** del relato que el film desarrolla con mayor lujo de detalles y mayor cantidad de **microacciones**, agregando personajes secundarios y aumentando la cantidad de pruebas y escollos del protagonista.

5. En la quinta el héroe accede a la aventura.

Este punto en el libro álbum es más reposado y no presenta grandes implicancias emocionales para el lector, que toma con naturalidad y cumple las funciones de receptor pasivo del andar de tren por bosques





y montañas. El autor más que invitar la aventura, describe el paisaje y el andar del Expreso polar. El tono del texto es evidentemente minimalista, a diferencia del film en donde estos hechos se encuentran magnificados -obviamente el lenguaje audiovisual requiere de un mayor vértigo para captar la atención del espectador y mantenerlo aferrado a su butaca- por lo que el acceso a la aventura se presenta de modo más violento y plagado de acciones. Comienza cuando a la niña sentada al lado del protagonista pierde su boleto de viaje. El niño tiene que ayudarla. Luego de algunas peripecias encuentra el boleto perdido y corre por los vagones para entregárselo al guarda antes que la niña sea expulsada del tren.

6. En la sexta se presenta ante las pruebas, los aliados, los enemigos.

Se aprecia aquí una notoria diferencia entre el libro y el film a partir de este punto. En cualquier curso de guión cinematográfico se nos dice que el primer punto de giro en una historia ocurre aproximadamente en la página 30 del libreto que coincide habitualmente al minuto 28 de proyección de una película. Esto en el cine norteamericano industrial suele ser regla santa y es difícil encontrar películas en donde esto no ocurra así. **El expreso polar** no es la excepción y al minuto 26 y 27 aproximadamente ocurre el primer punto de giro del guión, lo que significa que lo visto anteriormente se debe entender mayoritariamente como etapa de presentación de la historia y sus personajes, además de introducción a la aventura. Lo que ocurre en estos minutos es que el protagonista encuentra a un sujeto que vive arriba del tren, como

un mendigo misterioso que pone en evidencia los problemas internos que acarrea nuestro héroe, es decir, un profundo descreimiento hacia la esencia de la navidad y el rol de Papá Noel.

Entonces ahora ya sabemos y confirmamos (antes estaba sólo esbozado este punto) la motivación del personaje. Lo que hará avanzar la historia será una lucha interna de su ser, su falta de fe. El personaje siniestro del vagabundo funciona como un espejo del interior del protagonista. Es decir, cumple el rol de antagonista. Ya tenemos las pruebas que deberá sortear nuestro niño para llevar a buen puerto su aventura. ¿Sus aliados? También los conocemos, el guarda y sus amigos inmediatos, la niña de color y el niño pobre que él ha ayudado a subir al tren anteriormente.

Ahora bien, ¿y qué hay del libro? Nada de esto ocurre. En el texto nunca se pone en evidencia el descreimiento del niño, ni siquiera la motivación que lo puede llevar a la aventura, no tiene que vencer escollos, simplemente dejarse llevar por ese tren que recorre parajes inhóspitos hasta un lugar desconocido.

Estamos dentro de lo que se entiende por un relato moderno, es decir, donde la contemplación y el dispersar narrativo, el vagar en busca de algo que tanto puede llegar como no, hacen las veces de anclaje y andamiaje que sostienen la historia. Nuestro protagonista en libro álbum no tiene problemas, a lo sumo, querrá demostrar que Papá Noel existe, porque los demás (un amigo) dudan de ello, pero no él, *él esta seguro*. Es por esto que el guarda no le sirve de guía ya que no posee grandes problemas, sino, como ya dijimos, simplemente su función es la de un apuntador de los pasos a seguir.



En el texto, a su vez, los personajes secundarios no existen, ni los demás niños tienen preponderancia, ni el vagabundo hace su aparición.

7. En la séptima aparece su gran problemática.

Ya sabemos cuál es la gran problemática del protagonista en la película: su incredulidad. Mientras que en el libro álbum, esto no está demostrado.

Luego de varias peripecias en el film se llega al Polo Norte, a una ciudad llena de luces como un trasatlántico y habitada por duendes. En el libro ocurre lo mismo, pero sin una motivación clara en el personaje.

Sí es digno de mencionar que el film copia de manera muy fiel las ilustraciones del libro. Cada uno de los dibujos del libro álbum tienen su correspondencia en imágenes en algunos momentos de la película, esto es muy notorio en las dos ilustraciones que se observan de la llegada del tren a la ciudad. Éstas están reproducidas de manera muy fiel. Tal vez enmendando las diferencias de la narración, hay un corolario ilustrativo. Nos animamos a arriesgar que esto tiene estrecha relación con dos aspectos centrales: la calidad de las ilustraciones de Chris Van Allsburg y su rol en el film como productor asociado.

8. En la octava, su calvario.

A partir de este punto podemos entender el clímax de la historia que sí ocurre en ambos soportes de manera similar. Sería el encuentro esperado con Papá Noel y su aparición en escena. En el film, esto es vivido por el niño con gran ansiedad y nerviosismo y luego, con una gran mueca de sorpresa. Mientras que en el libro la aparición no tiene un pico dramático considerable y el protagonista no demuestra ni nervios ni mayor asombro, por el contrario, lo toma con gran naturalidad.

La mayor duda de nuestro protagonista en el libro álbum es saber quién obtendrá el primer regalo y lo que más quiere en el mundo es el cascabel plateado.

En el film dicho cascabel se cae de los adornos de los renos y rueda hasta los pies del protagonista que lo levanta maravillado.

9. En la novena finalmente, su recompensa.

Aquí nos encontramos con similitudes y ahora sí confluyen nuevamente libro álbum y film. El protagonista obtiene como recompensa el cascabel que



quería en el libro álbum y en el film también. Él es seleccionado por Papá Noel para serle entregado el primer regalo de Navidad y es ahí en donde el niño elige volver a creer en la magia de la Nochebuena, representada por el sonido de dicho cascabel.

10. En la décima, retorna a su hábitat.

Papá Noel se eleva por los aires en su trineo y los niños vuelven al Expreso Polar. En el film se hace hincapié en que cada niño obtiene su recompensa, los amigos del protagonista se ven premiados también con algún obsequio, ya no sólo material, sino con un consejo que los acompañe y guíe en su vida, este consejo está dado por nuestro bonachón guarda: Tom Hanks.

11. En la onceava, hay una resurrección momentánea de la problemática del héroe

Esto ocurre de igual manera en el libro álbum y en el film. El protagonista pierde el cascabel que le había dado Papá Noel. Este se ha colado por un hueco en su bolsillo y ahora, tren en marcha, ya no hay manera de recuperarlo. La problemática se ha reinstaurado, la pérdida del cascabel, es nuevamente la pérdida de fe y de su capacidad de creer en la fantasía.

12. En la doceava, su retorno definitivo. Ahora ya, como héroe.

El protagonista vuelve a su hogar. En el film esto está remarcado por la rápida y misteriosa desaparición del vagabundo de arriba del tren. Este lo ayuda cuando el niño se baja y desaparece como por arte de magia; es decir, el problema, su antagonista también ha desaparecido.

Tanto en el libro álbum como en el film, es al día siguiente, cuando el niño y su hermana abren los regalos de Navidad y encuentran en un pequeño paquete el cascabel perdido. Papá Noel lo había encontrado y se lo envía envuelto con una notita, haciendo referencia al agujero en su bolsillo.

¡Alivio! ahora sí el triunfo es total.

La última ilustración coincide con la última toma de la película, el plano detalle del cascabel que sólo pueden oír los que creen en la Navidad y en Papá Noel. Esta imagen se muestra acompañada por la voz del narrador, que casi en un susurro, nos emociona del mismo modo en el film como en el bellissimo libro.



PARA NO DEJAR DE VER

Películas infantiles recomendadas



El viaje de Chihiro: Cuando los padres de Chihiro son transformados en cerdos por un misterioso encantamiento, empiezan las aventuras para la niña en su intento de rescatarlos dentro de un mundo de fantasía increíblemente onírico y maravilloso que en nada tiene que envidiarle al de Alicia de Lewis Carroll. El film resultó la consagración internacional para uno de los más grandes genios del cine animado, y porqué no, del cine a secas: Hayao Miyasaki.



El extraño mundo de Jack: El ídolo de multitudes, el ícono, el símbolo *dark* por excelencia, el gran “aterrador”, el máximo maestro de ceremonias de Halloween se presenta en la pantalla grande. Jack Skellington está aburrido y descubre que es muy divertido festejar las navidades. Así, decide llevar esta buena nueva a su séquito de encantadores deformes: brujas, vampiros, hombres-lobos, mutantes, y demás “preciosidades” que se dan la mano con Papá Noel en esta gran creación salida de la maravillosa mente de Tim Burton.



El gigante de hierro: Un pequeño niño descubre una noche que cerca de su casa ha caído un robot gigante venido del espacio exterior. Al salvarlo de morir electrocutado ambos se hacen amigos, lo que traerá serias complicaciones para el niño y para el robot.

Considerado hoy en día un gran film de culto luego de que su realizador Brad Bird alcanzara fama mundial creando para Pixar “Los increíbles” y la reciente “Ratatouille”.



Kirikou y la hechicera: La malvada hechicera Karaba tiene en vilo a un humilde pueblo africano y un niño, Kirikou, deberá hacerle frente.

Este film marca la apertura de nuevos caminos, tanto estéticos como temáticos, para llevar al cine cuentos infantiles arraigados en tradiciones populares africanas que pueden resultar desconocidas para los niños de Occidente. El camino del conocimiento de otras culturas emprendido con el respeto de su director Michel Ocelot resulta fascinante y esclarecedor tanto para chicos como para grandes.

El increíble castillo vagabundo: La última película del sabio japonés Hayao Miyasaki es otra desbordante creación de fantasías y ensueños. Por enamorarse del mago Howl, la joven sombrerera Sophie sufre un encantamiento que la transforma en una anciana de 90 años. A bordo de un increíble castillo caminante, Sophie deberá descubrir la causa de su mal para poder revertirlo. ¡Qué gusto deleite es apreciar la capacidad de juego que posee la imaginación de Miyasaki!

Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales: ¿Que sería de la vida del hábil, pero algo torpe, inventor Wallace, sin su fiel perro Gromit? El canino sin decir palabra es capaz de resolver complicados enigmas mientras escucha a Bach y sacar a su dueño de los peores entuertos. Como cuando un conejo mutante ataca a la ciudad dispuesto a devorar todos los vegetales de la zona. Los entrañables personajes creados por el maestro inglés Nick Park nos divierten en una gran y muy divertida película de aventuras.

Las trillizas de Belleville: Con una original estética retro y sin nada de diálogos, apoyándose en el puro poder estimulante de la imagen cinematográfica, la directora francesa Sylvain Chomet crea un cuento triste y esperanzador. Esta es la historia de una diminuta abuela que acompañada de su perro Bruno debe rescatar a su nieto, un ciclista profesio-





nal, secuestrado por unos malvados mafiosos. Los excéntricos métodos de la anciana así como los dibujos del film hacen de éste un experimento muy particular y enteramente disfrutable.

Pollitos en fuga: Los estudios de animación Aarman en Inglaterra se dieron a conocer en el panorama mundial gracias al genio de Nick Park y sus cortos de Wallace y Gromit que combinaba de manera muy creativa el 3D con la factura artesanal de muñecos creados con plastilina. Cuando realizan su primer largometraje “Pollitos en fuga” demuestran que poseen tanto creatividad como sus vecinos norteamericanos de Pixar. En el film un grupo de gallinas pretende escapar de la granja donde se encuentran encerradas.



PARA NO PERDERSE

Otros films infantiles recomendados

- *El mago de Oz* de Victor Fleming basada en *El mago de Oz* de L. Frank Baum
- *Inteligencia artificial* de Steven Spielberg basada en el cuento de Brian Aldiss.
- *El cadáver de la novia* de Tim Burton basado en un cuento popular.
- *La historia sin fin* de Wolfgang Petersen basada en *La historia interminable* de Michel Ende.
- *Shrek* de Andrew Adamson y Vicky Jonson basada en *Shrek* de William Steig.
- *El ladrón de Bagdad* de los Hermanos Korda basado en *Las mil y una noches*.
- *Laberinto* de Jim Henson.
- *Cuenta conmigo* de Rob Reiner basado en un relato de Stephen King.
- *La Bella y la bestia* de Jean Cocteau o bien en versión de Walt Disney, basadas en *La Bella y la bestia* de Jeanne Marie Leprince.
- Los *Goonies* de Richard Donner.
- *Matilda* de Danny de Vito basada en *Matilda* de Roald Dahl.
- *La convención de las brujas* de Nicolas Roeg basada en *Las brujas* de Roald Dahl.
- *Charlie y la fábrica de chocolate* de Tim Burton basada en *Charlie y la fábrica de chocolate* de Roald Dahl.
- *Harry Potter y el prisionero de Azkabán* de Alfonso Cuarón basada en *Harry Potter y el prisionero de Azkabán* de J. K. Rowling.
- *El señor de los anillos* de Peter Jackson basada en *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien.
- *Jumanji* de Joe Johnston basada en *Jumanji* de Chris Van Allsburg.



.PARA ANIMARSE A VER CON LOS CHICOS

Actividades de animación sugeridas

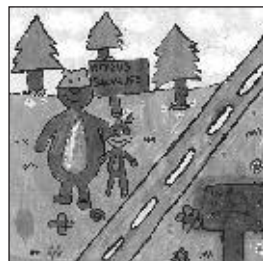
Proponemos algunas actividades para potenciar la mirada y aprender a ser receptores activos y críticos. Sin embargo hacemos dos salvedades:

La primera, se trata sólo de algunas sugerencias de actividades. Existen muchas otras, tantas como maestros. Además cada docente dispone de su repertorio de vivencias y experiencias y de un conocimiento de su grupo de alumnos. A partir de ello podrá crear estrategias particulares, propias y adecuadas para cada grupo según el contexto y sus características.

La segunda, consiste en asistir al cine. Al igual que cualquier otra experiencia vinculada con el arte, es una actividad humana imprescindible, enriquecedora en sí. No puede ni debe ser desnaturalizada con evaluaciones o actividades de control. Es necesario brindar oportunidades para disfrutar del contacto con obras de arte (asistir al cine, leer literatura, escuchar música, apreciar cuadros, etc.) claramente diferenciados de los momentos en los que es preciso aprender sobre ellas.

Posibles actividades áulicas

- Analizar publicidades (comerciales y cinematográficas) observando los planos y angulaciones –poniendo en juego las distintas percepciones- y como ellas operan para construir el mensaje.
- Comparar una película con otros films del mismo género, programas de televisión u otras obras artísticas que tengan relación (intertextos).
- Analizar el porqué de la irrupción de un film en una época determinada (desde un punto de vista político, social e histórico).
- Realizar actividades de cine-debate, propiciando el intercambio de ideas e impresiones con respecto al film proyectado. El cine debate funciona como elemento estimulador y sirve de acceso a otras manifestaciones artísticas.
- Leer el texto base del film que se ha proyectado, analizando similitudes o diferencias.
- Leer el texto base del film, esta vez antes de su proyección.
- Leer otros textos del autor de alguno de los films proyectados.
- Realizar afiches para promocionar el film.



Otras actividades sugeridas

- Tomar recortes de revistas, publicidades, dibujos o fotos de películas y analizar cómo están armadas las imágenes. Observar si son complejas o simples, su composición, los colores usados, las sensaciones transmitidas, los elementos en común con el cine, etc. Reflexionar sobre lo que se busca transmitir con la imagen seleccionada.
- *Jugar a filmar una película. Tomar una caja rectangular de cartón que puede ser de cereales, o de zapatos, no muy grande, hacerle un agujero para poner el ojo y otro para mirar hacia fuera de la caja. Armar pequeños equipos de rodaje compuestos por un director, un productor, un camarógrafo y algunos actores, (podría haber un sonidista y un director de arte también) y jugar a filmar una película.
- *A partir de una idea disparadora, por ejemplo: el principio de un cuento, una frase, una foto o una canción, inventar una historia, escribirla u organizarla en partes. Filmarla con una cámara de juguete y dibujarla, utilizando diferentes planos, como si fuera una historieta. Después puede ser mostrada y relatada a los compañeros.
- Después de ver una película pasar alguna parte del guión al formato historieta. Esto en cine se llama storyboard. Incluso es una práctica muy común “dibujar” cómo serán los planos para sea entendido por todo el equipo de filmación.
- Presentar sólo unos personajes, para realizar una historieta (que dependa exclusivamente de la imaginación y que todos puedan hacer historias distintas con los mismos personajes) o mostrar sólo una parte de una película para luego continuarla.
- Volver a mirar una película y anotar qué sensaciones les transmite la luz de cada escena.

PARA TENER EN CUENTA A LA HORA DE ANALIZAR UNA PELÍCULA

Elementos de análisis críticos de un film y de lectura de imágenes

- Marco socio-histórico.
- Análisis de personajes (protagonistas, antagonistas; motivaciones actitudinales externas e internas).
- Marco geográfico (espacio y tiempo).
- Mensaje explícito (discurso verbal), mensaje implícito (la forma –construcción audiovisual– como expresión de contenido no descifrable a simple vista).
- Lenguaje de las imágenes (planos, angulaciones, recursos cinematográficos, iluminación, sonido, utilería).
- Relación y comparación con respecto a otras obras cinematográficas y artísticas como medio de análisis (meta-lenguaje).

PARA SEGUIRLA...

Bibliografía recomendada

- Casetti, Francesco; *Como analizar un film*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1990.
- Cerdá y otros; *El cine no fue siempre así*. Ediciones Iamiqué. Bs.As. 2006.
- García Escudero, José María; *Vamos a hablar de cine*. Ed. Salvat. Navarra, 1990.
- Russo, Eduardo; *Diccionario de cine*. Ed. Paidós. Barcelona, 1998.

Animarse a Ver

© De esta edición Fundación Arcor
ISBN en trámite
Se terminó de imprimir
en el mes de mayo del 2009.

© Del texto CEDILIJ (Centro de Difusión e
Investigación de Literatura Infantil y Juvenil)

Pasaje Revol 56. Paseo de Las Artes. (5000)
Córdoba. Tel./Fax: (0351) 460 4040
E- mail: cedilij@arnet.com.ar
Sitio web: www.cedilijargentina.com.ar

CEDILIJ es una organización civil sin fines de lucro fundada en Córdoba, en 1983. Desarrolla desde entonces proyectos y programas vinculados con la difusión del libro de calidad estética, promoción de la lectura y las bibliotecas. Lleva a

cabo acciones de capacitación, asesoramiento y extensión a la comunidad.

Autores: Allori, Susana; Cozza, Alejandro; López, Abril; Rossi, Carolina Andrea.

Coordinación de Edición:
Fundación Arcor
www.fundacionarcor.org

Diseño:
Di Pascualeestudio
www.dipascuale.com

La presente edición fuera de comercio y de edición única, fue elaborada por CEDILIJ a solicitud de la Fundación Arcor para distribuir gratuitamente como material de apoyo a los docentes que participan de la capacitación del programa **Animarse a Ver**.