



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de CINE

Proyecto de Investigación Teórica

**El Retrato de las Crisis Sociales en el Cine de Ficción: Análisis
formal de *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)**

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Cine

Autor/a:

Guillermo Alejandro Samaniego Sisalima

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Guillermo Alejandro Samaniego Sisalima, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del Comité de defensa

Manolo Sarmiento

Tutor del Proyecto de Investigación Teórica

Julie Tomé

Miembro del Comité de defensa

Agustín Garcés Suárez

Miembro del Comité de defensa

Agradecimientos:

Mi más sincero agradecimiento a todos quienes me aportaron con sus ideas, conocimientos y sugerencias para hacer que este trabajo llegue a finalizarse con éxito.

Dedicatoria:

El presente proyecto lo dedico a mis padres y a mis abuelas quienes me apoyaron para poder estudiar lo que me gusta. A mis hermanos y pareja que son mi fuente de inspiración. A mis maestros y compañeros de carrera quienes siempre me dieron la mano y me acompañaron en todo este proceso.

Resumen

Esta tesis analiza cómo la película ecuatoriana *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002) traduce los hechos reales ocurridos durante la crisis del feriado bancario de 1999 a su propuesta formal. Para ello identificamos cómo están presentes las estéticas del realismo cinematográfico en la película, en particular tres corrientes que surgieron en periodos de crisis social: el Neorrealismo Italiano, el Realismo social (Ken Loach) y el Realismo Sucio Latinoamericano. Haremos una comparación entre sus características y las de *Fuera de Juego*, mediante el análisis de la puesta en escena, la puesta en cuadro, los personajes, el montaje, el sonido y las problemáticas e injusticias sociales retratadas. Cabe mencionar que los eventos representados (manifestaciones, desempleo y crisis migratoria) afectaron a millones de ecuatorianos de clase media y baja. Finalmente, comprenderemos que el realismo representado en el film de Arregui pertenece al Realismo Sucio, a pesar de mostrar indicios de un cine de inconformidad anti-sistema similar al Realismo Social.

Palabras Clave: Análisis, Realismo, Cine, Crisis Social

Abstract

This thesis analyses how the Ecuadorian film *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002) translates the events that took place during the 1999 financial crisis into its esthetic proposal. In order to do so, we identify the influence of cinematographic realisms aesthetics in the film, in particular three representative movements that appeared in different social crisis, such as: Italian Neorealism, Social Realism (Ken Loach) and Latin American Dirty Realism. We will make a comparison between the characteristics of these movements and *Fuera de Juego* in the staging, framing, characters, montage, sound and the social problems and injustices portrayed. It is worth mentioning that the events represented (demonstrations, unemployment and migration crisis) affected millions of middle and lower class Ecuadorians. Finally, we will understand that the realism represented in Arregui's film belongs to Dirty Realism, despite showing signs of anti-system nonconformity cinema similar to Social Realism.

Key Words: Analysis, Realism, Cinema, Social Crisis

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO.....	14
1.1.1 Tradición del Neorrealismo Italiano	14
1.1.2. Realismo Social de Ken Loach	21
1.1.3 Realismo Sucio Latinoamericano	27
1.1.4 Metodología	32
2. DESARROLLO	33
2.1. ANALISIS DE <i>FDJ</i> Y EL REALISMO CINEMATOGRAFICO	34
2.1.1. PUESTA EN ESCENA	34
Locaciones, ambientes y objetos	34
2.1.2. ANÁLISIS DE PERSONAJES	42
2.1.3. PUESTA EN CUADRO	45
Utilización de los tipos de planos	45
2.1.4. PROPUESTA DE MONTAJE	53
2.1.5. BANDA SONORA Y DIÁLOGOS	57
Diálogos Relevantes	57
Música en off o directa	58
2.1.6. PROBLEMAS E INJUSTICIAS SOCIALES	63
3. CONCLUSIONES	72
4. BIBLIOGRAFÍA	80
5. FILMOGRAFÍA	81

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto consiste en una investigación y reflexión acerca de cómo la realidad es representada en la película *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002), debido a que el drama que envuelve a sus personajes se desarrolla en paralelo a los hechos verídicos de finales de los años 90's, vinculados a la coyuntura política y social que Ecuador experimentaba por la crisis del feriado bancario. Este contexto ahonda aún más la difícil situación personal y social que viven los protagonistas y los obliga a actuar en función de mejorar su situación ante esta realidad que los oprime.

El feriado bancario fue una medida tomada por la Superintendencia de Bancos, en la cual se realizó un temporal congelamiento de los depósitos bancarios a fin de resistir una crisis que implicaría la quiebra de los bancos. Según María Vera Toscano, la medida se tomó para "... evitar el retiro de depósitos, preservar el nivel de las reservas monetarias, limitar la inestabilidad del mercado cambiario y frenar una aceleración mayor en el incremento de los precios y la especulación de la divisa".¹ Esta medida duró pocos días, pero una vez dada de alta continuó con una crisis aún mayor, consecuencia de las políticas neoliberales que reducían el control del estado sobre la banca, dándoles mayor libertad de especular con la entrega de créditos. Por ejemplo, la quiebra del Banco Progreso se debió a "...malos manejos financieros, a la concentración del crédito en empresas relacionadas con el banco, muchas de ellas ficticias...".² Sin embargo, los bancos responsabilizaron al estado de sus pérdidas y, le exigieron préstamos los cuales fueron entregados de las reservas del Banco Central del estado, mismos que no evitaron la inminente bancarrota de algunas de estas instituciones. Ante la crisis, el entonces presidente Jamil Mahuad tomó un conjunto de medidas económicas que fueron la gota derramada, puesto que consistían en "...el alza de los combustibles en un 160%, del IVA del 10% al 15%, (...) y el congelamiento de los depósitos bancarios de todos los ecuatorianos",³ el anuncio de estas medidas derivó en protestas y levantamientos sociales, de las clases obreras y el sector indígena, que evidenciaron una indignación generalizada frente a una acumulación de problemáticas que venía padeciendo el país desde años

¹ María Vera Toscano, *Más vale pájaro en mano: crisis bancaria, ahorro y clases medias* (Quito: Flacso, 2013), 70-71.

² Vera, María. *Más vale pájaro en mano: crisis bancaria, ahorro y clases medias*, 77.

³ Vera, María. *Más vale pájaro en mano: crisis bancaria, ahorro y clases medias*, 71.

anteriores, exigiendo un cambio urgente en las políticas económicas y sociales del Estado. Otra consecuencia de la situación, fue el éxodo de millones de ecuatorianos a países de primer mundo. Se estima que cerca del 10% de la población ecuatoriana migró en busca de mejores oportunidades, según menciona el director del filme Víctor Arregui.⁴

Durante este periodo de crisis económica y agitación social se filmó *Fuera de Juego*, ópera prima del director ecuatoriano Víctor Arregui. Es un drama estrenado en el año 2002, filmado en la capital del país, la ciudad de Quito. La película en su momento representó para los espectadores un retrato del sentir del pueblo ecuatoriano durante ese periodo. Los hechos narrados en el filme ocurren en paralelo al feriado bancario decretado en marzo del 99, el derrocamiento de Jamil Mahuad como presidente en enero del 2000, el supuesto regreso a la normalidad al asumir el poder su vicepresidente Gustavo Noboa y culmina con la algarabía de los ecuatorianos por haber clasificado a su primer mundial de fútbol.⁵

Este recorrido ocurre desde la subjetividad del protagonista, el filme no busca una fidelidad exacta hacia fechas o nombres de lugares importantes, por el contrario, utiliza estrategias narrativas y formales tanto de la ficción como del registro documental para construir un ambiente de desencanto. Este retrato de la crisis social ecuatoriana le valió a la película el Premio Cine En Construcción en el Festival Internacional de Cine de Donostia - San Sebastián.⁶

El realismo cinematográfico a lo largo de la historia ha tenido distintas corrientes y posturas que complejizan la búsqueda de una sola definición. Los conceptos más tradicionales del realismo se relacionan a la verosimilitud de sus temáticas y estéticas en correlación entre los hechos ficticios y factibles del mundo, según Robert Stam.⁷ Este concepto podría relacionarse con el realismo literario clásico, el cual se caracteriza por su “...coherencia interna, causalidad plausible y (...) plausibilidad psicológica”.⁸ Es decir cuyas formas resulten lógicas, continuas, personajes con motivaciones claras que a la vista del

⁴ Víctor Arregui, *Fuera de Juego* (Ecuador: Bochinche Cine, 2002), web, 122 min. 01:24:34 – 01:24:40, <https://www.youtube.com/watch?v=i4r3XNGmcB0>

⁵ Gerardo Merino, *La memoria colectiva en el cine latinoamericano. Continuidades y rupturas entre el 'Nuevo cine latinoamericano' de los años 60 y el cine de finales de los años 90* (Quito: N.A, 2009), 52.

⁶ Víctor Arregui, *Fuera de Juego*, 00:01:57 – 00:02:04

⁷ Robert Stam, *Teorías del Cine: una introducción* (Barcelona: Paidós, 2001), 171

⁸ Stam, *Teorías del Cine: una introducción*, 170

espectador resulten comprobables. Stam,⁹ añade que esta estética refleja la ideología convencional, es decir, reproduce las nociones burguesas de la realidad, por ende, desde esta posición, su intención realista complicaría la reflexión, la inconformidad o el cuestionamiento de ideas comúnmente aceptadas por el público. Por lo tanto, son una serie de efectos técnicos que evidencian un conjunto de normas y reglas a seguir, con las cuales se garantiza una ilusión de fluidez, transparencia y naturalidad, al borrar o eliminar todo signo de producción, además de operar de forma omnisciente para el espectador, al recortar y eliminar hechos considerados por el pensamiento hegemónico como intrascendentes.

Por el contrario, el concepto alternativo a este realismo se relaciona con el texto moderno realista, el cual fractura y dispersa la percepción del espectador, al hacer visibles las contradicciones anteriores, replanteándose la técnica de transparencia y exponiendo aquellos temas que previamente habían sido ignorados o menospreciados, aclara Stam.¹⁰ Por lo tanto, en este concepto podemos identificar los cambios que han surgido a partir de nuevos autores o corrientes a lo largo de la historia del cine, que nos ha dado un amplio abanico de realismos. Estas tendencias plantean hacerle una corrección a las falsedades de estilos o protocolos de realización anteriores, los cuales pueden adoptar enfoques estilísticos, sociales o una combinación de ambos,¹¹ dentro del enfoque social el autor coloca al *Neorealismo Italiano* el cual pretendía retratar la Italia de la posguerra con “su verdadero rostro”.¹²

Cabe resaltar que, a pesar de que sus postulados sociales predominen sobre sus postulados formales, no podemos descartar que este y cualquier realismo cinematográfico tiene una estrecha relación con la propuesta estética que escoge para traducir su mirada a la pantalla. El realismo en el arte es profundamente estético, indica Bazin,¹³ debido a que la técnica empleada, por innovadora que sea, seleccionará solo aquello que, a consideración de cada escuela o autor, merece ser rescatado. Esto podría interpretarse como una copia incompleta de la realidad, que nuevamente pone sobre la palestra la misma contradicción de un deseo de representación total que no llega a consumarse, porque perdería su sentido artístico. Por ende, es esencial esta contradicción, para conformar “...un progreso en la

⁹ Stam, *Teorías del Cine: una introducción*, 169-170

¹⁰ Stam, *Teorías del Cine: una introducción*, 170, 173

¹¹ Stam, *Teorías del Cine: una introducción*, 170

¹² Stam, *Teorías del Cine: una introducción*, 170

¹³ André Bazin, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Rialp, 1990), 297

expresión, una evolución conquistadora del lenguaje cinematográfico, una extensión de su estilística...”.¹⁴ A partir de esta reflexión, entendemos la realidad de forma no cuantitativa, debido a que puede haber diversas representaciones de un mismo hecho u objeto, con distintos fines mayoritariamente didácticos o de exploración del lenguaje cinematográfico, indica Bazin.¹⁵ En efecto, la realidad y su representación fílmica dependen de cómo se utilizan los recursos formales y sus posibilidades al servicio de aumentar o neutralizar la ilusión de realidad. Realista es “...todo sistema de expresión (...) todo procedimiento de relato, que tiende a hacer aparecer un mayor grado de realidad...”,¹⁶ al utilizarse la “...abstracción y simbolismo que (...) ofrecen los límites temporales de la pantalla”.¹⁷ Esto nos indica que este tipo de realismo está en constante mutación o cambio, se sentirá más verídico cuanto más se aleje, reestructure y cuestione a tendencias cinematográficas anteriores.

Respecto a este filme existe una revisión previa en la tesis de maestría del ya mencionado Merino, algunos temas formales como utilización de planos, diálogos y acciones de algunos personajes son parte de su análisis, sin embargo, su enfoque predomina en analizar el relato como documento sociológico para la representación de una memoria colectiva ecuatoriana. A diferencia del mismo, nos ocuparemos en analizar la repercusión de las estéticas del realismo en el filme, para lo cual analizaremos otras corrientes del realismo que no se abordan en la tesis de Merino. Por último, enmarcaremos a este filme dentro del Realismo Sucio, pretendemos revisar sus características propias para finalmente definirlo dentro de esta corriente.

Para resumir, el objetivo del presente proyecto de investigación radica en identificar cual es la repercusión del realismo cinematográfico dentro de la película *Fuera de Juego*, debido a que nos parece interesante la manera en la que no puede desprenderse su método de realización de ese evento traumático para los ecuatorianos que fue la crisis económica de 1999, lo cual nos hace pensar que en tiempos similares de agitación social tienden a surgir estas corrientes cinematográficas enfocadas en retratar los sucesos históricos de la manera

¹⁴ Bazin, ¿*Qué es el cine?*, 298

¹⁵ Bazin, ¿*Qué es el cine?*, 299

¹⁶ Bazin, ¿*Qué es el cine?*, 299

¹⁷ Bazin, ¿*Qué es el cine?*, 299

más realista posible, para satisfacer algún deseo de realidad o de punto de vista particular. Para poder solucionar esto, queremos comprender qué relación tiene la composición estética de este filme con otras narrativas históricas del realismo, cuyas características y modalidades de realización similares han representado distintas crisis sociales en sus respectivos territorios como son el Neorrealismo Italiano con filmes como *Ladrón de Bicicletas* (Vittorio Da Sica 1947), el Realismo Social Británico con filmes como *Cathy Come Home* (Ken Loach, 1969) y *Yo, Daniel Blake* (Ken Loach, 2016); y finalmente El Realismo Sucio Latinoamericano con películas como *La Vendedora de Rosas* (Víctor Gaviria, 1998) y *Ratas, Ratones, Rateros* (Sebastián Cordero, 1999). Finalmente, se comparará los componentes formales de cada una de estas corrientes con los ofrecidos por el texto fílmico de *Fuera de Juego*, para concluir la cercanía del mismo a estas corrientes y en base a las diferencias definir si este filme se enmarca o no, como parte del Realismo Sucio.

1.1 ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO

1.1.1 Tradición del Neorrealismo Italiano

El Neorrealismo Italiano es una de las corrientes cinematográficas más influyentes de la historia del cine. Nace en la posguerra europea de 1945 inicialmente como una respuesta a la represión del fascismo y a la profunda crisis socioeconómica y política que experimentaba la sociedad italiana en ese momento. Según Zavattini, podía haber diversidad de propuestas o temas en el neorrealismo, pero todas se vinculaban por un “Consciente interés social”,¹⁸ es decir, buscaban darle voz a temáticas sobre la sociedad que previamente habían sido ignoradas. Para esto manejaron el “cine de encuentro”,¹⁹ el cual consistía en salir a filmar los dramas cotidianos del ciudadano promedio y así permitir que se conozca la realidad de su país. En palabras de Roman Gubern, fue una “común voluntad de dar un testimonio veraz y sin afeites ni adornos”,²⁰ voluntad que atravesaba todo el proceso de realización de los filmes dentro de este movimiento.

Como menciona Zavattini, su objetivo era retratar aquellos derechos y necesidades vitales del ser humano, crear relaciones profundas entre sus historias y el espectador, para producir conciencia y cambio que mejore la convivencia entre las personas.²¹ De este modo, visibilizaron a través de la empatía el sufrimiento y la desigualdad social, principalmente de las clases obreras, sin ser partidarios de ninguna ideología política en particular. Esto los diferenciaba de otras tendencias surgidas en los países vecinos de posguerra, Zavattini afirma que la cualidad italiana del neorrealismo radica en que “...protesta contra la guerra de una forma más profunda y natural, menos política, que los alemanes, los franceses, y (...) de los ingleses”.²²

Añadido a esto, se concentraban en mostrar los acontecimientos recientes, “...como el sudor a la piel el neorrealismo permanece pegado al presente”.²³ Es decir, sus temas dependían de hacia qué dirección evolucionara la sociedad italiana. En consecuencia, deducimos que los grandes acontecimientos históricos recientes si eran de suma importancia

¹⁸ Cesare Zavattini, *Tesis sobre el neorrealismo* (Italia: N.A, 1998), 205.

¹⁹ Zavattini, *Tesis sobre el neorrealismo*, 208.

²⁰ Román Gubern, *Historia del cine* (Barcelona: Anagrama, 1969), 265.

²¹ Zavattini, *Tesis sobre el neorrealismo*. 207

²² Zavattini, *Tesis sobre el neorrealismo*, 208

²³ Zavattini, *Tesis sobre el neorrealismo*, 206

para este movimiento, no obstante, en lugar de contar la historia de los actores clave de la coyuntura como autoridades, famosos o líderes políticos, preferían al ciudadano que día a día vivía las consecuencias de esos tiempos de crisis. Lógicamente en aquella debacle se toparon con "...hambre, miseria, explotación por parte de los ricos",²⁴ o lo que Gubern describiría como la "Italia del desempleo, del mercado negro y la prostitución".²⁵ En suma, este cambio de dirección, si bien no fue popular en su momento, representó una fuerte influencia para el cine posterior hasta topar historias de los altos estratos sociales, trascendiendo incluso los límites territoriales.

Dado su enfoque social, se opusieron a los filmes de estudio de la industria del cine italiana y hollywoodense, identificándolo como "síntesis de la burguesía",²⁶ que consiste en resumir las mejores partes de la vida, representando una posición de comodidad y privilegio. Por el contrario, el neorrealismo proponía el "...carácter analítico de la narración",²⁷ es decir seguir en continuidad a sus personajes incluso en sus momentos menos activos o importantes, dejar espacio para lo cotidiano, retratar la relación del individuo con la colectividad. Bajo esta óptica el resultado que esperaban era alejar al espectador de la superficialidad del cine dominante, para que conozca con mayor complejidad su propio entorno. Gubern detalla lo mencionado, de la siguiente manera:

...se comprende que para dar mayor rigor realista estos dramas se apoyasen en el verismo documental: actores y escenarios naturales, ausencia de maquillajes, diálogos sencillos, sobriedad técnica, iluminación naturalista, abandono de estudios, decorados y toda clase de artificios en aras de la máxima veracidad.²⁸

Es decir, gran parte de su método de realización era hacer películas austeras y desprovistas del aparataje del cine industrial precisamente porque la crisis lo ameritaba. Su verismo en ocasiones llegó al punto de trabajar con guiones incompletos, dejando margen para la improvisación, rodaban sin permisos de filmación, etc.²⁹

²⁴ Zavatini *Tesis sobre el neorrealismo*, 206.

²⁵ Gubern, *Historia del cine*, 265.

²⁶ Zavatini *Tesis sobre el neorrealismo*, 210.

²⁷ Zavatini *Tesis sobre el neorrealismo*, 210.

²⁸ Gubern, *Historia del cine*, 261.

²⁹ Gubern, *Historia del cine*, 259.

Los tres neorrealistas más reconocidos fueron Roberto Rossellini, Luchino Visconti y Vittorio da Sica, quienes se destacaron por su particular forma de realización. Según Gubern, Rossellini apelaba a la indignación del espectador (sus primeras películas abordaban sobre todo las secuelas del conflicto bélico, miraba el cine como un testimonio de la realidad), Visconti al intelecto de la audiencia, debido a que sintetizaba el realismo con imágenes de una gran belleza estética superando el testimonio para sacar conclusiones histórico-políticas, y Da Sica junto a su guionista Zavattini orientaba sus filmes a transmitir compasión al espectador, con retratos de la soledad y el desamparo.³⁰

El inicio del cine neorrealista se marca con *Ossessione* (Luchino Visconti, 1942). Esta película narra la historia de Gino y su romance con Giovanna, él es un joven vividor, algo sucio y sin dinero alguno que se detiene en una cantina en medio de la carretera, donde la conoce a ella, una ama de casa que atiende el negocio de su esposo Giuseppe, con quien está solo por su dinero. Gino, para pagar lo que consumió, le ofrece al marido quedarse como su mecánico. Así, cuando el señor sale de casa, surge el encuentro entre los amantes. Como Giovanna teme perder su estabilidad económica, Gino decide marcharse sin ella. En la ciudad, él hace un nuevo amigo llamado Spagnolo, un artista callejero que le da posada en su departamento y le muestra una forma de vida más liberal. Posteriormente Gino se reencuentra con Giovanna y Giuseppe mientras estos paseaban, allí los amantes descubren que aún se quieren. Gino abandona su nueva vida y decide asesinar a Giuseppe en un accidente de coche, aprovechando que bebió demasiado en un evento. La ambición de Giovanna por quedarse con los bienes de su ex marido, al contrario del deseo de Gino de vender todo y huir, les trae discusiones y dudas sobre su relación. La investigación de un detective y un breve romance de Gino con una mujer más joven, no impiden que finalmente decidan huir juntos, pero el automóvil en el que escapaban se accidenta, allí fallece Giovanna y Gino cae en manos de la policía.

Sí bien la relación extramarital de los personajes amerita un asalto a la moral italiana, añadido a esto se captura la escenografía con una intención de retrato documental, como menciona Gubern, “los ambientes eran más importantes que los acontecimientos y su

³⁰ Gubern, *Historia del cine*, 262- 263.

populismo le permitía mostrar a gentes vulgares y escenarios naturales”.³¹ En el film, predominan los planos medio y generales, permitiendo que se vea de fondo o se atraviesen frente a los personajes, ciudadanos haciendo sus actividades cotidianas o jugando juegos de mesa en un balcón, niños jugando en el suelo, obreros cosechando, la gente conversando en las calles y en los parques, un tren de tercera clase, la multitud aglutinándose alrededor de Gino y Giovanna cuando discuten (esto en un Gran Plano General en donde prácticamente los personajes desaparecen en el gentío), o el simple hecho de mostrar más los sectores rurales italianos, permite que observemos la clara intención de Visconti de desprender su historia del glamour y envolver este drama en la realidad social. Además, nos muestra tiempos de espera en los cuales pareciera que la acción no avanza. Por ejemplo, posterior a una fiesta organizada por la reciente viuda, los amantes discuten, Giovanna bastante deprimida entra a su cocina, la cual está repleta de platos y botellas sucias, se sirve un plato de sopa y come mientras lee el periódico, poco a poco se tambalea hasta que se queda dormida.³² Antes de llegar al clímax de la trama, esta pareja tiene discusiones y separaciones, celos y manipulación, y cuando finalmente parece que el amor conseguirá triunfar, ambos personajes terminan cayendo en la tragedia, sin conseguir lo que más desean, Visconti subvierte el clásico romance y redención de los personajes cinematográficos.

Por otro lado, el filme neorrealista por excelencia es *Ladrón de Bicicletas* (Vittorio Da Sica, 1948). La historia muestra el desempleo al que están sometidas las clases populares en la posguerra. El protagonista es Antonio un obrero que consigue uno de los pocos empleos vacantes que consiste en pegar carteles publicitarios, para no perder la oportunidad su mujer, María, empeña las sábanas para recuperar la bicicleta que previamente habían empeñado. Ellos viven en un departamento con las paredes carcomidas por el desgaste, su mujer recoge agua en baldes para poder lavar la ropa. En su primer día de trabajo le roban su bicicleta, esto hace que siga las pistas del ladrón en mercados ilegales y las calles de Roma, en compañía de su hijo pequeño, caminan por la ciudad intentando recuperarla. Finalmente, a pesar de encontrar al ladrón no logran demostrar que el la robó, lo cual orilla a Antonio a también robar una bicicleta. Este personaje y su sufrimiento, resulta un drama cotidiano, pues su

³¹ Gubern, *Historia del cine*, 262- 263.

³² Luchino Visconti, *Ossessione* (Estados Unidos: N.A, 1943), web, 140 min, 01:33:30- 01:35:27, <https://www.youtube.com/watch?v=-oAs2GBYDq0>

motivación es recuperar la herramienta de trabajo sin la cual perderá su empleo el cual necesita para mantener a su familia.

En la primera escena, vemos a un grupo de obreros que bajan de un autobús y se ubican bajo unas escaleras para escuchar a un empleador, quien empieza a mencionar el apellido Ricci, el plano abierto de la cámara nos da a entender que podría ser cualquiera de ellos, un obrero como cualquier otro.³³ Otra característica del neorrealismo se expresa en mostrar a este personaje con dudas y no con determinaciones, a diferencia de la narrativa clásica, Antonio no es un personaje activo y decidido, al igual que cualquier persona, tiene dudas y muchas veces no actúa. Esto se demuestra en la escena final de la película cuando piensa en robar una bicicleta. Se toma su tiempo, camina hacia adelante y hacia atrás deteniéndose, hasta que se decide finalmente a hacerlo, lo cual concluye en que los ciudadanos lo atrapan y es prácticamente humillado por ello, luego de eso se marcha con su hijo desapareciendo entre la multitud, en un final abierto, con la incertidumbre de no saber qué sucederá después de ello.³⁴ Deducimos que el neorrealismo retrata la vida cotidiana, sin soluciones, ni certezas. Gubern lo define como la “...gris monotonía de lo cotidiano (...) técnica de «tiempos muertos»”.³⁵

Otra reconocida película neorrealista es sin duda *Roma, ciudad Abierta* (Rossellini, 1945) este film retrata las consecuencias de la guerra en el pueblo italiano. Si bien este cineasta tiene películas posteriores alejadas del neorrealismo más tradicional, nos mantendremos en lo más ortodoxo de esta corriente, revisando su opera prima. *Roma*, narra la historia de un grupo de personajes, entre ellos el ingeniero Giorgio líder del ejército de liberación nacional, quien huye de los soldados nazis ocultándose en casa de Doña Pina, una madre soltera que está por casarse con Francesco, un tipógrafo también parte de los rebeldes. Ellos viven en un departamento de un sector suburbano, hacinados con otra familia, sumando así varios niños, niñas, un anciano y adultos desempleados, soportando entre discusiones las malas condiciones por la falta de recursos. A la llegada de Giorgio, vemos el constante miedo de Pina a que los descubran, ya que planea realizar su boda pronto. A la trama se suma el

³³ Vittorio Da Sica, *Ladri di biciclette* (Italia: PDS Produzioni De Sica, 1947), web, 93 min, 00:00:05 – 00:01:34, <https://www.youtube.com/watch?v=6GqiTgJOAek>

³⁴ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 01:20:45 – 01:27:54.

³⁵ Gubern, *Historia del cine*, 264.

cura Pietro, quien en secreto es mensajero de la resistencia y apoya a los rebeldes. Un día mientras el ejército hace una redada en el edificio de Pina, atrapan a Francesco y a Giorgio, ella persigue desesperada el camión donde se lo llevan, pero una lluvia de disparos la mata a media calle. Más adelante, los prisioneros logran escapar, gracias a la ayuda del grupo antifascista. Sin embargo, pronto Giorgio, Giovanni y el cura son atrapados nuevamente, traicionados por la ex pareja de Giorgio, solo Francesco se salva esta vez de ser capturado. Posterior a esto, Giorgio es torturado en una habitación falleciendo a causa de las laceraciones, Giovanni se suicida en su celda y como suceso final el cura Pietro es llevado a un campo baldío donde lo fusilan. A lo lejos, detrás de una reja los niños huérfanos de la iglesia, entre ellos el hijo de Pina, son espectadores de la muerte de su mentor, luego se retiran cabizbajos.

A diferencia de los anteriores directores, Rossellini muestra unos escenarios y puesta en escena más controlados, con menos planos largos y un uso más marcado del montaje. Destaca el conflicto social y político. Por ejemplo, en las escenas iniciales, un tumulto de gente saquea una panadería siendo nuestros personajes parte de ese tumulto que se roba el pan, entre ellos están Pina y el cura, quienes conversan de estos saqueos como algo de todos los días que lo hacen por no morir de hambre, el director nos muestra estos desmanes con cierta comedia y ligereza. Posterior a esto Pina señala a su amigo policía un edificio que fue bombardeado previamente por los norteamericanos,³⁶ permitiendo una vez más que la realidad se diluya como parte de la historia.

Es una película en la que todos los personajes tienen una personalidad y característica marcadas. Existen acciones que se repiten con el fin de construir cotidianidad, como por ejemplo cuando el cura se persigna y se arrodilla frente al altar cada vez que va a salir de la iglesia. Otra escena, previa a la segunda captura de los nazis, es cuando Francesco fuma y acomoda el fuego de la calefacción, abriga a Marcello que se ha quedado dormido, y finalmente observa a un Cristo crucificado que tiene en una cómoda.³⁷ Esta escena refleja la espera y la preocupación de Francesco por miedo a ser atrapado y también saber que tendrá que dejar al niño huérfano en el convento. El final del filme es una resolución trágica y

³⁶ Roberto Rossellini, *Roma ciudad abierta*. (Italia: Minerva Film, 1945), web, 100 min, 00:07:21 – 00:08:48, <https://www.youtube.com/watch?v=PxzBKEAAYQo>

³⁷ Rossellini, *Roma ciudad abierta*, 01:00:38 – 01:01:44.

ligeramente ambigua, la muerte del cura resultaría no satisfactoria para el espectador del cine clásico. Además, hubo conflictos sin resolver, como es el caso de Francesco y el hijo de Pina, salvo la aparición del niño al final, no se supo más de ellos y del futuro que les depara.

En suma, el neorrealismo se caracterizó por utilizar personajes naturales, cuya actuación, vestuario o falta de maquillaje expresan naturalidad. Seguimos a los mismos en sus momentos activos e inactivos, sus dramas son cotidianos y se relacionan con la pérdida o falta de derechos universales, mismos que identifican a cualquier ser humano, por ejemplo, el deseo empleo y de progreso. Los personajes también dudan y no son determinados, son personajes comunes que a su vez se relacionan con otros ciudadanos.

Además, se distanciaron de los estudios de filmación y utilizaron la realidad documental de las calles, las casas, barrios y edificios junto a personas transitando por las calles en su día a día, es decir se permite que los escenarios naturales italianos se involucren dentro del encuadre.

Es un cine de actualidad, el cual retrataba el presente, incluyendo finales abiertos o que no resultan en satisfactorios para el protagonista o el espectador del cine clásico, adicional, refleja desigualdades sociales sin ejercer ningún juicio moral respecto a ello.

1.1.2. Realismo Social de Ken Loach

El realismo social británico es considerado por E. Modelo, Sánchez y Cuadrado, “El cruce entre la situación social y su influencia en la identidad del personaje...”,³⁸ es decir una representación ficcionada y/o documental de los problemas y las crisis que atraviesa la sociedad, experimentadas desde la subjetividad del individuo.

Como antecedente, Gran Bretaña se consideraba “un país donde era impensable cuestionar las pensiones de los trabajadores o la asistencia social a una clase que veía como por fin podía vivir dignamente.”,³⁹ debido al previo auge de los partidos obreros en periodos anteriores a la Segunda Guerra Mundial, en estas etapas se exaltaba a la clase trabajadora inclusive desde el lenguaje cinematográfico, por ejemplo con la creación de la escuela documental británica fundada por el sociólogo John Grierson, según Gubern, se caracterizaban por mostrar un tipo de documental de “...información laboral, comercial y social, protegido por instituciones gubernamentales”,⁴⁰ es decir exaltaban la difusión de mensajes nacionalistas, con una pretensión de educar al público mediante información sobre las situaciones internas de su país.

Sin embargo, en el año de 1947, en plena posguerra surge un filme que sería el antecesor de la nueva ola de cine británico y eventualmente del cine de Loach, se trata de *It Always Rains on Sunday* (Robert Hamer, 1947), que, según David Forrest, “representa una sociedad amargada, desilusionada y fragmentada”.⁴¹ La trama gira en torno a Rose, una mujer que ayuda a refugiarse en su casa a su ex novio Tommy, huido de prisión; ella está casada, tiene dos hijastras y un hijo propio. La historia transcurre mientras realizan sus actividades dominicales: cocinar, lavar la ropa, salir a hacer compras, mientras al mismo tiempo oculta a su amante en un refugio antibombas. A partir de este argumento, se realiza un retrato de la cotidianidad de esta familia fragmentada, esto junto a la lluvia permanente a lo largo de las escenas, que irrita a los personajes en un ambiente claustrofóbico. Se observa a Rose realizando sus actividades como ama de casa, mostrando su inconformidad de una vida

³⁸ Edisa Mondelo González, Rubén Sánchez Trigos, Alfonso Cuadrado Alvarado. *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*. (Madrid: Revista científica de cine y fotografía, 2014), 178.

³⁹ Mondelo, Sanchez, Cuadrado, *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*, 8.

⁴⁰ Gubern, *Historia del cine*, 221.

⁴¹ David Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics* (UK: Cabridge Scholars Publishing, 2013), 33.

rutinaria a lado de su familia, sumado a esto, los figurantes tienen cierta independencia a la trama principal; se muestran personajes desaliñados, el amante como un delincuente fugitivo, relaciones extramaritales, casas y departamentos rústicos y envejecidos, mercados dominicales, o sin irnos más allá, la cocina donde Rose pasa la mayor parte del tiempo cocinando.

Si bien esta película no es abiertamente política, muestra indicios de aquel cine de desencanto y de retrato social posterior. En este film "...existe una meditación sin complejos sobre la decadencia de la comunidad de clase trabajadora que alguna vez fue festejada",⁴² es decir una representación de la decepción por el presente y añoranza de tiempos pasados, como en el caso de Rose que rememora lo feliz que fue con su ex pareja. En resumen, retrata el estado de ánimo individual de las clases no pudientes en la posguerra, según Forrest, el realismo social británico "...es la expresión de desunión y alienación (...) cine de márgenes, que evoca los impulsos sociológicos y emocionales del aislamiento...".⁴³

Por el mismo periodo, escribían los *Angry Young Men*,⁴⁴ movimiento literario que representaba a la sociedad moderna con desencanto, mostrando a los marginados del sistema político y social en que se enmarcaban, eventualmente estaban en desacuerdo con las representaciones elitistas y totalizadoras del arte dominante, por ende, se enfocaron en el sufrimiento individual, en relatar las dificultades de la clase obrera y su cotidianidad doméstica, esto los hizo parte de otro movimiento artístico-cultural denominado *Kitchen Sink*⁴⁵ (fregadero), que mantenía las mismas motivaciones estéticas y temáticas. En consecuencia, influenciaron a la nueva ola del cine británico o *Free Cinema*⁴⁶, que en los años 50's decidieron subvertir la estética documental didáctica, hegemónica y de exaltación popular, para representar precisamente lo contrario: decepción y enojo individual de la clase obrera contra su entorno social, con un discurso de crítica hacia la ideología de identidad nacional, "el nuevo realismo social, liberado de las restricciones de propaganda de la década de 1940, era libre de diseccionar la constitución del individuo marginal de la clase trabajadora

⁴² Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 34

⁴³ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 18.

⁴⁴ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 59.

⁴⁵ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 112.

⁴⁶ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 21.

en lugar de la comunidad nacional en general”.⁴⁷ A partir de este contexto anti-sistema, surge Ken Loach, cuyo cine mantiene un sello de resistencia anticapitalista, con un compromiso político y social relacionado muy cercanamente a estas corrientes vanguardistas.

...Loach surge a mediados de la década de 1960 como el heredero de los Angry Young Men, concretando la dirección realista como una potente herramienta de oposición, lo hace desde un punto de vista cinematográfico distinto y único que, a primera vista, al menos, mantiene poca conexión con el proyecto New Wave (Free Cinema). Sin embargo, las similitudes contextuales persisten. Al igual que sus predecesores, Loach y sus contemporáneos eran muy conscientes de la necesidad de revisar las convenciones estéticas y las preocupaciones temáticas de la cultura visual.⁴⁸

De este modo, entra a escena *Cathy Come Home* (Ken Loach, 1966),⁴⁹ que aborda temas relacionados con la crisis de vivienda de la clase media británica y la ineficiencia estatal. Es un drama sobre la joven Cathy y su esposo Reg, su vida de clase media aparenta ser próspera y de esperanza, hasta que el marido se lesiona en un accidente de auto, perdiendo su empleo y su departamento, lo que conlleva a las dificultades, trabas y negligencia gubernamental que no les brinda la ayuda oportuna cuando estos se encuentran en la indefensión, su estilo de vida se ve empobrecido, lo pierden todo, desde su relación de pareja hasta la custodia de sus hijos. Este filme, desafía las técnicas estilísticas convencionales al combinar documental y ficción, como por ejemplo la utilización de la voz en off de Cathy, en distintas conversaciones, en donde parece entrevistada o interrogada, y en las cuales hace una retrospectiva de su vida, reflexiona sobre los acontecimientos que a su vez se muestran en pantalla, puestas en escena de ella y su pareja en su relación, de ellos buscando casa, de ella y sus hijos, etc. Esta voz se maneja de forma no lineal, el montaje de las imágenes es imperfecto, utiliza zooms y filmaciones de distintos momentos en la relación de esta pareja, en escenarios naturales. Utiliza datos estadísticos reales de ciudadanos sin vivienda,

⁴⁷ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 21.

⁴⁸ Forrest, *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*, 83.

⁴⁹ Ken Loach, *Cathy come home*, (Reino Unido: Tony Garnett, 1966), web, 75 min, <https://www.youtube.com/watch?v=IGL4b25AJpM>

presentados con una voz en off. Sin decirlo abiertamente, se convierte en una película de denuncia, que humaniza a los desprotegidos y desamparados sin vivienda.

Posterior a esto, Ken Loach tuvo un período de filmes que criticaban los preceptos relacionados al Tatcherismo surgido en las décadas de los 80's y 90's,⁵⁰ es decir a las corrientes neoliberales que promovían un capitalismo más severo, que precarizaba el estado y la protección social forjado en décadas pasadas. Según Forrest, el cine de Loach mantiene un "...interés temático intransigente en los marginados social y económicamente, (...) ha buscado revelar los mecanismos por los cuales las sociedades capitalistas victimizan a sus constituyentes más débiles".⁵¹ Esto se evidencia en películas como *Riff-Raff* (Ken Loach, 1991) la cual retrata las dificultades de laborar como albañil sin contrato; otro ejemplo es *La cuadrilla* (Ken Loach, 2001), en la cual se aborda la subcontratación por la privatización de servicios que previamente eran estatales.

Acercándonos a un film más reciente, nos encontramos con su obra, *Yo, Daniel Blake* (Ken Loach, 2016) que narra la historia de un hombre de 59 años que a raíz de un ataque cardíaco debe retirarse y gestionar su pensión de discapacidad en el Seguro Social, sin embargo, este proceso es entorpecido por los mecanismos burocráticos, con lo cual Daniel, tiene que apelar, reclamar y buscar opciones de asistencia social mientras se encuentra desempleado. En este proceso conoce a una madre soltera, quien por el desempleo se ha quedado sin vivienda y para evitar perder a sus hijos escoge una residencia a más de 450 km de distancia. Los dos, están atrapados en el laberinto burocrático a la espera de asistencia social, ella por el hambre y en intentos desesperados de encontrar empleo, decide aceptar uno de prostituta.

Adicional a esto, debemos mencionar que este filme narra las consecuencias de un sistema posterior a la crisis inmobiliaria de 2008 el cual se enfoca en reducir presupuestos de enfoque social, haciendo más difícil el acceso a ayudas que los ciudadanos más humildes

⁵⁰ Término relacionado a Margaret Thatcher, primera ministra conservadora británica, y a su ola de reformas que según E. Mondelo, Sánchez y Cuadrado, manejaba una política neoconservadora británica, que en pos de un nuevo horizonte liberal y a remolque de los nuevos equilibrios industriales y comerciales que trajo la globalización, reestructuró los sectores industriales y de asistencia social que hasta entonces constituían buena parte de los pilares de la sociedad británica. E. Mondelo, Sánchez, Cuadrado, *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*, 177.

⁵¹ Mondelo, Sánchez, Cuadrado, *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*, 81.

requieren. En este filme se privilegia el uso de una cámara estática, con ligeros paneos, más cercana al documental contemporáneo televisivo. Sin embargo, mantiene el uso de planos conjunto y abiertos de propuestas anteriores del director, utiliza las llamadas, entrevistas y discusiones en off de Blake con las asesoras del seguro social, a la vez que se muestra la espera y la cotidianidad de este personaje.

Según María Fariñas, esta película plantea dilemas éticos en tiempos del neoliberalismo, evidencia el trabajo precario y la desregulación de los derechos sociales, un retorno a las políticas asistencialistas en forma de caridad, en lugar de los derechos universales.⁵² Con esta revisión comprendemos que, a pesar de los años, este cineasta ha conseguido adaptar los mismos conceptos a temáticas como la *crisis mundial del 2008*, según Orellana, su "...posición 'antisistema', y por tanto revolucionaria, no sólo no se ha suavizado, sino que incluso se puede afirmar que se ha radicalizado con la crisis económica".⁵³

Cabe aclarar que somos conscientes de que este último es posterior al objeto de estudio del presente proyecto. Sin embargo, decidimos tomarlo en cuenta, con el objetivo de extraer las características formales del realismo social de Ken Loach las cuales se han mantenido consistentes a pesar de la extensa trayectoria de este autor. Comprendemos que no podría haber una influencia directa de esta película en el filme de Arregui.

En conclusión, el realismo social británico en general demanda, filmaciones en locaciones reales, colocación de la cámara estática o puramente reactiva, no utilizar actores consagrados, estilo de diálogos que aparece improvisado en su naturalismo. Además, según los filmes revisados, podemos extraer la utilización de cámara en mano que reacciona al movimiento de los personajes, uso del zoom, montaje imperfecto, escasa musicalización, utilización de datos estadísticos e información verídica inmersa dentro de la voz en off, preferencia por el plano conjunto, planos abiertos y planos medios tipo entrevista, menor utilización de primeros planos y detalles, problemas o injusticias sociales como precarización laboral, falta de vivienda, pobreza, migración, exclusión social, en el caso de Loach, añadido

⁵² María Fariñas, *Neoliberalismo versus democracia* (Madrid: Eunomía, 2018), 342.

⁵³ Juan Orellana Gutierrez de Terán, *El marxismo ambivalente del cine de Ken Loach (2000-2015)*. (Madrid: N.A, 2015), 47.

a esto también las trabas y negligencia de la burocracia estatal y la ideología revolucionaria de lucha contra el sistema.

Finalmente, lo que caracteriza el realismo en el cine de Loach es su ferviente ideología de izquierda, la cual la expresa extendiendo el concepto de clase proletaria a los desprotegidos y marginados socialmente, humanizándolos mediante escenas en concreto melodramáticas, esto muestra cierta dialéctica de buenos y malos, en los que la clase obrera que retrata "...toma conciencia de sí misma al reconocerse víctima de los efectos colaterales de los cambios económicos y sociales..",⁵⁴ de este modo, desde una perspectiva individual, consigue reflejar cómo la estructura del sistema margina al individuo y lo lleva a situaciones trágicas que afecta a su bienestar psicológico, económico y por ende a su dignidad.

⁵⁴ Mondelo, Sanchez, Cuadrado, *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*, 178.

1.1.3. Realismo Sucio Latinoamericano

El Cine de la Marginalidad o Realismo sucio, engloba a un conjunto de filmes latinoamericanos realizados desde inicios de los 90's y principios del siglo XXI. Estos filmes son resultado de la crisis de la modernidad, del posicionamiento político del neoliberalismo, de la globalización y las nuevas tecnologías de comunicación, como lo afirma León,

Por un lado, el aparato del Estado se dismantela por la ofensiva neoliberal y el horizonte utópico abierto por el socialismo se desvanece. Por otro, la globalización resta credibilidad al gran relato de la 'identidad nacional'. Finalmente, la proliferación de imágenes y lenguajes impulsados por los medios masivos de comunicación tornan obsoletos los presupuestos críticos de la modernidad.⁵⁵

Por esto, el cine de la marginalidad está asociado a la posmodernidad y a la desestructuración y deconstrucción que la caracteriza. Los lenguajes y valores modernos no alcanzan para tratar la diversidad de problemáticas de la sociedad latinoamericana de los 90's. Como resultado de esta crisis social y conceptual aparece el realismo sucio, definido como

Un tipo de relato cinematográfico que trata de reconstruir la experiencia de la exclusión social y la marginalidad sin recurrir a narrativas burguesas, elitistas, o ilustradas, que aborda la pobreza y la violencia desde el punto de vista de personajes marginales.⁵⁶

Dicho de otra manera, este realismo se encuentra en la necesidad de retratar lo ignorado por la sociedad, representando la violencia desde la errática mirada de individuos que viven por fuera del sistema, o de cualquier institución colectiva o familiar. Desde un contexto descompuesto, los personajes se guían por sus impulsos y su auto-conservación, corrompiendo cualquier norma moral o ética, sin ninguna posibilidad de redención, con todas estas características plantea distanciarse del cine industrializado y de los nuevos cines, a pesar de que se apropie de muchos de sus recursos para sus propios fines.

⁵⁵ Christian León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana* (Quito: Abya Yala, 2005), 20.

⁵⁶ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 24.

Usan las convenciones narrativas del cine negro y del thriller, se apropian de los recursos diegéticos del cine de acción y de pandillas, pero manejan una fotografía documental (...) Esta mezcla de ficción y documental dota a las películas de libertad formal, compulsión diegética y registro imperfecto, propicios para el relato marginal. El lenguaje cerrado y limpio del realismo social se descompone en el reino coloquial de la realidad sucia y callejera.⁵⁷

Se apropia de las pautas y recursos del cine de género, pero lo combinan con la constante búsqueda de la actualidad física que envuelve a los personajes, propia del documental o el *cine directo*, lo cual hace que luzca una estética imperfecta, más libre, que aparenta descuido o error en el registro y en el montaje, esto sumado al punto de vista del personaje excluido, representa la separación del cine de la marginalidad de otros tipos de realismo más apegados a la lógica burguesa. León considera al realismo sucio como un *realismo traumático*,⁵⁸ debido a que provoca un impacto en el espectador, lo incomoda y le revela esa fisura oculta en el inconsciente colectivo, expone la lógica de exclusión de cada sociedad en particular.

Cabe aclarar que el cine de la marginalidad representa amplias esferas de exclusión, lo cual hace difícil su identificación, no solamente a nivel de estratos sociales o de economía, por ejemplo, pueden mostrar “seres que actúan por fuera de los códigos morales humanistas”,⁵⁹ como en *Ratas, ratones, rateros* (Sebastián Cordero, 1999). También “muestran que la entrada y salida del campo de la marginalidad parece estar en íntima vinculación con las formas laborales de ganarse la vida”,⁶⁰ como en *La vendedora de rosas* (Víctor Gaviria, 1998), así como en otros filmes pueden mostrar “personajes excluidos de las normas hegemónicas de la identificación sexual”,⁶¹ este es el caso de *B-happy* (Gonzalo Justiniano, 2003).

Un tipo de cine de la marginalidad es el que impera en *Ratas, Ratones, Rateros* (Sebastián Cordero, 1999), este filme ecuatoriano representa la historia de Ángel un delincuente recién salido de prisión que visita a su primo Salvador, un adolescente que roba

⁵⁷ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 32, 65

⁵⁸ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 63.

⁵⁹ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 14.

⁶⁰ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 14.

⁶¹ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 14.

por diversión con sus amigos. Salvador quien siempre ha admirado a su primo, no advierte el perjuicio que significa su llegada, hasta que su padre es atacado por un matón que persigue a Ángel por una deuda, el padre de Salvador queda gravemente herido en el hospital. Luego de más asaltos y violencia en los barrios suburbanos de ciudades como Guayaquil y Quito. Salvador se distancia totalmente de Ángel, por lo cual decide no participar en el robo de una casa de clase alta. Un amigo de Salvador acompaña a Ángel en el asalto, mismo que termina en disparos entre ellos y el dueño de la casa, el amigo de Salvador queda herido y Ángel lo abandona en un centro médico, llevándose toda la mercancía. Con este acto, demuestra que este personaje mantiene su estilo de vida sin posibilidad de redimirse ante su familia, eliminando todo vínculo o inserción del mismo en la sociedad.

Este filme “Tiene el acierto de abordar la violencia callejera sin moralismo ni moraleja redentora, y hacer de la delincuencia el pivote para la tragedia del individuo”,⁶² por ende, Ángel es un personaje marginal que no consigue mantener relaciones sociales sólidas, vive a su conveniencia motivado por sus impulsos, con lo cual atrae violencia y desgracia a su alrededor, esto hace que no tenga un desarrollo o transformación similar a las que caracterizan a las narrativas dominantes, mismas que mantienen un personaje activo, que sigue una motivación interior, y tiene una causalidad racional y justificada. Más bien transgrede estos preceptos, como menciona León, “En contraste con estos modelos, el personaje marginal habita en el mundo de la incertidumbre, está guiado por motivaciones irracionales y se caracteriza por la falta de un objetivo consistente que dote de sentido a sus actos”.⁶³ Además, este personaje representa, de cierta forma estereotípica, al costeño ecuatoriano de clase baja con su viveza criolla, Salvador es un adolescente serrano de clase baja, inocente y descuidado, que vive en un barrio al sur de la capital. Ángel se aprovecha de la ignorancia de los jóvenes de clase alta del norte de la ciudad.

Este retrato de la estratificación social ecuatoriana, León lo describe como “la diversidad de proyectos socio-culturales que coexisten en un mismo espacio simbólico”,⁶⁴ la clase pudiente y sus relaciones con la clase baja, en este filme, vendría a ser como aquel secreto o ilegalidad que ocurre por debajo de la mesa de las familias burguesas; lo que estas

⁶² León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 50, 51.

⁶³ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 50.

⁶⁴ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 83.

reprimen, el realismo sucio las expone. Ellos se involucran en compra de armas, de drogas, y pagan a Ángel para que aparente un robo, ocultando bajo el tapete sus errores para conservar su estatus social.

En esto se refleja la descomposición de las características del cine moderno, cuyos géneros fílmicos como el cine negro, de acción y de pandillas, separan desde una mirada intelectualizada el bien y el mal, la delincuencia y la ley, la clase alta y el proletariado. En *Ratas*, como probablemente en otros filmes del cine de la marginalidad, se muestra la sociedad como un caldo de cultivo para la violencia, este choque entre clases provoca una espiral de encuentros violentos.

Por otro lado, *La vendedora de rosas* (Víctor Gaviria, 1998), nos muestra la historia de Mónica, una joven de 13 años de los barrios más peligrosos de Medellín-Colombia, que huye del maltrato de su casa, e intenta sobrevivir vendiendo rosas en un territorio repleto de pandillas y prostitución. En este universo, ella convive junto a tres amigas de casi las mismas edades que vivieron experiencias similares; su estilo de vida circunda entre hacer favores, vender informalmente, robar, prostituirse, fumar y oler pegamento.

Lo que hace interesante a este filme, para León, es que muestra “una imagen desmitificada del subalterno que huye del esencialismo”,⁶⁵ es decir, los personajes son representados con una complejidad más profunda, sin juzgar ninguno de sus actos, se muestran sus costumbres, sus formas de ganarse la vida y sus anhelos; en ese mundo de la supervivencia descarnada no hay buenos, ni malos, simplemente el peligro al cual están expuestos a diario. Como es de esperarse los niños y adolescentes allí expuestos, van perdiendo lo poco de inocencia que le queda debido a su estilo de vida. Mónica, a diferencia de Ángel de *Ratas*, tiene sueños y propósitos que espera cumplir. Por ejemplo, por los efectos de la droga alucina con su madre fallecida, además, tiene un novio que es pandillero, quien le es infiel, y ella lo mira de forma romántica; esta mirada de su propia vida humaniza su situación marginal, vemos su tragedia y su difícil situación sin filtros moralizadores.

Otro elemento presente, que se asemeja con *Ratas*, es la descomposición de los espacios: hogar y calle. En donde el hogar no es el lugar que se asume como seguro y

⁶⁵ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 83.

acogedor, los personajes deciden huir de ahí, encuentran en la calle y en las pandillas su hábitat, así lo describe León, "...la calle, tradicionalmente construida como espacio del anonimato, la incertidumbre y la violencia, es representada en el cine latinoamericano como el lugar de reconocimiento, esparcimiento y habitación".⁶⁶

El logro de Gaviria en esta película es que retrata la marginalidad de un modo más documental, tiene más similitudes con esta forma de expresión, debido a que busca retratar con mayor fidelidad los dramas personales su cotidianidad, poco o nada trabaja los géneros cinematográficos. En concreto, labora con chicos, chicas, niños y niñas miembros de las mismas pandillas o que viven en los barrios bajos, casi como si su papel de director fuera solamente el organizar el relato que la misma realidad le ofrece, se mantiene inmerso de forma directa en estos sectores empobrecidos y no aborda personajes ni contextos de clase alta.

En resumen, el realismo sucio nos muestra personajes marginados socialmente, pone el punto de vista en su mirada errática. Además, su caracterización, acciones y pensamientos reflejan su condición social de precariedad, la cual se representa en su instinto de supervivencia mediante la violencia, además se extiende también en la representación de los ambientes como el hogar (descompuesto su concepto tradicional) y las calles, las cuales se convierten en el sitio de esparcimiento de estos personajes.

La marginalidad evidencia con cotidianidad y sin filtros la pobreza, la delincuencia, la violencia intrafamiliar, la drogadicción, la prostitución, etc. Y al mismo tiempo, muestra con desencanto la imposibilidad de redención. Estos temas encuentran su representación en un aparente descuido o imperfección en el registro fotográfico de los filmes, el montaje, el encuadre, los movimientos de cámara, etc.

⁶⁶ León, *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*, 57.

1.1.4 METODOLOGÍA

El análisis que realizaremos de *Fuera de Juego* tiene un enfoque en las características estéticas y narrativas del film. Utilizaremos un cuadro de desglose, que analiza una por una las escenas. Esta plantilla se encuentra basada en algunos apartados recomendados por F. Casseti en su libro *Cómo analizar un film*. Los parámetros principales son:

- **PUESTA EN ESCENA:** Es la “labor de setting (...) se refiere al contenido de la imagen”⁶⁷ es decir, los movimientos y expresiones de los actores, la locación y la composición del decorado, los objetos y símbolos, en resumen, todo lo que nos aporte información acerca de la narración.
- **ANÁLISIS DE PERSONAJES:** Entendemos este como una revisión de los aspectos físicos y psicológicos del personaje, su drama interno que repercute en su accionar.
- **PUESTA EN CUADRO:** “Nace de la filmación fotográfica (...) se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos.”⁶⁸ En resumen se entiende como el *tipo de mirada que se lanza*⁶⁹ sobre la puesta en escena.
- **PROPUESTA DE MONTAJE.**⁷⁰ La entendemos como la relación existente entre la forma de ensamblar y dividir las escenas mediante el corte.
- **BANDA SONORA Y DIÁLOGOS IMPORTANTES** ¿Qué nos dicen respecto a la crisis?
- **PROBLEMAS E INJUSTICIAS SOCIALES** implícitos o explícitos en la escena.

⁶⁷ Francesco Casseti y Federico Chio, *Cómo analizar un film* (Barcelona: Paidós, 1991), 126.

⁶⁸ Casseti, Chio, *Cómo analizar un film*, 126.

⁶⁹ Casseti, Chio, *Cómo analizar un film*, 133.

⁷⁰ Casseti, Chio, *Cómo analizar un film*, 126.

2. DESARROLLO

Sinopsis:

Fuera de Juego (Víctor Arregui, 2002) es un filme ecuatoriano realizado a pocos años del feriado bancario ecuatoriano, el cual estalló en 1999 junto con protestas y crisis socioeconómicas. Narra la historia de Juan (15) un adolescente que vive bajo la línea de pobreza, quien entra en una crisis de identidad a la vez que experimenta la desigualdad social, las deudas, la falta de comprensión, el desempleo, la violencia intrafamiliar y la desesperanza de un futuro próspero en su país. Su motivación es migrar a España al igual que cientos de ecuatorianos, al ver cada vez más lejos esa posibilidad pierde su inocencia hacia la vida, hacia el amor, se corrompe cayendo en la droga, los cigarrillos y el alcohol, abandona el colegio, abandona su trabajo, su familia. Finalmente, por influencia de su amigo Jaime cae en la delincuencia y la vida callejera.

2.1. ANÁLISIS DE FDJ Y EL REALISMO CINEMATOGRAFICO

2.1.1 PUESTA EN ESCENA

Locaciones, ambientes y objetos FDJ

Luego de analizar la puesta en escena de la película FDJ, podemos considerar que, en ella predomina el uso de locaciones urbanas pre-existentes. Estos espacios lucen avejentados y desgastados, son locaciones humildes cuya precariedad forma parte del universo de sus personajes. Dentro de las escenas en interiores, tenemos las conversaciones de Juan y Gioco en su cuarto,⁷¹ allí el tiempo transcurre más lento, reflexionan respecto a sus sueños, anhelos y problemas, se aconsejan. Además, desde la *casa de Juan*⁷² se observan las noticias en un pequeño televisor que permanece siempre encendido que muestra reportajes reales y ficticios, material de archivo que informa y muestra la violencia de las marchas, la represión policial y la crisis bancaria (Figura 1).



Figura 1. *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)

Por otro lado, las calles se convierten en un lugar de constante tránsito para Juan y sus amigos, las escenas son más cortas, se busca permitir que la realidad cotidiana se atraviese en el encuadre. Por ejemplo, se observan mujeres indígenas como vendedoras ambulantes, comerciantes, niños jugando futbol en la calle, personas reales transitando, automóviles.⁷³ En el caso de las manifestaciones en el centro de Quito, Juan se introduce como un mero

⁷¹ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:20:25 - 00:22:28

⁷² Arregui, *Fuera de Juego*, 00:06:50 - 00:08:51

⁷³ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:06:17 - 00:06:49; 0:53:08-00:53:19.

observador de los indígenas y ciudadanos protestantes, contra los antimotines de la policía,⁷⁴ la calle es un campo de batalla en el cual se representa al pueblo ecuatoriano que se enfrenta a las fuerzas represivas del gobierno (Figura 2).



Figura 2. *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)

Comparativa FDJ y Neorrealismo Italiano

En el neorrealismo italiano nos encontramos con algunas similitudes, utiliza escenarios naturales en decadencia, envejecidos o carcomidos por la recesión de la posguerra que provoca malas condiciones de vivienda. El departamento en que viven Antonio, su mujer y sus dos hijos es un espacio humilde, simple, sin muchos adornos y desperfecto por la falta de mantenimiento. Allí se evidencian símbolos religiosos cristianos y retratos de familiares, decorado verista con ropa, muebles, ollas, como el que se podría encontrar en cualquier casa de clase obrera de la Italia de posguerra (Figura 3). Ningún objeto resalta, más que en las primeras escenas en que se muestra la bicicleta como un lujo frente a la sencillez del lugar. De la misma manera la casa de Juan en *FDJ*, si bien llega a ser de otra época, también muestra las paredes carcomidas, la mayoría de muebles envejecidos, ropa colgada y doblada en una combinación de sala, comedor y cuarto. Decorando las paredes hay imágenes de santos y símbolos religiosos. El objeto que más resalta sería un televisor pequeño, elemento moderno hacia el cual gira la atención de todos los personajes, ya que es la conexión con la realidad del país, como si de una telenovela se tratase. En el caso de la bicicleta también es un

⁷⁴ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:23:31 - 00:25:04.

elemento popular del tiempo de posguerra italiana. Ambos son objetos que narrativamente se utilizan para mover la trama de nuestros personajes.



Figura 3. *Ladrón de Bicicletas* (Vittorio Da Sica, 1947)

Los Neorrealistas en exteriores, al realizar rodajes en las calles sin permisos de filmación, se topaban con los ciudadanos que transitaban en sus quehaceres cotidianos, todo esto entrecruzado con la puesta en escena. *Ladrón de bicicletas* nos muestra a Antonio junto a un par de amigos y su hijo que apenas es un niño, quienes recorren un mercado donde venden bicicletas y sus piezas,⁷⁵ allí vemos a nuestros personajes concentrados buscándola entre las personas y los puestos de comerciantes, a su vez de fondo la gente discute, conversa, comercia y transita (Figura 4). La similitud en exteriores entre *FDJ* y *Ladrón de bicicletas* se presenta en que combinan el drama de los personajes con la realidad documental, el decorado vendría a ser una ciudad en constante movimiento y cambio, nuestros protagonistas tienen su propio drama y de fondo los extras se encontrarían viviendo sus propios problemas. La diferencia es que, en *Ladrón*, el ambiente callejero es un lugar de encuentro con los demás, Antonio muchas veces dialoga o se enfrenta con las personas como vendedores o policías, pasando a ser figurantes con dificultades y pensamientos propios. Además, este ambiente resulta ligeramente hostil, prácticamente se ven obligados a recorrer las calles por necesidad, pasar a veces en la lluvia, con frío o con hambre. Por otra parte, para el filme *FDJ*, la calle vendría a ser un lugar de escape y tranquilidad para Juan, el drama personal de Juan no se entremezcla por completo con las otras personas ni las hace partícipes, seguramente porque

⁷⁵ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:31:54 – 00:37:58.

no están actuando, a diferencia de *Ladrón de bicicletas* que claramente los figurantes están representando a un personaje, en resumen, *FDJ* retrata un ambiente colectivo el cual Juan ve e interpreta desde su subjetividad.



Figura 4. *Ladrón de Bicicletas* (Vittorio Da Sica, 1947)

Comparativa FDJ y Realismo Social

En el realismo social de Ken Loach, encontramos una predominancia de los espacios interiores y reducida presencia de las calles o ambientes exteriores, al menos en comparación con las otras corrientes. Estos escenarios son locaciones reales, rústicas y cotidianas alejadas del glamour o el lujo, se evidencian comedores sociales, cocinas, lavanderías, baños, habitaciones, oficinas, etc. (Figura 5) Espacios propios de la cotidianidad de un ciudadano común. Por ejemplo, en *Yo, Daniel Blake* se muestra la casa de refugio de Katie este espacio tiene distintas averías o desperfectos en la sala o baños, que Daniel le ayuda a reparar, mientras, a la vez se desarrollan conversaciones entre estos personajes los cuales se quejan de sus problemas y preocupaciones al encontrarse desempleados, con falta de apoyo estatal, entre otros. Todo el decorado es natural y minimalista, los elementos que resaltan son formularios en papel, platos, pedazos de cerámica, retratos, todos objetos comunes y sin mayor carga narrativa. Acompañan el tedio y la frustración de los personajes, ambientan un escenario propicio para la rutina y el encierro. Podemos asumir que los espacios interiores

representan la caridad y precariedad de las políticas de estado, que obligan a los personajes a permanecer en ellos incómodos e inconformes.



Figura 5. *Yo, Daniel Blake* (Ken Loach, 2016)

Esto se diferencia casi totalmente con *FDJ*, cuyos espacios interiores reflejan una precariedad relacionada a la clase social del personaje, se muestran elementos religiosos, populares, paredes y puertas empobrecidos y desgastados, que reflejan mayor relevancia narrativa. Por ejemplo, en el cuarto de Gioco, el cual está abarrotado de elementos coloridos como peluches, posters, además de altares con santos y otros elementos del catolicismo, reflejan un estereotipo de mujer de clase baja que se abarrota de objetos para maquillar su situación social, su habitación no le genera incomodidad es un reflejo de quien es ella, por el contrario, su amante Eduardo sí mira con incomodidad su habitación,⁷⁶ cuando entra por primera vez allí.

En exteriores encontramos una similitud bastante interesante entre *Yo, Daniel Blake* y *FDJ*, estos espacios vienen a mostrar principalmente el transitar de nuestros personajes, hacia sus distintos destinos, ya sean la casa, los bares o el trabajo para Juan, como a la Seguridad Social y al departamento de Daniel. Estos espacios son de cotidianidad y reflexión para ambos, de fondo se muestran personas reales, los personajes se introducen en esta realidad no ficcionada, no interactúan directamente con ellos ni tampoco forman parte de la trama como individuos. Daniel está constantemente preocupado de sus problemas al igual que Juan. En una escena Daniel Blake graffittea un pasquín en una pared exterior del seguro social,⁷⁷ es ahí cuando aparece un adulto mayor como él, quien ha pasado por algo similar y

⁷⁶Arregui, *Fuera de Juego*, 01:10:00 – 01:14:35.

⁷⁷ Loach, *Yo, Daniel Blake*, 01:23:27 – 01:26:57.

lo felicita por rebelarse, del mismo modo que es aplaudido por mucha gente que transita a su alrededor. Analizando esto podemos inferir que el espacio exterior para Loach, toma mayor significado cuando existe la lucha del individuo contra el sistema, una causa propia que a su vez es colectiva. En el caso de Juan, las calles son un espacio para deambular con un rumbo incierto, por ende, tienen mayor peso estas escenas y menor peso en el caso de Loach. Cuando Juan se topa con las manifestaciones y protestas, evidencian claramente una realidad que ha perdido el sentido, se encuentra en medio del caos y solamente busca sobrevivir. A diferencia de Loach, se muestra un equilibrio entre el espacio exterior y el protagonista, muchas veces dándole mayor cabida a los grupos sociales que a Juan. Por ejemplo, en una ocasión Juan participa de las protestas cuando se sumerge en una manifestación, casi desaparece entre la multitud con sus amigos, reclamando y protestando.⁷⁸ Por el contrario, en *Yo, Daniel*, siempre el personaje tiene mayor peso en la imagen, a pesar de mostrar a personas comunes transitando a su alrededor, nunca perdemos de vista a Daniel. En resumen, lo que diferencia a estos dos filmes está en el punto de vista de cada director, Juan se deja empapar de una crisis externa la cual mantiene un paralelismo con su crisis personal, las calles son un espacio de agitación, cercano a la anarquía y al desamparo, plantean rebelarse contra toda autoridad y no tanto a un cambio social comprometido. Loach evidencia la disconformidad subjetiva e individual de Daniel hacia el estado dando menor cabida a las calles delegándolas como un decorado cotidiano en las cuales Daniel y Katie transitan casi por obligación, las mismas toman mayor relevancia cuando se reclama por los derechos de los ciudadanos, sin embargo, nunca pierde protagonismos en pantalla el personaje principal.

⁷⁸ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:46:37 – 00:47:13.

Comparativa FDJ y Realismo Sucio

El realismo sucio muestra predominantemente espacios interiores y exteriores rurales o suburbanos, mismos que son empobrecidos y precarios. En *Ratas, Ratones, Rateros* la casa de Salvador es humilde con paredes avejentadas o descascaradas, algo desordenada, repleta de objetos como posters, revistas, retratos, imágenes religiosas y muebles viejos (Figura 6).

El espacio es pequeño, todo esto ejerce peso sobre las acciones cotidianas del personaje. Salvador desde que se levanta hasta que se baña interactúa con este espacio, pero no logra sentirse cómodo, la presencia de su padre quien lo golpea, hacen de este un lugar hostil para el personaje, es un lugar donde fácilmente pueden ser atrapados por sus enemigos. Muy similar a *FDJ*, coinciden en el uso tanto de escenarios reales, las paredes, muebles y objetos avejentados, y la mezcla de distintos espacios dentro de un mismo ambiente, junto con la interacción que tiene Juan, se denota que este es un espacio de bajos recursos.

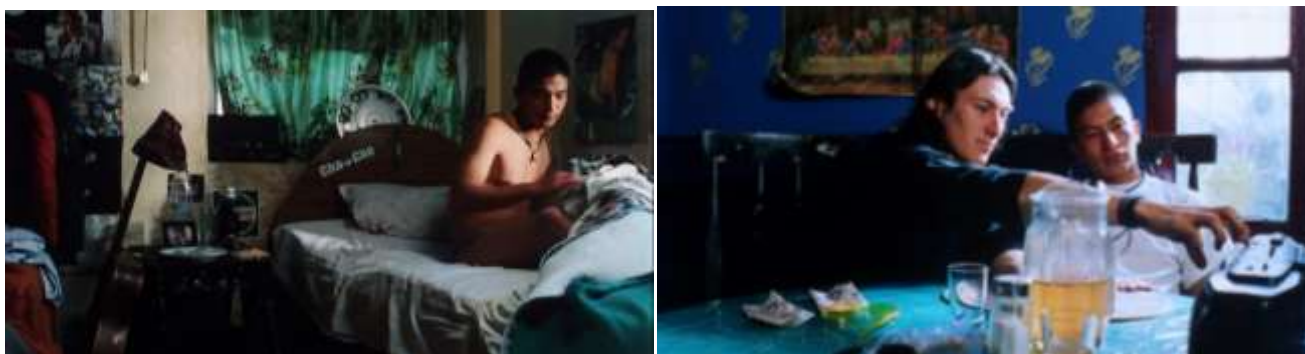


Figura 6. *Ratas, Ratones, Rateros* (Sebastián Cordero, 1999)

Otra similitud es el mostrar lugares de clase social alta, en el caso de *Ratas*, vemos como Salvador y Ángel ingresan a la habitación de su prima, un cuarto de colores pastel, repleto de peluches y muebles nuevos o pulcros. Adicional, en la sala se encuentran en una fiesta de graduación en donde observamos una sala amplia y elegante, con muchos invitados vestidos de traje, bebiendo copas de champagne. En el caso de *FDJ*, también observamos una casa estilo europea, de madera, con muebles finos. Mientras beben cocteles, los personajes de clase alta dialogan sobre la crisis. De cierta manera en ambos filmes estos espacios se convierten en el retrato estereotipado de la opulencia de las clases altas. Por lo tanto, no hemos encontrado diferencias destacables en cuanto a escenografía interior.

En el caso de los exteriores, podemos observar en la película *La vendedora de Rosas* a Mónica, sus amigas y conocidos que transcurren su historia casi por completo en las calles de Medellín. Las mismas muestran tanto las fachadas de casas precarias a medio construir, casas empobrecidas, parques, calles de tierra, como las fachadas de discotecas, negocios, calles del centro asfaltadas y casas de clase media (Figura 7). Debido a que se filma en época navideña se muestra un ambiente de luces y decorado de la ciudad por esa fecha. En *FDJ*, también se muestran las fachadas de casas y barrios suburbanos, parques y fachadas empobrecidas, evidenciando los espacios más marginados propios del territorio donde se encuentran.



Figura 7. *La Vendedora de Rosas* (Víctor Gaviria, 1998)

La diferencia entre estos filmes radica en las personas o eventos reales externos a la trama que se cola dentro del encuadre, poco o nada se trabaja la inmersión de extras en *La Vendedora*, todo el filme se enfoca en la historia personal de cada uno de los protagonistas, antagonistas y secundarios, todos tienen un rol narrativo, con relevancia propia, los niños y adolescentes fumando, drogándose, vendedores ambulantes y pandillas. A diferencia de *FDJ*, por ejemplo en la escena de Juan mirando despegar los aviones desde fuera del aeropuerto,⁷⁹ en donde vemos como este personaje se corresponde con las personas que están a su alrededor, que son mujeres y niños indígenas, con el despegar del avión, es decir comparte el deseo de migrar y el sufrimiento con una colectividad.

⁷⁹ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:29:42-00:30:53.

2.1.2. Análisis de Personajes

El protagonista de *Fuera de Juego* es Juan, un adolescente de 15 años, interpretado por un actor natural de clase baja. Este personaje, al principio se muestra algo inocente hacia lo que ocurre a su alrededor, reprime su enojo hacia su padre, está enamorado de su amiga María e intenta trabajar mediante la ayuda de Gioco. A su vez, entra en una etapa de rebeldía esto se evidencia en su vestuario oscuro, chaquetas de cuero negro con simbología de anarquía, jeans negros y botas de cuero, etc. Aparte empieza a drogarse y beber junto a sus amigos. En su sufrimiento personal encontramos una crisis de identidad, paralela a la crisis social del país, sus amigos se burlan de su amor romántico por María, discute con su padre en casa, abandona el colegio (esto se refleja en cómo se soba la mano en señal de molestia física de tanto escribir), abandona el trabajo, debido a que no tolera el seguir órdenes u obedecer. Sumado a esto, sus problemas se agravan al escuchar como la crisis económica, las protestas y represión policial, hacen de su país un lugar terrible para vivir, además, su madre es de las afectadas por el congelamiento de los depósitos lo cual lo mantiene preocupado. Por ende, siente empatía por sus compatriotas, trata de apoyar a su madre, mientras que detesta a los adinerados, a los gobiernos, autoridades y fuerza policial. Juan se va frustrando cada día más al conocer, mediante las noticias o conversaciones, como otros han solucionado sus problemas migrando a España. Sin embargo, no encaja en ningún ambiente académico, laboral o social, por ende, ve cada vez más lejano su sueño de progresar económicamente para viajar al exterior. Su sufrimiento y falta de posibilidades lo empuja a robar un automóvil a una mujer de clase alta, haciendo de la delincuencia su nuevo estilo de vida.

Comparativa FDJ y Neorrealismo Italiano

En el Neorrealismo Italiano se utilizan una combinación de actores naturales como profesionales. Tenemos personajes como Antonio, su caracterización es un traje sencillo y humilde, cuando trabaja usa overol de obrero. Es una persona como cualquier otra que trabaja para sacar adelante a su familia. Al inicio del film, él y su esposa se endeudan para conseguir una bicicleta, la cual es necesaria para le den trabajo, un ladrón le roba la bicicleta, de este modo inicia la odisea del protagonista, nos muestra a un padre de familia preocupado por la

pérdida de su empleo. Por ende, la tensión y el sufrimiento ante una búsqueda que parece estéril, se convierte en una forma de que el espectador sienta empatía y compasión ante la mala suerte de este personaje, su historia está orientada a ser universal y resaltar el valor del empleo y la vida digna, podría considerarse un cine humanista. Al estar acompañado de su hijo, intenta no perder la paciencia y no mostrar su desesperación, sin embargo, en una ocasión le grita a su hijo, luego le pide disculpas, y finalmente decide robar una bicicleta el también,⁸⁰ su intento por ocultar este hecho a su hijo es inútil. En esta escena, se muestra como el personaje duda por unos instantes hasta que decide robar la bicicleta, sin embargo, es atrapado y humillado en público, este personaje siente pena y se avergüenza de sus actos. Esto nos demuestra que los personajes del neorealismo son movidos por las dificultades de su entorno, son seres razonables y con un fuerte sentido moral, muchas veces dudan al igual que una persona común y cotidiana. En comparación con *Fuera de Juego*, encontramos que nuestro personaje también es impulsado por su entorno, la violencia que recibe en su casa, la influencia de Jaime, las protestas y migraciones propias de la crisis económica del feriado bancario, son situaciones externas que lo van despertando hacia una realidad más compleja. La evidente diferencia está en que Juan no se arrepiente de la mayoría de sus actos, es más estos son justificados por la violencia que a diario vive en su casa y en la calle, el antagonista final es la crisis social que viven, y este al no encajar en ningún entorno tradicional encuentra su sitio fuera de los márgenes de lo legal, el tratamiento de este personaje no es humanista ni busca resaltar los valores y los derechos inseparables de todo ser humano, sino más bien nos muestran los actos de un personaje que pierde cualquier atisbo de inocencia o buenos valores.

Comparativa FDJ y Realismo Social

En el realismo social, encontramos a Daniel Blake, que es un adulto mayor de 59 años, que es interpretado por un actor y comediante profesional. La caracterización de este personaje es de ropa sencilla propia de un adulto de su edad. El mismo experimenta rabia, frustración y enojo cuando es obligado a dejar de trabajar debido a un problema del corazón, la negligencia de las entidades de seguridad social le dificultan el trámite que necesita para poder recibir un bono de desempleo. Haciendo que todo se vuelva un embrollo burocrático, el cual extiende su paro laboral con lo cual Daniel acumula ira contra el sistema. El es un

⁸⁰ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 01:20:57 – 01:27:48

personaje solitario, cuando conoce a Katie, decide ayudarla. La construcción de este personaje es el de una persona común, pero sin grandes matices que se pudieran considerar negativos, vendrían a ser seres intachables los cuales son afectados por un estado indolente, el humanismo con que se retrata a Daniel está cargado de una intención ideológica que organiza sus vicisitudes en función de crear una diferencia clara entre el ciudadano de clase obrera, quien es razonable y parco, frente a la opresión de las políticas británicas, cuyos funcionarios son fríos y sin empatía. Por otra parte, Juan en *FDJ*, es un personaje que se cuestiona los valores tradicionalmente establecidos, se coloca como un personaje con vicios, violento e impulsivo, la crisis que lo envuelve confirma el desencanto que este siente por la realidad, no existe una ideología clara que Juan represente, a pesar de que el contexto en que se encuentra envuelto sugiera una lucha de clases sociales, entre ricos y pobres, la cual es propia del neoliberalismo.

Como similitudes podemos observar que ambos sienten rabia contra el sistema, son personajes excluidos sistemáticamente por las condiciones políticas y sociales en que viven. Son personajes que transitan en estados de espera e inacción, se expresan protestando en las calles. En lo que no concuerdan es que Daniel Blake tiene claros sus objetivos y sus decisiones son razonadas y razonables, las cuales llegan a influenciar en las demás personas a su alrededor. Mientras que Juan no, no influencia con sus acciones a ningún personaje, es más el quien está siendo influenciado por Jaime, debido a que experimenta una crisis de identidad, sus actos empiezan a perder un criterio moral y se convierten en acciones más violentas, impulsivas como método de supervivencia ante la crisis.

Comparativa FDJ y Realismo Sucio

El realismo sucio tiene personajes marginalizados o excluidos socialmente, vemos los hechos desde su mirada errática, son personajes de clase baja, violentos, guiados por los impulsos y la auto conservación. Este es el caso de Ángel de *Ratas, Ratones, Rateros*, el cual es un estereotipo de delincuente costeño, se tiñe el pelo de amarillo y se viste con ropa vieja y una camiseta del equipo de fútbol Barcelona de Ecuador, el cual es popular a nivel nacional sobre todo entre las clases bajas. Este personaje le debe dinero a usureros y ha dejado una estela de problemas que lo persiguen en su pasado, se acuesta con prostitutas y

constantemente está traicionando a sus conocidos o familiares para beneficio propio. Por ejemplo, su primo Salvador le confía un arma prestada, Ángel sin pensarlo se la vende a unos chicos de clase alta para conseguir plata, en otras ocasiones le ofrece a Salvador darle parte del dinero de la venta de un automóvil, pero finalmente utiliza todo para pagar una deuda suya. Además, en la escena final abandona al amigo de Salvador quien lo ayudó en un asalto, y se queda con todo el botín. Con estas acciones, nos demuestra que no es un personaje que evoluciona o mejora, por el contrario, sus acciones atraen tragedia para los individuos con quienes se topa. Pese a tener varias oportunidades para redimirse nunca lo hace, no siente empatía, está acostumbrado a vivir de la delincuencia, las drogas y los asesinatos, vive el presente sin preocuparse del todo a quien afecta en el camino. En el caso de Juan, en *FDJ*, podemos encontrar diferencias marcadas, debido a que en Juan hay cierto interés por ayudar a su madre, siente pena por sus amigos cuando estos son llevados por los policías, comparte el mismo enojo colectivo contra el gobierno que el pueblo ecuatoriano en ese momento de debacle social. Comparándolo con Ángel, Juan mantiene cierto sentido humanitario dentro de sí, siente amistad y empatía por Gioco, por su madre, y por sus amigos. Sin embargo, sus acciones violentas se evidencian más contra los de clase social alta, es violento con ellos, los insulta y asalta, como en la escena en que discute con la jefa que lo contrataba como guardia de seguridad, este le apunta con un arma, de este modo comprendemos su transición a la violencia como su salida para dejar de servir a los ricos.

2.1.3. PUESTA EN CUADRO

Utilización de los tipos de planos

Primeros Planos y Planos Medios

Predominan a lo largo de todo el filme. Esto debido a que el director propone mostrar constantemente las emociones y reacciones de los personajes durante las acciones y los diálogos, siempre manteniendo la presencia del entorno donde están insertos. Por ejemplo, en la escena de la fiesta de personas de clase alta, en la cual observamos el ambiente lujoso, y a la vez a los invitados vestidos elegantes, bebiendo y conversando, escuchamos su punto de vista respecto a la crisis financiera, y reflejan su desprecio y clasismo contra la clase

proletaria, acompañados de un cálido y cómodo ambiente de una lujosa casa de clase alta⁸¹ (Figura 8).



Figura 8. *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)

Para esto, utilizan una cámara con lentes más angulares y cubren todos los diálogos con plano contra plano, con estas escalas más cerradas. Contrastando con esta imagen, tenemos por ejemplo la escena del concierto de metal,⁸² que nos muestra distintos primeros planos de Juan y sus amigos, quienes beben y fuman. Hay planos medios de Juan saltando y quitándose la camiseta, primeros planos de los músicos rapeando y tocando sus instrumentos, de fondo se ve la multitud de los jóvenes saltando, los músicos y las luces (Figura 9). Estos planos muestran cercanía hacia las emociones de Juan, sin dejar de mantener presente el entorno de agitación que lo envuelve.



Figura 9. *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)

⁸¹ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:55:08-00:56:54.

⁸² Arregui, *Fuera de Juego*, 00:35:00 – 00:36:41.

Primerísimos Primeros Planos y Planos Detalle

En el filme se utilizan los primerísimos primeros planos y planos detalle para remarcar los sentimientos de enojo, tristeza y preocupación, por ejemplo de Juan cuando se enoja con su papá, luego de que este le reclama por salirse del colegio.⁸³ Este plano nos muestra como el personaje empieza a acumular frustración y rabia que próximamente podrían estallar. Por otra parte, hay otros dos planos, en los que vemos los ojos de Juan observando el despegar de un avión en el aeropuerto, vemos el rostro de un niño, y luego vemos la mano de Juan sujetando la reja,⁸⁴(Figura 10) esto forma parte de una escena en los que los que se quedan en el país observando a sus familiares migrar, y a la vez Juan se siente atrapado al no poder viajar igual que ellos.



Figura 10. *Fuera de Juego* (Victor Arregui, 2002)

Gran plano general y Plano General

El único Gran Plano General de la película es la escena de los créditos iniciales, la cual nos muestra una toma área del sur de la ciudad de Quito al amanecer.⁸⁵ Posterior a eso,

⁸³ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:25:14 - 00:26:20.

⁸⁴ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:30:24 - 00:30:26; 00:30:31 - 00:30:36.

⁸⁵ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:02:37 - 00:03:41.

no se vuelve a utilizar este recurso, la propuesta es introducirnos a este territorio y, posterior a este plano, vivir las experiencias de sus personajes de forma cercana y hasta incómoda.

Otro plano poco utilizado es el Plano General, el cual se utiliza en momentos muy concretos y con una angulación en picado mirando hacia abajo a nuestros personajes como parte de la multitud, por ejemplo, la escena de la madre de Juan cuando ingresa al salón del Bingo, allí hay muchas mesas con cientos de personas, ella camina alado de todos ellos, y pasa por la mesa donde entregan las tablas de juego.⁸⁶ (Figura 11) El objetivo de este plano es otorgarnos la idea de que este personaje pertenece y forma parte de todos esos ecuatorianos que están desempleados y buscando ganarse un premio que los libere de sus deudas.



Figura 11. *Fuera de Juego* (Víctor Arregui, 2002)

Comparativa FDJ y Neorrealismo Italiano

El neorrealismo italiano al mostrar la relación del individuo con sus semejantes, se sirve de planos enteros o medios más abiertos, por ejemplo en la escena en que se bajan Antonio y su hijo de un camión en medio de la lluvia⁸⁷ Aquí observamos a las personas transitando en bicicletas y automóviles, los personajes se encuentran rodeados de toda esta multitud que pasa, terminan resguardándose de la lluvia junto a curas y músicos de orquesta esperando a que se apacigüe el clima (Figura 12).

⁸⁶ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:18:34 – 00:19:05.

⁸⁷ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:39:26 – 00:40:52.



Figura 12. *Ladrón de Bicicletas* (Vittorio Da Sica, 1947)

Esta escena es muy similar a cuando Juan se sumerge en las protestas,⁸⁸ debido a que la cámara muestra a nuestros personajes observando el entorno el cual se presenta desfavorable, sin embargo no es un plano ampliamente utilizado en *FDJ*, se usa en lugares exteriores para mostrarnos la cantidad de gente en las protestas. A diferencia de *FDJ*, en *Ladrón de Bicicletas* no predominan los planos Medios y Primeros planos, pero sí se utilizan en momentos concretos de las escenas para resaltar las emociones y dudas de los personajes, es el caso de la escena posterior a la lluvia en la cual existe un primer plano del rostro de Antonio observando con duda y finalmente con certeza al haber visto al ladrón, también se entrelaza con un plano medio del ladrón conversando con un adulto. Esto se asemeja a la utilización de primeros planos y planos más cerrados en *Fuera de Juego*, mediante los cuales se transmite los momentos más emocionales de los personajes, preocupación, enojo, dudas, etc.

Finalmente, la utilización del Plano General al final de la película en la cual observamos a Antonio y su hijo sumergiéndose en una marea de gente que camina de espaldas,⁸⁹ esto posterior a la humillación que recibió por parte de varias personas que lo capturaron y lo trataron de ladrón. Este plano nos da a entender que nuestros personajes forman parte de la sociedad y solo nos acercamos por una hora a observar su historia. De un modo parecido se utiliza el Plano General en *FDJ*, en donde la madre de Juan camina alado

⁸⁸ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:23:31 - 00:25:04.

⁸⁹ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 1:27:25 – 01:27:49.

de muchas personas que juegan al Bingo, dándonos una idea similar de pertenecer a un grupo de personas en una misma situación social.

Comparativa FDJ y Realismo Social

En el Realismo Social se utilizan planos principalmente cerrados, en las escenas de *Cathy*, Loach plantea una utilización repetida de primeros planos y planos medios transmitiéndonos una sensación de encierro y a la vez mostrándonos un retrato de las facciones de los personajes, este recurso nos permite percibir una propuesta de estilo documental más cercano al *Free Cinema* (Figura 13).



Figura 13. *Cathy Come Home* (Ken Loach, 1966)

En el caso de *FDJ*, el uso de este recurso no busca generar ni encierro ni opresión. Arregui lo utiliza en momentos concretos, como es el caso de la escena del padre de Juan ofreciéndole trabajo a su hijo,⁹⁰ ahí vemos un Primer Plano de Juan mirando a su padre mientras en la pared se observa un cuadro de Cristo cargando la cruz, en la misma escena, cuando el padre le entrega el arma a Juan, este la observa con admiración en un Primer plano que muestra la pistola enfrente de él. Con esto estas escenas nos transmiten ciertos simbolismos entre los objetos y las emociones del personaje, debido a que esta escena es una transición hacia la violencia con armas en la vida de Juan.

⁹⁰ Arregui, *Fuera de Juego*, 01:02:42-01:03:59.

En *Yo Daniel Blake*, se utilizan más planos medios y enteros. Aquí la propuesta es mostrarnos las filas y colas de espera que hacen los ciudadanos para acceder a las ayudas sociales (Figura 14), como es el caso cuando Katie y Daniel ingresan a un comedor comunitario,⁹¹ debido a que no les alcanza para comprar comida, el entorno se vuelve un factor un poco más importante, que refleja los mismos problemas por los cuales el protagonista reclama, sin dejar de que el personaje principal maneje una predominancia sobre el encuadre. Por el contrario, en *Fuera de Juego*, la utilización de planos más abiertos en exteriores, introducen al personaje como parte del ambiente en decadencia, inclusive en las escenas de protestas llega a perderse la individualidad de Juan, cosa que no ocurre en el realismo social de Loach.



Figura 14. *Yo, Daniel Blake* (Ken Loach, 2016)

Comparativa FDJ y Realismo Sucio

En el realismo sucio de *La Vendedora de Rosas* se utilizan planos más cerrados en los que predominan los Primeros Planos y Planos Conjunto. Los primeros planos se consideran un momento de intimidad o subjetividad. Por ejemplo cuando a Mónica le regalan un reloj,⁹² este es un elemento importante para la historia el cual terminará en manos de los pandilleros debido a que es un obsequio que la protagonista llega a apreciar profundamente. En el caso de los planos conjunto,⁹³ se muestran a dos o más personajes en primer plano los cuales tienen cercanía, por ejemplo cuando Mónica le reclama a su novio por estar charlando

⁹¹ Loach, *Yo, Daniel Blake* 00:50:51 – 00:51:53

⁹² Víctor Gaviria, *La vendedora de rosas* (Colombia: Erwin Goggel, 1998), 35 mm, 120 min, 00:25:04 - 00:25:48.

⁹³ Gaviria, *La vendedora de rosas*, 00:29:22 – 00:29:47.

con otra chica, este plano nos muestra de perfil los rostros de los personajes, mientras que desenfocados en el fondo está la otra chica con su amiga (Figura 15).



Figura 15. *La Vendedora de Rosas* (V́ctor Gaviria, 1998)

En *FDJ*, también existe un uso similar del primer plano y el plano conjunto, en la escena de discusión entre Juan y su padre,⁹⁴ la cámara los muestra de perfil a los dos mientras discute, en el centro está la madre intentando evitar que peleen (Figura 16), cuando el padre de Juan lo empuja, Juan se enoja y lo enfrenta, a partir de ahí la cámara los empieza a separar en primeros planos por separado. Esta utilización del encuadre de juntar o separar a los personajes es algo en lo que coinciden ambas propuestas, lo cual se combina con la estética de registro documental que propone la cámara en mano y que nos sumerge muy cercanamente en la discusión.



Figura 16. *Fuera de Juego* (V́ctor Arregui, 2002)

⁹⁴ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:42:13-00:45:39

Con respecto al Gran Plano General de *FDJ* del inicio, Gaviria también escoge un plano amplio para mostrar las casas de estos barrios marginados de Medellín, se escucha el sonido incidental de la explosión de los fuegos pirotécnicos, además poco a poco vamos oyendo la discusión de una mujer, que nos introduce ya aun plano entero de una de las niñas amigas de Mónica, escapando del maltrato de su casa. Esto se asemeja con *Fuera de Juego*, con lo cual buscan hacer entender al espectador que estos personajes forman parte de un grupo social, el cual ignoramos, pero a la vez está ahí presente.

2.1.4. PROPUESTA DE MONTAJE

Montaje cronológico:

En este filme el tratamiento del tiempo en el montaje es cronológico, no existen figuras como el flashback, por el contrario, el montaje es predominantemente lineal, sobre todo cuando se aborda la cotidianidad de los personajes, esto se complementa con las escenas de tomas fijas y sin mucho movimiento que expresan un estancamiento o espera en la vida de los personajes.

Por ejemplo, luego de que Juan fumara droga por primera vez, este camina por una calle atravesando de esquina a esquina, es un plano general en una toma fija, posterior a esto observamos aquel plano contrapicado del gran salón de Bingo (Figura 6), donde camina la madre de Juan alado de unas mesas con bastantes personas, la cámara la sigue con un paneo. Luego, el plano escala a un plano medio de la madre de Juan jugando también como los demás, a su alrededor se observan otras personas en la misma actividad, vemos un primerísimo primer plano de su rostro y pasamos a la siguiente escena, vemos una toma fija en primer plano de ella sentada en el bus de regreso a casa, detrás de ella hay más personas viajando.⁹⁵

Montaje en paralelo:

El montaje en paralelo nos muestra cuando ocurren dos escenas al mismo tiempo o en tiempos cercanos, pero en distintos espacios y con distintos personajes,

⁹⁵ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:18:34 - 00:19:19.

complementándose una escena con la otra, al alternarse entre ellas. En *FDJ* se evidencia este estilo de montaje en la discusión final entre Gioco y Eduardo, en contraposición a la fiesta que ocurre en la terraza en donde Juan está bailando con María y sus amigos.⁹⁶ Esta escena se combina con el uso de la cámara en mano, movimientos erráticos y planos cerrados anteriormente descritos, Gioco y Eduardo se besan en el cuarto, corte, los amigos de Juan le dan una cerveza, corte, Gioco empieza a cuestionar a Eduardo preguntándole si su relación va en serio, corte, vemos primeros planos de los invitados en la fiesta y Juan le da un beso en la mejilla a María, corte, Gioco levanta la voz pidiéndole a Eduardo que le responda seriamente, corte, Juan abraza por la espalda a María, corte, Eduardo enojado le dice a Gioco que no se van a casar nunca, y la insulta apelando a que es pobre y creída, y así, se van intercalando fragmentos más cortos de ambas escenas, empiezan los gritos de los amigos de Juan, y los de Eduardo y el llanto de Gioco mientras ella le apunta con el arma, corte, vemos a Juan buscando pelea con un chico mayor que él, sus amigos intentan detenerlo, corte, Gioco dispara. En resumen, muestra como aumenta la tensión para nuestros personajes, haciendo que la agitación de una escena se combine con la violencia de la otra, siendo un punto de giro dramático lo que culmina este paralelismo.

Jumpcuts y montaje imperfecto:

En momentos concretos de las escenas se utiliza jumpcuts, los cuales son cortes sobre un mismo plano, lo que genera una sensación de salto en la imagen, adelantando una acción en el tiempo y a la vez provocando una disrupción que, en el caso de *FDJ*, transmite inestabilidad y crisis emocional de los personajes.

Por ejemplo, en la escena de enfrentamiento entre Juan y su padre, es una toma secuencia filmada con cámara en mano, sin embargo, tiene cortes que adelantan la acción a momentos posteriores de la discusión, cambiando de intención dramática constantemente, por ejemplo, en un diálogo Juan se queja de la actitud del papá, corte, Juan le pide de favor que lo ayude a sacar de detención a sus amigos, corte, vuelven a discutir y a alzarse la voz, así va en aumento la tensión dramática. Finalmente, estos saltos son aún más evidentes

⁹⁶ Arregui, *Fuera de Juego*, 01:10:00 – 01:14:35.

cuando Juan le dice al papá que se vaya de la casa, el padre se queda callado, allí ocurren varios jumpcuts del rostro del padre conteniendo sus emociones, se pone sus gafas y se va.⁹⁷

Comparativa FDJ y Neorrealismo Italiano

La propuesta de Montaje del Neorrealismo es lineal, un constante presente, el cual es coherente con sus preceptos teóricos, es decir no muestran figuras como el flashback, lo cual genera una sensación de continuidad. Por ejemplo, volviendo nuevamente a la escena del mercado, Antonio, sus amigos y su hijo, inician con un plano general caminando por la calle, ingresan hacia donde están los puestos de bicicletas, cambian a un plano en los que deciden separarse para buscar individualmente, el niño luego de observar algunos repuestos, se da la vuelta y continua alado del padre,⁹⁸ esto, en cortes limpios que se sienten fluidos. Cuando escalan a planos más cerrados escogen ir progresivamente. En el caso de *FDJ*, juegan con más variaciones en el montaje, si bien tienen ciertas escenas con una continuidad más lineal, no es la propuesta general de toda la película, aquí vemos una marcada diferencia.

Comparativa FDJ y Realismo Social

En el realismo social de *Cathy Come Home*, observamos una propuesta de montaje más cercana a la estética documental. Se utiliza tomas más agitadas debido a la cámara en mano y al uso de planos cerrados, los cuales se entremezclan con zooms y paneos que siguen los rostros de los personajes, la propuesta de Loach no radica en jumpcuts ni montaje paralelo, escoge elipsis de una escena a otra, mismos que plantean una filmación más cercana a las tomas discontinuas de un documental, por ejemplo vemos a Cathy y a su esposo jugando a perseguirse en un apartamento, corte, están ellos mirando por la ventana, corte, se encuentra Cathy recostada entre otras mujeres embarazadas, corte, vemos una escena en la que un hombre le niega un apoyo o descuento para adquirir un departamento. Estas escenas, que evidencian saltos en el tiempo, generan una sensación de estar observando un video ensayo, esto debido a la voz en off reflexiva de Cathy, que conforma en este filme una reutilización

⁹⁷ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:42:13 - 00:45:39.

⁹⁸ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:31:54 – 00:37:58.

de estéticas de los documentales educativos de periodos anteriores, sin embargo, su intención en este caso es exponer un problema social más profundo detrás de cada una de estas vivencias de los personajes, el montaje podríamos pensarlo como cuidadoso y limpio, ya que se enfoca en los momentos más relevantes para la historia, y elimina cualquier escena que represente un estancamiento o espera de los personajes.

En cambio, en *FDJ*, utiliza un abanico más grande de planos más cercanos al de película de ficción clásica, nos muestra escenas más activas de los personajes y escenas de espera en las cuales la trama no avanza. Debido a la cámara en mano que sigue en continuidad a sus personajes, da la sensación de ser un reportaje documental, en esto tiene similitudes ambos filmes, sin embargo, en *FDJ* se utiliza principalmente en los momentos de inestabilidad emocional o punto de giro de los personajes, no es un recurso constante en todo el filme como el caso de *Cathy come Home*.

Comparativa FDJ y Realismo Sucio

En el caso de *Ratas, Ratones, Rateros*, mantiene un buen control sobre la continuidad de las escenas hechas con tomas fijas del mismo modo que *Fuera de Juego*, el montaje es predominantemente lineal. En *Ratas*, no es evidente un uso del montaje paralelo, no se utiliza del mismo modo que en *FDJ*. Además, las tomas inestables ocurren como un cambio de tono en el cual pasan de una aparente espera a momentos de peligro y agitación, por ejemplo, cuando huyen de casa luego de disparar el arma por accidente, Ángel y Salvador atraviesan el barrio y las calles hasta que logran subirse en un bus librándose de ser alcanzados por el padre de Salvador. Adicional a esto, cuando Ángel se droga,⁹⁹ tanto en la escena inicial, como en escenas posteriores, la imagen muestra unos jumpcuts combinados con planos detalles de Ángel en esa especie de ritual, a la vez que se usan transiciones sobre la imagen como una especie de flash o fundido a blanco. En el caso de *FDJ* está la escena del concierto de metal, la cual muestra un juego de planos de cámara en mano que evidencian la agitación y éxtasis de Juan y sus amigos con la música que expresa rabia y descontento. En el uso de jumpcuts, *Fuera de Juego* se diferencia por utilizarlos posterior a escenas violentas como la

⁹⁹ Sebastián Cordero, *Rata ratones y rateros* (Ecuador: Isabel Dávalos, 1999), DVD, 107 min. 00:01:12 – 00:01:51.

discusión con su padre,¹⁰⁰ cuando Juan le exige a su padre que se vaya de la casa, se evidencian varios jumpcuts, generando una irrupción expresando una especie de conflicto e inestabilidad emocional en el personaje. Si bien no utilizan exactamente los mismos esquemas, existe esa intención de imperfección en el lenguaje, en resumen, coinciden ambas películas en transmitir una ruptura formal mediante el montaje.

2.1.5. BANDA SONORA Y DIÁLOGOS

Diálogos Relevantes

Propuesta sonora en Fuera de Juego

En la película se evidencian diálogos que reflejan los deseos, sueños y pensamientos de los personajes. Por ejemplo, el padre de Juan cuando aparece por primera vez y se queja de ver a sus hijos en la televisión, le reclama a la madre de Juan diciéndole “Los guambras en la calle por lo menos piedras están lanzando...”¹⁰¹ señalando a Juan. En esta pequeña frase identificamos un lenguaje coloquial, a la vez que refleja el carácter del personaje como antagonista de Juan. En otra escena, María, tratando de evitar que Juan se deje influenciar por Jaime, le reclama a este de la siguiente forma: “¿...vos en que le andas metiendo al Juanito? portaraste fresco, verás que el man todavía es chamo”.¹⁰² Aquí se evidencia la mirada que tiene María sobre Juan, lo considera un niño todavía el cual se está exponiendo a las drogas, lo dice utilizando términos coloquiales.

Otros diálogos, también, comunican información y opinión de los personajes respecto a la crisis social, política y económica. Por ejemplo, al mostrar reportajes, entrevistas o noticieros muchas veces que son material de archivo, Arregui escoge fragmentos de reportajes, que hacen referencia a la coyuntura. Un presentador menciona: “El gobierno por el bien de la economía del país ha decidido congelar los depósitos”.¹⁰³ Una reportera continúa diciendo: “Los cuenta ahorristas han perdido el dinero de toda su vida de la noche a la

¹⁰⁰ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:42:13-00:45:39

¹⁰¹ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:06:50 - 00:08:51.

¹⁰² Arregui, *Fuera de Juego*, 00:19:44 - 00:20:58.

¹⁰³ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:19:44 - 00:20:58.

mañana“,¹⁰⁴ esto nos sitúa en el contexto en el que están viviendo los personajes, en otras palabras, mientras el país colapsa, ellos viven sus vidas como pueden. Este tipo de narraciones van avanzando cronológicamente, conforme pasan las distintas etapas de la crisis, Juan y su familia van siguiendo la crisis desde su televisor, noticias que eventualmente culminan con la caída del presidente y por ende el gobierno de turno.

En una conversación entre el Padre de Juan y un par de amigos, mientras beben dialogan sobre la precariedad de sus trabajos y la migración como una posible solución. Uno de sus amigos menciona: "Si has escuchado esa huevada que se van a España, puta esa nota si está dando resultados (...) yo voy a ver si es que me endeudo hermano, o la mando a mi señora"¹⁰⁵ El padre de Juan menciona: "Uno aquí se saca la mierda, se saca la madre ¿Para qué?, huevada de sueldo que dan (...) Uno que se va sin estudios, qué hace allá, a servir..."¹⁰⁶ En este diálogo se reflejan dos posturas, asumimos bastante populares entre los ciudadanos ecuatorianos durante ese periodo. Están quienes ven la migración como la mejor oportunidad de progresar, entre ellos el amigo del padre de Juan, frente a quienes prefieren quedarse en el país, seguir siendo empleados con sueldos bajos en su territorio que serlo con mejor salario en el extranjero.

Música en Off o Directa

Propuesta musical en Fuera de Juego

La música directa o diegética, es decir que forma parte del universo de la trama, ocurre en algunas escenas en vivo, como por ejemplo la música metal del concierto al cual asisten Juan y sus amigos,¹⁰⁷ escena que representa un momento de liberación para Juan, al sentirse identificado con la rebeldía y el pertenecer a un grupo de jóvenes quienes lo introducen en el mundo de las drogas y el alcohol.

¹⁰⁴ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:37:10- 00:38:23.

¹⁰⁵ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:26:20 - 00:28:12.

¹⁰⁶ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:26:20 - 00:28:12.

¹⁰⁷ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:35:00-00:36:41.

La canción más representativa para la trama de la película es la canción “Ecuatoriano” interpretado por Martirio.¹⁰⁸ Misma que está colocada en off o extra diegética, es decir cuyo sonido no forma parte directamente de la trama. Esta canción de rap urbano transmite la rabia y frustración de las protestas que se ven en pantalla, la letra menciona la colonización, las guerras, la explotación racial, y la pobreza, que se combina con imágenes de comunidades indígenas formando parte activa de las protestas que muestra Arregui, y colocando a Juan mirando todo tristeza. Además, menciona que los migrantes ecuatorianos en España luchan por conseguir la oportunidad de trabajar y ser aceptados en el exterior, este texto se combina con otras imágenes de Juan transitando a las afueras del aeropuerto, alado de varias personas, mujeres y niños, algunos de ellos también indígenas, que observan despegar los aviones, llorando, cabizbajos despidiéndose de sus familiares.

Comparativa FDJ y Neorrealismo Italiano

Los diálogos del Neorrealismo italiano se caracterizan por ser sencillos y formar parte del dialecto cotidiano, frases como “Ricci... ¿Estás sordo o qué? Muévete”¹⁰⁹ evidencian un lenguaje más campechano y alejado de discursos profundos o intelectualizados, tratando de ser naturales y coloquiales. En otras escenas Antonio le pide información a un anciano que asiste a la misa a lo cual este molesto le responde “¡Déjame! Me hablas de uno, de otro, yo que sé, ni idea.”¹¹⁰ Aquí evidenciamos el carácter del personaje neorrealista, no siempre puede tener una respuesta a un cuestionamiento, son diálogos cotidianos los que los personajes utilizan, poco o nada se hace referencia a la crisis social, más bien son diálogos que reaccionan a los dramas individuales de los personajes. En el caso de *Fuera de Juego*, si bien mantiene esa similitud o intención, se diferencian por utilizar jergas urbanas, es decir modismos propios de las distintas clases sociales, insultos y todo aquello que evidencie la condición sociocultural de los personajes. Podríamos inferir que hay una intención de evidenciar la violencia a través del lenguaje de nuestros personajes, o también la opinión de

¹⁰⁸ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:23:31 - 00:25:04; 00:29:42-00:30:53.

¹⁰⁹ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:01:38 – 00:01:43.

¹¹⁰ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:49:29 – 00:49:37.

los mismos con la crisis que están experimentando, como es el caso de los diálogos del padre de Juan y sus amigos sobre la migración.

En el caso de la musicalización, en el neorrealismo la música orquestal acompaña los dramas o momentos de tensión en sus películas, esto resulta un tipo de música heredada del cine clásico, la cual para la época es comprensible que no existiera una variación notable en el modo de la musicalizar, la misma no interfiere simplemente impulsa las emociones generadas por las imágenes. En *FDJ*, se hace un uso de la música popular contemporánea basada en la música que escucharía un adolescente como Juan, esta música forma parte de la diégesis de la historia en ciertos casos, ya se ha mencionado el concierto de metal, pero también existe música tradicional como cumbia en la fiesta de Gioco y el pasillo (música tradicional ecuatoriana) que canta y toca en guitarra acústica el padre de Juan luego de la conversación con sus amigos.

Comparativa FDJ y Realismo Social

Los diálogos de los personajes de este realismo son cotidianos, los cuales contrastan con los de los funcionarios de las instituciones como en caso de la agente del seguro social,¹¹¹ en *Yo, Daniel Blake* le hacen preguntas estandarizadas a Daniel y este se indigna de esto de forma vulgar, reclamándole “...es mi puto corazón, se lo digo pero no está escuchándome.”¹¹² Posterior a la muerte de Blake por la negligencia estatal, una de las frases finales que Katie lee, expone: “No soy un cliente, ni un consumidor, ni un usuario de un servicio..”,¹¹³ con lo cual desde una perspectiva de un ciudadano y obrero, busca reclamar los derechos sociales y atención que considera merece.

Comparado con *FDJ*, hay cierta similitud en demostrar la rabia o molestia de los personajes contra la autoridad o el sistema, sin embargo, en el film de Arregui son menos formales que los diálogos del realismo social al estar vulgarizados solamente en los momentos de confrontación contra las instituciones del estado. En cambio, en *FDJ*, el

¹¹¹ Loach, *Yo, Daniel Blake*, 00:00:35 – 00:03:10.

¹¹² Loach, *Yo, Daniel Blake*, 00:01:52 – 00:01:57.

¹¹³ Loach, *Yo, Daniel Blake*, 01:37:07 – 01:38:08.

lenguaje es un elemento importante ya que identifica el estrato social de la que provienen los protagonistas.

Las similitudes que tienen estos filmes, es que existen diálogos que en cierta medida traspasan información como datos y opiniones respecto a la crisis social que están viviendo, por ejemplo, cuando se escuchan reportajes que mencionan los congelamientos de depósitos y las protestas sociales que se evidencian en las calles. Además, en las conversaciones varias veces se hace mención al sueño de Juan de migrar a España. En comparación nuevamente con *Cathy*, una voz en off de un funcionario público menciona datos estadísticos y reales que se viven a diario en la sociedad británica, falta de vivienda, se escucha una discusión de Reg con un hombre que le niega una indemnización laboral por su accidente, etc.

Respecto a la utilización de la música, en *Cathy Come Home*, se hace uso de dos canciones pop y rock contemporáneas al film y populares, que acompañan en off el inicio del romance de esta pareja.¹¹⁴ Posteriormente el sonido directo de las distintas escenas y la voz en off de conversaciones es todo lo que se escucha en el largometraje, profundizando en el drama de Cathy y su esposo. Por otra parte, en *FDJ* no se utiliza voz en off, la historia avanza solamente con el sonido directo o propio de las escenas en pantalla. Finalmente, se utiliza música popular que representa o acompaña los momentos emotivos del personaje sobre todo en su relación con los manifestantes, ya que utiliza la canción “Ecuatoriano” de Martirio un rapero que en este tema habla de la explotación racial,¹¹⁵ la pobreza y la migración de sus compatriotas, describe la situación del país, mientras que a la vez Juan recorre las calles entre personas reales. En *Cathy*, la música acompaña el romance de los personajes, no hace ninguna crítica ni expone algún tipo de desigualdad. Las diferencias entre estos filmes están en el uso constante de esta música popular en *FDJ*, para proyectar el descontento y entrada en la anarquía del protagonista, o en el caso de otras escenas, potencian los momentos de melancolía, soledad y sufrimiento de los personajes.

¹¹⁴ Loach, *Cathy come home*, 00:02:12 – 00:02:57.

¹¹⁵ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:23:31 - 00:25:04.

Comparativa FDJ y Realismo Sucio

Los diálogos en *Ratas, Ratones, Rateros* son vulgares y coloquiales, reflejan la desigualdad de clase social y el estilo de vida de los personajes, en el caso de Ángel utiliza jergas y modismos de la costa ecuatoriana, y expresa su mirada de desprecio hacia las clases sociales altas, cuando habla con Salvador, haciendo referencia a una de las tías de Salvador que es adinerada mencionando “¡Uy! que el carro del año por aquí!, ¡Uy! que la peluca por allá (...) cuando se murió tu mamá loco, la man ni la horass...”,¹¹⁶ además que piensa en su beneficio propio al tratar de convencer a Salvador de robar la casa de su prima.

Hay un constante interés en esta película de reflejar el dialecto propio dependiendo de donde provienen los personajes, con Salvador y sus amigos al ser quiteños del sur manejan su propia jerga y expresiones, en una ocasión Salvador menciona “Nada loco una bronca con mi cucho (...) solo porque me salí de la academia”.¹¹⁷ Con esto comprendemos la marginalidad de este personaje la cual no termina siendo tan arraigada con la de Ángel, sin embargo, es un delincuente juvenil, abandona los estudios y admira a delincuentes más peligrosos como Ángel. Esto se corresponde con *FDJ*, debido a que su personaje junto a sus amigos, también conversan y se expresan utilizando expresiones propias del sur de Quito, en sus diálogos también reflejan sus conflictos familiares y sus conflictos hacia la clase adinerada. Se busca retratar esos diálogos, muchas veces cayendo en el estereotipo para evidenciar que se está usando modismos propios del territorio donde viven.

La película *Ratas, Ratones, Rateros*, utiliza constantemente la música de rock y pop, cuyos ritmos son la banda sonora de las escenas violentas o de persecución dentro de la película, estos géneros se corresponden perfectamente con la música metal que se utiliza en *Fuera de Juego*, porque son los preferidos de los personajes en conciertos o en la radio, y porque los identifican con liberarse de cualquier opresión. Ambos utilizan músicas populares, pero en el caso de *Fuera de Juego* las letras tienen un peso tanto narrativo como informativo respecto al sentir y al entender los problemas sociales de los personajes. En *Ratas*, normalmente las músicas no llevan letra, exceptuando por boleros o pasillos tradicionales ecuatorianos, los cuales hablan de la vida callejera, la delincuencia, etc.

¹¹⁶ Cordero, *Rata ratones y rateros*, 00:30:40 - 00:30:58.

¹¹⁷ Cordero, *Rata ratones y rateros*, 00:17:58 – 00:18:04.

2.1.6. PROBLEMAS E INJUSTICIAS SOCIALES

Migración, Pobreza y Desempleo

Todas las escenas de Juan a las afueras del aeropuerto, indican como la migración se torna en una salida para por la pobreza, la película en si gira en torno al deseo del personaje de migrar a España. Desde el televisor observan reportajes de ecuatorianos residentes en el país extranjero, siendo entrevistados, uno de ellos menciona "...jamás que vengan acá..."¹¹⁸ y empieza a llorar. Estos reportajes reales son un recurso para combinar la realidad frente a la ya profunda crisis que experimentan los personajes. Juan también comparte el mismo espacio fuera del aeropuerto con otros ciudadanos observando a sus familiares partir. Mediante el uso de primeros planos y detalles nos muestra a Juan sufriendo con su deseo de migrar, se deprime al no contar con los recursos económicos necesarios para viajar, a su vez mujeres lloran, niños están cabizbajos, y otros enérgicamente despiden a sus seres queridos, etc. Esto se da a consecuencia también del desempleo y la precariedad laboral, de la cual el padre de Juan se queja constantemente frente a sus amigos, quienes nuevamente le mencionan la migración como una solución.

En el neorrealismo italiano poco nos encontramos con temáticas referentes a la migración, al menos en los filmes analizados, podríamos decir que sus personajes no tienen intenciones de escapar, asumimos que basado en los preceptos del neorrealismo, buscaban reconstruir la identidad de los italianos luego de la guerra. Es decir, nuestros personajes viven y resisten las condiciones de su país totalmente apegados a su territorio como único espacio posible para ellos, ya que allí se encuentran todos sus vínculos sociales. Es decir, no existirían o se abordarían de manera muy diferente a como se realizan en como una consecuencia del desempleo, la desigualdad social, la violencia y la corrupción política. Si bien en el neorrealismo el desempleo y la pobreza son uno de los pilares fundamentales de sus historias, el fin de representar a Antonio con miedo a perder su preciado trabajo más bien proporciona una historia de empatía y compasión porque la crisis social le hace perder lo poco que tiene. En *FDJ*, existe un ambiente similar, pero el empleo es considerado otra forma de represión,

¹¹⁸ Arregui, *Fuera de Juego*, 00:31:05 – 00:31:20

en el cual la precarización del mismo hace que los personajes se quejen constantemente de ello, y prefieran renunciar.

En el realismo social, nos muestra de la misma manera ciudadanos que buscan hacer o sobrellevar su vida en un territorio al cual permanecen apegados por vínculos familiares o de deseos de progresar y sobrevivir. Una excepción está en el caso de Katie de *Yo, Daniel Blake*, quien es más bien desplazada lejos de Londres debido a su desempleo tiene que aceptar una vivienda en una casa de acogida a las afueras de cientos de kilómetros de donde vivía. Este personaje, sobrevive acepta esas condiciones para no perder a sus hijos por no tener hogar, el estado la ha obligado a vivir allá. Se diferencia con *FDJ*, porque no es una migración deseada por la búsqueda de mejores oportunidades ante un país devastado por la corrupción, el desempleo y la pobreza. Por el contrario, sería una intención de retratar a un estado antagonista que obliga a desplazarse a los protagonistas, a pesar de estar en condiciones para brindar una asistencia adecuada, simplemente son trabas que provienen de una burocratización inhumana. En el realismo social británico el desempleo es equivalente a la pérdida de la dignidad y una condicionante para caer en la tragedia. En *FDJ*, renunciar a un empleo sería un acto de rebeldía contra la represión de las clases altas.

En el caso del realismo sucio, tampoco se trabaja la migración como una necesidad de los personajes de huir de la difícil situación económica, debido a que se presenta la realidad violenta y precaria sin ningún carácter moralizador o que busque generar compasión y empatía. Por el contrario, huyen para no ser atrapados por el hampa o por la policía. Aquí el desempleo no se expone como algo ni bueno ni malo, simplemente los personajes consiguen lo que necesitan mediante la violencia y las armas. En el caso de Ángel va de Guayaquil a Quito, y viceversa, robando y vendiendo lo que roba. Finalmente, menciona que va a viajar a Colombia a seguir haciendo lo mismo. Si bien la escena final de *FDJ* y *Ratas*, se asemejan ya que nuestros personajes huyen en un auto robado, Juan lo hace buscar una mejor condición de vida, incluso muestra cierto miedo, duda o arrepentimiento mientras huye con el auto. En cambio, Ángel es casi un villano, que traiciona a cualquiera para que no lo atrapen y seguir manteniendo su forma marginal de vivir, no tiene ningún arrepentimiento por lo que hace. Finalmente, Arregui nos muestra un texto antes de los créditos que menciona “En los últimos 10 años alrededor del 10% de la población abandonó el país en búsqueda de

mejores oportunidades”,¹¹⁹ incluyendo datos reales propios de un realismo social o un tercer cine, esto evidencia un intento del director por evidenciar que bajo las condiciones en que se encuentra el país, evidentemente se requiere un cambio para que la gente más pobre pueda acceder a mejorar su calidad de vida, y cambiar esa marginalidad.

Protestas sociales y Represión policial

Otro elemento clave que representa una crisis nacional es el de manifestaciones de sectores de la población humildes, como son los pueblos indígenas y la gente de bajos recursos. Se nota un odio generalizado hacia los banqueros. La policía se muestra como la mano derecha del estado representando a la autoridad. Esto ocurre en una primera escena en la cual casi en plano contra plano se ve a los manifestantes reclamando frente a los policías con máscaras lanzando bombas lacrimógenas. En otra escena Juan y sus amigos beben y fuman en un parque, un grupo de policías en modo de redada dispersan al grupo, alcanzando a llevarse a algunos de los amigos de Juan entre ellos a María. De hecho, esta escena desencadena la discusión posterior entre Juan y su padre. En ambas escenas es evidente la mezcla entre sucesos reales y el drama ficcional de la película. La primera escena coloca a los personajes dentro de un evento verídico como las protestas, es decir, la intromisión de la ficción en lo que ocurre en las calles. La siguiente escena es una puesta en escena, sin embargo, asumimos está basada en noticias o sucesos de represión hacia cualquier reunión social, de los jóvenes, en un ambiente de control policial dictaminado por el gobierno tratando de evitar su derrocamiento, este tipo de sucesos suele ocurrir en la realidad y es coherente incluirlo dentro del drama que afecta a los personajes.

En el caso del Neorrealismo Italiano, las protestas sociales son pocas o escasas, sin embargo, nos muestra aglomeraciones de ciudadanos quienes representan a la colectividad o al pueblo. En el caso de *Ladrón de Bicicletas* podríamos comparar la escena en la que Antonio encara al ladrón de su bicicleta frente al barrio en el que este vive. La multitud sale a defenderlo humillando y reclamando a Antonio, diciendo que es inocente y que deje de

¹¹⁹ Arregui, *Fuera de Juego*, 01:24:34 – 01:24:40.

acusar en falso. Este encuentro de Antonio con la colectividad molesta, respeta ese deseo neorrealista de mostrar al ciudadano en relación con su entorno, la diferencia con *FDJ*, sería que los personajes individuales de este grupo colectivo participan hablando directamente a Antonio, es decir no son un conjunto de personajes, sino un grupo de individuos con pensamientos y motivaciones propias que pueden o no ser compartidas por los demás. En *FDJ*, en cambio las molestias sociales son generales y el punto de vista recae únicamente en el protagonista.

En el caso del Realismo Social, siempre veremos al gobierno neoliberal oprimiendo a los personajes, si bien en los ejemplos seleccionados no nos muestran abiertamente una manifestación social. El gesto de Daniel Blake de rayar las paredes del Seguro Social, y meterse en problemas por reclamar, refleja esa idea de revolución que utiliza la protesta como herramienta del ciudadano común para exigir sus derechos, la gente le aplaude y aparece otro adulto mayor igual que él felicitándolo por su reclamo. Aquí hay un sentido de colectividad también basada en los principios y necesidades individuales del protagonista, humaniza a quien normalmente sería solo un dato estadístico en una encuesta. Tiene similitudes con *FDJ*, debido a que también en este filme se muestra a la protesta como una forma que tienen la clase obrera e indígena de actuar por una causa colectiva, que también tiene relación a los conflictos que involucran a los gobiernos neoliberales, que en los 90's aumentaron la desigualdad social. Sin embargo, hay diferencia porque el protagonista y su amigo Jaime, tienen cierto anarquismo de rebelarse contra toda autoridad, inclusive familiar, casi que podría considerarse una coincidencia contextual, es decir el conflicto real coincide con un conflicto personal de Juan y sus amigos, quienes también terminan identificándose y buscando formar parte de esas protestas, cansado de ser maltratados.

El realismo sucio normalmente no muestra escenas de protestas y manifestaciones sociales. Si bien representa las consecuencias del neoliberalismo, lo hace retratándolas como un síntoma sin ninguna explicación intelectualizada. En el caso de *La Vendedora de Rosas*, nos muestra una historia de desamor y de tragedia para Mónica, quien desde su marginalidad sobrevive, tiene sueños y deseos, pero no deseos de reclamar a nadie, simplemente se ha adaptado a la vida en las calles. En el caso de este filme, cualquier indignación de un espectador al ver niños en situación de calle, sería una consecuencia indirecta del filme, no

existe allí ninguna manifestación de ningún grupo social. En el caso de *Ratas*, del mismo modo, cuenta un suceso personal de Salvador y su primo delincuente Ángel no hay una colectividad como tal manifestándose. En cambio, en el filme de Arregui, hay constantes opiniones y guiños hacia el levantamiento de los indígenas, o al levantamiento de la clase obrera quienes están cansados de la corrupción y la afectación hacia las clases bajas, Juan si bien tiene su conflicto personal, no puede distanciarse de ese contexto y nuevamente en un paralelismo a su situación termina identificándose con ello. Finalmente, en otro texto al final de la película Arregui nos muestra otro dato estadístico “6 de cada 10 ecuatorianos vive bajo la línea de pobreza”,¹²⁰ lo cual nos recuerda a un realismo social proveniente de corrientes anteriores como el tercer cine, sin embargo esta pequeña diferencia no sería significativa para alejar a *FDJ*, de un realismo no panfletario, más bien sería una manifestación contra cualquier forma de represión y pobreza que afecte a las clases más humildes.

Estratificación y Discriminación Social

Finalmente, unos de los pilares de la película también provienen desde el punto de vista de las clases populares, quienes sienten envidia, recelo o desprecio por la gente adinerada, los banqueros son el enemigo. Por el contrario, la clase adinerada tiene también un odio internalizado hacia la pobreza y el color de piel. Para ejemplificar, Eduardo el amante de Gioco, quien es uno de los funcionarios del banco es representado como un villano, debido a que ignora las protestas, es protegido por la policía, tiene una novia de clase alta y aparte está con Gioco solo por sexo, cuando esta le pide algo más serio, él la insulta y la humilla diciéndole que nunca va a ser nada por ser pobre. Del mismo modo, en la reunión en la cual Juan es camarero, escucha como los ricos viven en la opulencia, se muestran preocupados por rodearse solamente de gente de su clase, beben cocteles, mantienen su estilo de vida con esas reuniones sociales, las manifestaciones les incomodan, además Eduardo les menciona a los invitados que el problema no es de ellos sino de la estructura nacional. Por otra parte, el personaje de Jaime, siempre repite a Juan que deben recuperar lo que es suyo, robándole a las clases altas que según comenta también les robaron cuando congelaron los depósitos.

¹²⁰ Arregui, *Fuera de Juego*, 01:24:29 - 01:24:33

En el neorrealismo italiano, la estratificación social es evidente. En el caso de *Ladrón de Bicicletas* nos muestra una escena de Antonio y su hijo hambrientos, deciden gastar lo poco de dinero que tienen para comer en un buen restaurante.¹²¹ Allí hay músicos y gente de una clase superior comiendo varios platos de comida. Detrás del hijo de Antonio hay otro niño, a diferencia de él, bien vestido y peinado, estos dos se miran y el niño adinerado le hace un gesto de desprecio. Antonio le dice a su hijo que para comer de esa manera tendrían que ganar mucho dinero, a lo cual el niño se siente culpable por comer, luego el padre le vuelve a decir que coma y no se preocupe. La diferencia es que en esta conversación tienen una reflexión respecto a que necesitan la bicicleta para poder comer. No hay un desprecio por la clase alta, a pesar de que puede intuirse cierta opresión por parte de ella, aquí se retrata la realidad sin buscar necesariamente a un culpable de la crisis, es más bien la mala suerte combinada con la difícil situación generalizada para la clase obrera.

En el realismo social, en cambio no se representa una separación social tan amplia como la experimentada en el neorrealismo y en *FDJ*. En este caso, el estado vendría a ser el principal factor que hace descender el estrato social de los protagonistas hasta marginalizarlos. Es el caso de Cathy y Katie, de ambas películas de Loach, estos personajes pierden su hogar, y tienen que buscar caridad del estado lo cual las hace pasar hambre, y a buscar desesperadamente sobrevivir por temor a que les arrebaten a sus hijos, el enojo o desprecio es principalmente con las políticas y normas pre establecidas, la clase alta no recibe atención en el relato de Loach. En cambio, en *FDJ* se representa varias veces un choque entre clase alta y baja, en el caso de este filme los antagonistas principales terminarían siendo los banqueros, siendo el estado y la policía su protector. Por ende, se evidencia más bien un estancamiento o imposibilidad de salir de la marginalidad y superarse, las dos únicas posibilidades son migrar o delinquir, los ricos se mantienen ricos y los pobres de la misma forma.

En el realismo sucio, se representa esta separación de clases en *Ratas*, el universo entre clase alta y baja convive. Carolina, la prima de Salvador es de clase social alta, a quien esta visita para pedirle refugio mientras huye de la casa, por otro lado, su prima le pide que le consiga droga. Del mismo modo Ángel negocia con el novio de Carolina a quien le vende un

¹²¹ Da Sica, *Ladri di biciclette*, 00:59:13-01:04:16.

arma. De este modo, vemos ese choque o convivencia de los protagonistas marginales con adolescentes de clase pudiente. Debemos tomar en cuenta que la caracterización e incluso el color de piel de los personajes marcan de manera evidente si estos personajes son de clase alta o baja, Salvador y Ángel son morenos y con rasgos faciales más marcados. Carolina, su novio y amigos son de piel blanca y vestidos con ropa elegante. Respecto a discriminación, existe una sola escena en la cual la madre de Carolina enojada apura a un par de obreros diciéndoles “¡Apúrese Carajo! que para eso le pago”,¹²² con lo cual se estereotipa a esta mujer, para evidenciar al menos en ella una actitud de superioridad y explotación hacia los trabajadores. Por otra parte, Ángel en una conversación le menciona a Salvador que la madre de Carolina, teniendo dinero, nunca ayudó a Salvador y su familia en sus problemas pasados.¹²³ Comparado con *Fuera de Juego*, tiene mayores similitudes, debido a que Juan si llega a observar cómo se comporta la gente pudiente, la caracterización de los mismo también ayuda a separar por la vestimenta y el color de piel a los personajes. La diferencia está en que, no conviven en un mismo espacio Juan y la clase adinerada, cuando estos se topan existe un choque violento marcado por el desprecio interiorizado proveniente de la crisis social e incluso se sugiere en la canción *Ecuatoriano* que desde la colonización se mantiene ese estigma. De existir algún desprecio entre clases, en *Ratas*, se evidencia de manera sutil y solamente en los diálogos, comparada con FDJ que existen varios roces teñidos por verlos como los responsables de la crisis económica.

Otros temas: Violencia intrafamiliar, deserción escolar, alcoholismo y drogas en adolescentes.

En dos ocasiones Juan se molesta por tener que tomar dictado en el colegio, por ende, en una de estas escenas toma su mochila y se marcha. Aquí vemos como este personaje está disconforme con la estructura de autoritarismo que inicia desde el colegio. Estas escenas están basadas en la precariedad de la educación pública y contra la cual Juan se rebela, siendo

¹²² Cordero, *Rata ratones y rateros*, 00:24:02 -00:24:15.

¹²³ Cordero, *Rata ratones y rateros*, 00:30:12 – 00:31:00.

uno más de los adolescentes de clase baja que en tiempos de crisis decide dejar el colegio para trabajar o realizar otras actividades las cuales las considera más productivas o útiles.

Posterior a eso, en su casa su padre le reclama por salirse del colegio, lo discrimina por su vestimenta y por pasar en los parques con sus amigos, por ende, Juan y su padre discuten, su padre lo empuja y Juan desafía a su padre a golpearlo, adicional a esto cabe volver a mencionar una de las escenas finales en las cuales, el padre de Juan está borracho y violenta a la madre de Juan reclamándole por un dinero, por lo cual Juan decide huir. Esto evidencia la casa de Juan como un espacio donde este no está cómodo y prefiere escapar.

Finalmente, se deja llevar por las drogas y el alcohol, mediante las cuales consigue socializar o formar parte del grupo de amigos que comparten sus mismos intereses de rebelarse contra la autoridad, salir a conciertos de metal y por último participar de las protestas.

En el neorrealismo italiano no se evidencia una violencia intrafamiliar, más bien dentro de las casas se evidencia la crisis y la pobreza de los personajes, pero en el caso de *Ladrón de Bicicletas* esta familia está unida sobrellevando las dificultades, como en el caso de la esposa de Antonio quien decide empeñar las sábanas para conseguir la bicicleta a su marido, el departamento en que viven es lo poco que tienen y se acomodan de la mejor manera. Comparado con *FDJ*, la familia está desunida, el padre no es un hombre amoroso con su hijo, ni su mujer, por el contrario, reclama a cada uno por cualquier error y los violenta. El alcoholismo y las drogas son una temática no explorada por los filmes analizados, saltando a la deserción escolar, se muestra al hijo de Antonio trabajando de manera similar a él, esta situación está normalizada y no se juzga ni critica, simplemente tanto el padre como el hijo trabajan para poder aportar a la casa.

En el realismo social en cambio no se explora la violencia intrafamiliar, debido a que se caracteriza porque la violencia proviene desde el exterior, si llega a fragmentarse una familia como es el caso de *Cathy come home*, es porque las dificultades externas terminan afectando al individuo internamente. En el caso de *FDJ*, la violencia evidenciada por el padre de Juan recae también en su machismo y sus vicios, personales y no necesariamente consecuencia de la crisis de ese momento, sino más bien a una estructura de la sociedad más relacionada con

el patriarcado, que con el feriado bancario. Por otra parte, el tema de deserción escolar, alcoholismo y drogas no se trata en estos filmes.

En el realismo sucio, en cambio la violencia intrafamiliar destaca, debido a que es una de las motivaciones principales por las cuales los personajes prefieren las calles como lugar de habitación y esparcimiento, es el caso de *Ratas*, en donde Salvador para no aguantar más palizas de su padre, prefiere huir con Ángel, sin embargo, este constantemente está preocupado porque si papá siga enojado, por miedo a que vuelva a golpearlo. Del mismo modo, en *La vendedora de Rosas*, casi todas las niñas de la calle huyeron del maltrato de sus padres, es más la película inicia con una niña pequeña huyendo de su casa entre insultos y malas palabras de parte y parte. Añadido a esto la deserción escolar se evidencia en ambos filmes del realismo sucio, en el caso de Salvador, fue golpeado por su padre por contarle que lo expulsaron del colegio, y Salvador no tiene ninguna intención de regresar al mismo. Similar a *Fuera de Juego*, el padre de Juan le reclama por la misma situación. Finalmente, en lo que respecta a drogas y alcohol es lo que más similitudes tienen *FDJ* con *Ratas* y *La Vendedora de Rosas*, en el caso de estas últimas Ángel es un personaje que fuma y bebe constantemente, las drogas lo hacen entrar en un éxtasis el cual le ayuda a continuar con su estilo de vida. De manera similar, en *La Vendedora* están constantemente oliendo pega o cemento de contacto en una botella, lo cual los mantiene adormecidos a todos los niños, muchas veces alucinando. En *FDJ*, Juan adquiere la costumbre de fumar marihuana y beber alcohol, inicialmente como un modo de compartir y socializar con sus amigos, y posteriormente ya como un vicio adquirido, el cual fuma inclusive frente a su familia.

3. CONCLUSIONES

Los ambientes interiores en *Fuera de Juego* son escenarios naturales en decadencia, envejecidos y carcomidos esto se representa con una escenografía humilde, ropa, platos y ollas amontonados o usados, posters, revistas, muebles viejos, símbolos, objetos católicos y retratos familiares, etc. Son una extensión de la condición socioeconómica de sus personajes, por ende, tienen un peso narrativo importante, como es el caso del pequeño televisor en medio de la sala, el cual en cierta medida sirve de guía de la cronología de los sucesos de la crisis. Los filmes que más se asemejan a este realismo son *Ladrón de Bicicletas* y *Ratas, Ratones, Rateros*, estos ofrecen un retrato de espacios interiores suburbanos y rurales, que son empobrecidos y precarios, son de carácter barroco, se plantea no esconder ni ocultar ningún tipo de imperfección, desorden o suciedad en la escenografía, además, existe un equilibrio visual entre escenografía y personajes, siendo el ambiente un elemento más que aporta información sobre ellos.

Por otra parte, estos tres filmes coinciden en representar de manera similar ambientes interiores de clase social alta, casas amplias, restaurantes elegantes, cuyos habitantes visten trajes caros y tienen reuniones sociales en donde se expresan con cierta opulencia que contrasta con el estrato social de los protagonistas. No obstante, *FDJ* se diferencia del Neorrealismo Italiano y se acerca al Realismo Sucio al subvertir la concepción tradicional de hogar, para *Fuera de Juego* y *Ratas*, la casa de sus protagonistas son lugares de tránsito de los cuales sus personajes huyen o escapan por la violencia que allí viven, por el contrario, en los espacios interiores de *Ladrón de Bicicletas* no existen aquellas situaciones de desintegración familiar o violencia. Al otro extremo se encuentra el realismo social de Loach, debido a que el retrato de los ambientes interiores es minimalista, aunque este les genere incomodidad, no nos muestra hogares desintegrados y de hacerlo, esta violencia o su causa vendría desde fuera del hogar.

Los ambientes exteriores en *Fuera de Juego* son principalmente las calles del centro y sur de Quito, se observan fachadas de barrios suburbanos, parques, locaciones reales con gente popular transitando, sus acciones y agitación acompañan a los personajes e incluso pueden llegar a predominar por encima de ellos, es decir, la realidad documental de las calles, que está por fuera del control de la puesta en escena, se introduce como parte de la historia.

Encontramos una similitud más allegada al Neorrealismo Italiano que al Realismo Sucio, debido a que este último centra su total atención en la individualidad de sus protagonistas, en su mirada errática, la cual si bien ocurre en gran parte del film de Arregui, existe un peso narrativo importante en las manifestaciones y aglomeraciones populares, donde la individualidad de Juan pierde relevancia, es decir, la crisis social termina imponiéndose como un personaje más, superando por algunos instantes al drama del protagonista. Estos son indicios de un realismo más clásico que se corresponde el interés del neorrealismo de mostrar la realidad de las calles a un nivel humanista.

Por otra parte, no se asemeja al Realismo Social de Loach, debido a que, para él, las calles son espacios poco recurrentes o tienen un peso narrativo menor, si bien el director permite que personajes cotidianos se atraviesen en el encuadre, estas calles toman mayor importancia narrativa cuando el protagonista se manifiesta reclamando sus derechos como individuo. Por ende, en el manejo de escenarios externos podemos acercarnos a este film a corrientes anteriores inclusive descendientes del neorrealismo como el Nuevo Cine Latinoamericano, es así como llegamos a una duda para futuras investigaciones ¿De qué elementos narrativos previos al Realismo Sucio se apropia *Fuera de Juego*?

Para los personajes *FDJ*, Arregui utiliza actores naturales y los caracteriza de modo que su vestimenta refleje su condición social de forma estereotipada, Juan se muestra como un rebelde que viste ropa de cuero negro y asiste a conciertos de metal con sus amigos. En la psicología del personaje, este no conoce otra realidad más que la precariedad en la que ha vivido siempre, mira con recelo la vida de una clase social acomodada y se siente completamente excluido de ese ambiente. Cae en el vicio, y en la violencia e impulsividad propia del territorio en que habita, no encuentra un horizonte claro, esto se expresa en su deambular por las calles decadentes. Su crisis interna converge en dos únicas posturas: seguir siendo pisoteado en las redes del sistema o escapar mediante la libertad que le ofrece la violencia y la delincuencia.

Esto se diferencia del Neorrealismo Italiano, debido a que este sí combina actores profesionales con naturales, su vestimenta de obrero podría pensarse como universal de cualquier obrero, no cae en un estereotipo necesariamente. Las motivaciones del personaje neorrealista están vinculadas a conseguir empleo, vida digna, o superar las dificultades que se les presentan, son seres razonables y con un fuerte sentido moral. Por ende, también se

desvincula del Realismo Social de Loach, sus personajes visten prendas cotidianas, no representan un estereotipo característico, lo más representativo es su posición política de representar seres vulnerables de la sociedad: adultos mayores, ancianos, madres solteras, obreros accidentados o niños, quienes lejos de tener vicios, son de buenos valores, se brindan ayuda entre ellos, son plenamente conscientes cuando el estado les dificulta sus derechos, sentimos compasión por ellos y rabia contra el sistema. En consecuencia, estos personajes tienen objetivos claros, propósitos razonables, saben lo que quieren y necesitan, el estado es el antagonista que los convierte en seres inactivos, en situación de espera y frustración.

Por otra parte, *FDJ* se asemeja mucho más al Realismo Sucio, debido a que la vestimenta llega a manejar un estereotipo de la condición social de sus personajes, tal es el caso de *Ángel de Ratas*, que viste con ropa desgastada y tiene una camiseta de un equipo de fútbol popular. Es excluido socialmente, su psicología es ser errante, violento, guiado por sus impulsos, vive su cotidianidad entre la delincuencia, las drogas y la violencia. Existe cierta diferencia con *FDJ* debido a los sentimientos de empatía y amistad que Juan siente hacia Gioco, hacia su madre y hacia sus amigos, algo que en *Ángel* no puede existir. Adicional a esto, ese desprecio de Juan por la autoridad y la gente adinerada, coincide con un posible sentir de las clases populares en ese momento de crisis, mismo que se corresponde, con un cine más socialista, de cierto modo pertenece y se corresponde con los de su clase social, esto lo diferencia ligeramente de los preceptos más ortodoxos del realismo sucio, sin excluirlo completamente, podemos identificar un diálogo o apropiación de otras corrientes realistas nuevamente cercanas o herederas del neorealismo.

Fuera de Juego utiliza las distintas escalas de planos, pero predominan la utilización de Primeros Planos, Planos Medios y Primeros Planos en conjunto, este lenguaje de planos cerrados se utiliza para acercarnos a la subjetividad de sus personajes sin perder de vista el entorno al utilizar lentes más angulares y mayor profundidad de campo, adicional a esto, los planos conjuntos ayudan involucrar a más de un personaje dentro del cuadro, reflejando así las relaciones y cercanía entre estos individuos. Tal es el caso de Mónica y su novio en *La Vendedora*, como de Ángel y su primo en *Ratas*, mismos que a veces se acompañan y a veces se enfrentan.

En los planos en conjunto nos muestran la relación entre el Juan y su padre cuando estos discuten, Arregui los junta y los separa mediante el encuadre, algo que también ocurre

en *La Vendedora*, cuya cámara en mano se asemeja mucho a la de *Fuera de Juego* en momentos de quiebre emocional de los personajes. Además, coinciden en el uso de Planos Generales y Grandes planos generales, los cuales se usan muy poco, pero nos dan a entender como espectadores que aquellos individuos provienen de un territorio o grupo social excluido. En este uso del plano, también concuerdan con el Neorrealismo Italiano, lo cual mantiene relevancia del entorno dentro del encuadre, la diferencia está en que abre un poco más el plano, en *Ladrón de Bicicletas* predominan los Planos Medios abiertos y Planos Enteros, por ende cuando llega a un Primer Plano es porque se busca retratar la máxima tensión, sufrimiento o duda en los personajes, de manera similar se utiliza esto en *Fuera de Juego*, pero escalándolo a Primerísimo Primer Plano y Plano Detalle en momentos de tensión, enojo o tristeza para Juan.

Es decir, el neorrealismo se diferencia por su constante interés de no desprender casi en ningún momento a los personajes del entorno, sus propuestas son de planos abiertos, en cambio en *FDJ* al retratar un drama interno, prefiere variar, llegando a un mayor uso inclusive de planos detalle. Por otra parte, se diferencia del Realismo Social de Loach, debido a que el uso predominante de Primeros Planos y Planos Medios utilizando el Zoom, le quitan relevancia al entorno al mostrar imágenes más planas, similares al retrato del documental didáctico, en este caso nos indica encierro, opresión e incomodidad en sus protagonistas.

El montaje en *Fuera de Juego*, es cronológico, utiliza una variedad amplia de recursos visuales, combina escenas activas del personaje (las cuales son en cámara en mano), con escenas de estancamiento e inactividad del mismo (tomas estáticas y planos más largos). Combina escenas con un registro documental imperfecto, con desenfoces, jumpcuts y errores de continuidad. Podemos inferir que Arregui evita guiarnos hacia conclusiones ideológicas claras, busca representar distintas facetas y matices en la vida de este personaje de clase baja, incluso dando voz a personajes de clase alta.

Este montaje se diferencia totalmente del Neorrealismo, debido a que filmes de esta corriente heredan un montaje lineal clásico, y las rupturas del lenguaje de *FDJ* son propias de cines posteriores a esta corriente. En el caso particular del Realismo Social, su propuesta es completamente distinta, debido a que cuida la sensación de un documental objetivo y distanciado, si bien utiliza escenas en cámara en mano e imperfectas, estas utilizan diálogos tipo entrevista, usa elipsis para evitar escenas de estancamiento narrativo, cada escena está

pensada para reflejar las situaciones propias de un ciudadano desempleado en búsqueda de ayuda social, con la vergüenza o incomodidad que esto le genere. Podríamos decir nuevamente que hereda mucho del documental didáctico, pero se sirve de la ficción para organizar un relato con una clara ideología de denuncia política.

Es así como nos topamos con una propuesta de montaje muy similar entre el *Realismo Sucio* y *FDJ*, debido a que este maneja un buen control sobre la continuidad de las escenas, el montaje suele ser cronológico, sin embargo, combina escenas de planos fijos y sin mucho movimiento con tomas en mano que siguen a los personajes en travelling y paneos, lo cual se relaciona con la inestabilidad de los mismos en momentos de agitación. Además, se asemejan también en la utilización de jumpcuts en situaciones de éxtasis o quiebre emocional de los personajes, para generar una interrupción en el lenguaje visual, que aparenta error o descuido en el montaje.

En diálogos los personajes de *Fuera de Juego* utilizan jergas urbanas, modismos propios de las clases sociales bajas, además de malas palabras y expresiones que remarcan su vulgaridad, esto de manera constante en toda la película. Podríamos interpretar que hay una intención de evidenciar la violencia a través del lenguaje de sus personajes, o también la opinión de los mismos sobre los problemas que están experimentando, como es el caso de los diálogos del padre de Juan y sus amigos sobre la migración.

En ciertos diálogos, discusiones y reportajes se transmiten datos e informaciones referentes a la crisis mismos que son extraídos de hechos verídicos de la realidad. Por una parte, los diálogos en el neorrealismo se parecen al ser coloquiales, sin embargo, no utilizan malas palabras, tampoco hacen una referencia directa a la crisis, por el contrario, reaccionan a nuevamente por la vulgarización del lenguaje. Los personajes del realismo social, tienen un dialecto, aunque coloquial, educado que se vulgariza solamente en los momentos en que sus personajes discuten enojados contra algún funcionario u oficinista del estado (cuyo lenguaje estandarizado y protocolario aparenta indolencia).

Otra diferencia fundamental, está en el uso de voz en off, en Loach se utiliza constantemente como un recurso de enfrentamiento a modo de entrevista o interrogatorio. En *Fuera de Juego* no se usa voz en off.

Por otra parte, el Realismo Sucio se corresponde perfectamente con *Fuera de Juego*, cuyos personajes utilizan el lenguaje con los mismos fines, estos son propios de un sector

social o región, en el caso de Ángel, su dialecto costeño se identifica claramente, y se diferencia del acento y jergas quiteñas de su primo Salvador. Además, entre los diálogos si se comparte información respecto a prejuicios, conflictos personales y opiniones sobre la realidad que los rodea.

En *Fuera de Juego*, se usa la música popular contemporánea estas letras y melodías coinciden con momentos de melancolía, soledad, decepción y descontento, y potencian los mismos, en este caso nos muestra esa faceta rebelde que atraviesa el personaje. Estas letras se plantean una constante crítica y opinión hacia la crisis, manteniendo un mayor peso narrativo y de reclamo social para la trama, lo cual nos indica una postura crítica del director hacia la crisis.

En la musicalización del Neorrealismo notamos una herencia del cine clásico con su música orquestal, misma que acompaña y potencia las emociones de los personajes, esta postura clásica se distancia completamente ambas propuestas. De carácter similar se encontró en el Realismo Social la omisión casi total de la música en off o directa, nuestra hipótesis es que de utilizarla no se transmitiría la misma sensación de encierro y opresión, además que la predominancia de la voz de Cathy en off y del sonido directo llenan el espacio auditivo y transmite una sensación documental, que quizás la música podría mermar.

En cambio, en el Realismo Sucio se utiliza el mismo recurso, para dar mayor dinamismo a las escenas de persecuciones y de zozobra en la historia, la única diferencia se encuentra en la cuestión crítica de las letras, si bien en *Ratas*, existen canciones que hablan de la situación en las calles, por parte de *Fuera de Juego* las letras tienen mayor peso narrativo al abordar directamente los temas de la crisis del feriado bancario.

Los problemas e injusticias sociales que se abordan de forma evidente en *Fuera de Juego*, representan aquello que la crisis política de los 90's provocó, los cuales se reflejan en el hogar y en las calles, a causa de las características propias del feriado bancario, la forma de retratar estos temas es bastante particular, se encuentran diferencias en las tres corrientes del realismo cinematográfico, aunque se acerca mayoritariamente al Realismo Sucio. De este modo, en el caso del Neorrealismo la migración, protestas sociales, violencia intrafamiliar y drogas, se aborda muy poco, debido a que son síntomas de familias divididas, pérdida de identidad, disconformidad política y violencia generalizada, mismos que se alejan de la visión de encuentro social y de reconstrucción de una identidad que plantea este movimiento.

Se asemejan en el retrato del desempleo, la precarización laboral y la estratificación social, sin embargo, se diferencian al representarse como una situación lamentable y humillante, no existe un odio ni búsqueda de culpables de la crisis. Por el contrario, en *FDJ*, se plantea el empleo como forma de represión, la clase alta como los culpables de la decadencia del país.

Asimismo, en el Realismo Social de Loach, todo problema e injusticia social está cercanamente vinculado a condiciones posibles en un ambiente neoliberal, estos son el desempleo, la precariedad laboral, el desplazamiento humano, pobreza, protestas y manifestaciones sociales. Estos temas no son por un entorno agitado o violento, si no por trabas burocráticas o leyes inhumanas, los personajes son directamente afectados y vulnerados por el sistema de gobierno, y estos son conscientes de su situación y la padecen con sufrimiento y enojo.

Contrastando con aquello, en *Fuera de Juego* existe un desencanto por cualquier empleo, la precariedad laboral se combina con la discriminación y explotación por parte de la clase alta, la pobreza se representa con cotidianidad, sin ningún carácter moralizador y las protestas y manifestaciones sociales son por un malestar generalizado. La migración es un deseo a cumplirse para Juan y una solución o salida, a diferencia de Loach cuyos personajes arraigados a su territorio son obligados a desplazarse o cumplir trámites absurdos contra su voluntad.

Finalmente, en el Realismo Sucio no se representan sucesos como la migración, de llegar a darse, seguramente sería huyendo de la policía o de los usureros, buscando su auto conservación. Adicional a esto, protestas y manifestaciones, no se evidencian en lo absoluto en *Ratas* o *La Vendedora*, debido a que los personajes se alejan de todo sentido de pertenencia y manifestación en colectividad. Por el contrario, en *Fuera de Juego*, encontramos momentos de identificación del personaje con su colectividad, reclama y protesta contra el gobierno en escenas cortas pero importantes. No obstante, coinciden con *FDJ* en el retrato de la pobreza, la cual es parte del entorno y se la muestra sin ninguna compasión o intención moralizadora, de la misma forma con el desempleo, es parte de los personajes y estos hacen cualquier cosa para sobrevivir, estafar, engañar, robar e incluso matar.

En el Realismo Sucio y en *Fuera de Juego* el encuentro entre clases sociales produce violencia, los personajes adinerados, ocultan debajo de la alfombra la existencia de los

personajes marginales, pero se relacionan constantemente con ellos. Por otro lado, en el realismo sucio y *FDJ*, se corresponden en la forma de representar la violencia intrafamiliar a través de la figura del padre violento, el adolescente abandona completamente los estudios, además encuentra refugio en otros marginados como él que hacen de las drogas y el alcohol su forma de socializar.

Fuera de Juego evidencia mayor cercanía formal y teórica con el Realismo Sucio, a diferencia de otro tipo de representaciones realistas. Es de hecho su estética imperfecta la que lo acerca más a un cine marginal y de desencanto por un territorio descompuesto. Son las ligeras diferencias, las que comprueban nuestra hipótesis de una búsqueda de retratar los sucesos históricos apropiándose de recursos realista, haciendo de *Fuera de Juego* partícipe de una opinión o posición antisistema, propia de un malestar social de las clases bajas, que, si bien no es abiertamente político como Ken Loach ni completamente humanista como en el Neorealismo Italiano, plantea cuestionamientos sugeridos que quedan abiertos a la interpretación del espectador.

Por otro lado, *Fuera de Juego*, cumple el papel de representar estéticamente la realidad desde una subjetividad de un protagonista que sufre y padece las malas condiciones socioeconómicas, pero que a la vez la personalidad violenta del mismo es fruto de una marginalidad inherente al territorio, por ende, en lugar de ser completamente fiel a los datos realistas y la sucesión histórica de los hechos, se vale de estos datos como punto de partida para un retrato del desencanto, rabia, incertidumbre, propias de los momentos de tensión social, y se constituye un retrato fiel a las posturas y cuestionamientos propios de su época. La realidad se vuelve algo que Juan observa con inocencia, le afecta, sin embargo, este no es completamente activo respecto a estos sucesos, se deja empapar de ellos, transita y muy poco se manifiesta.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1990.
- Cassetti, Francesco, Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Fariñas, María. *Neoliberalismo versus democracia*. Madrid: Eunomía, 2018.
- Forrest, David. *Social Realism: Arte, Nationhood and Politics*. UK: Cabridge Scholars Publishing, 2013.
- Gubern, Román. *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama, 1969.
- León, Christian. *El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana*. Quito: Abya Yala, 2005.
- Merino, Gerardo. *La memoria colectiva en el cine latinoamericano. Continuidades y rupturas entre el 'Nuevo cine latinoamericano' de los años 60 y el cine de finales de los años 90*. Quito: N.A, 2009.
- Mondelo, González, Edisa, Sánchez, Trigos, Rubén, Cuadrado, Alvarado, Alfonso. *La parte de los ángeles: Ascenso y forja del héroe como relato social*. Madrid: Revista científica de cine y fotografía, 2014.
- Orellana, Gutiérrez de Terán, Juan. *El marxismo ambivalente del cine de Ken Loach (2000-2015)*. Madrid: N.A, 2015.
- Stam, Robert. *Teorías del Cine: una introducción*. Barcelona: Paidós, 2001.
- Vera, Toscano, María. *Más vale pájaro en mano: crisis bancaria, ahorro y clases medias*. Quito: Flacso, 2013.
- Zavattini, Cesare. *Tesis sobre el neorrealismo*. Italia: N.A, 1998.

5. FILMOGRAFÍA

Arregui, Víctor. *Fuera de Juego*. Ecuador: Bochinche Cine, 2002, web, 122 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=i4r3XNGmcB0>

Cordero, Sebastián. *Rata ratones y rateros*. Ecuador: Isabel Dávalos, 1999, DVD, 107 min.

Da Sica, Vittorio. *Ladrón de bicicletas*. Italia: PDS Produzioni De Sica, 1947, web, 93 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=6GqiTgJOAek>

Gaviria, Víctor. *La vendedora de rosas*. Colombia: Erwin Goggel, 1998, 35 mm, 120 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=Gf0KK2pFDdo>

Loach, Ken. *Cathy come home*. Reino Unido: Tony Garnett, 1966, web, 75 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=IGL4b25AJpM>

Loach, Ken. *Yo, Daniel Blake*. Reino Unido: The Criterion Collection, 2016, web, 105 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=0Oy-fxrXfS0>

Rossellini, Roberto. *Roma ciudad abierta*. Italia: Minerva Film, 1945, web, 100 min,
<https://www.youtube.com/watch?v=PxzBKEAAYQo>

Visconti, Luchino. *Ossessione*. Estados Unidos: N.A, 1943, web, 140 min,
<https://www.youtube.com/watch?v=-oAs2GBYDq0>