

PROYECTO DE LECTURA

Cine y literatura

2016

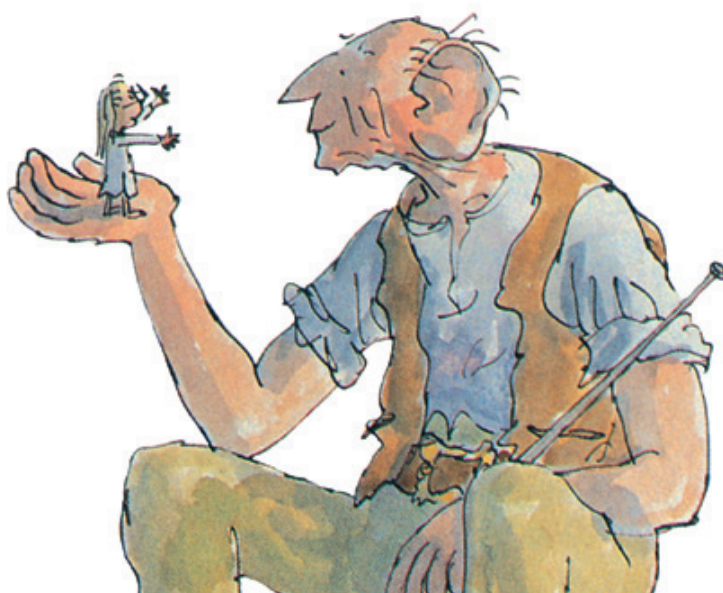
Steven Spielberg, *El buen amigo gigante*

Roald Dahl, *El Gran Gigante Bonachón*

ROALD DAHL

El Gran Gigante Bonachón

Ilustraciones de Quentin Blake



EL LIBRO DE ROALD DAHL EN EL
QUE SE INSPIRÓ LA PELÍCULA
EL BUEN AMIGO GIGANTE
DE STEVEN SPIELBERG

El cine y la literatura

A veces leemos un libro y, al poco tiempo, sale la película. Entramos a la sala con cierto temor: ¿habrán respetado la historia o la habrán transformado en un engendro que nos llenará de desilusión? En otras circunstancias, vemos una película que nos fascina y corremos a la librería o biblioteca a buscar la novela que la originó para enfrentarnos a la mejor de las aventuras lectoras o a un libro imposible de digerir. Sea como fuera la experiencia que nos toque atravesar, cine y literatura son dos lenguajes artísticos bien diferenciados y que exigen ser “traducidos” en su pasaje de uno a otro.

El lenguaje del cine y de la literatura

El cine y la literatura se seducen, pero cada uno sabe que cuenta con armas estéticas distintas.

La literatura solo dispone de la palabra para crear un universo ficcional. De ellas se vale el escritor para hacer andar su historia, dotar de vida a sus personajes, transmitir sus ideas acerca de la realidad. De los signos lingüísticos brota un mundo que el lector recrea como mejor le parece en su cabeza. Sophie, la pequeña huérfana raptada por el Gigante, tiene el rostro que él imagina a través de lo que dejan entrever las palabras del narrador. Las orejas del Bonachón son todo lo grandes y móviles que el lector desea y los terribles Embotellasangres o Tragamofletes son tan horribles como la destreza descriptiva del autor es capaz de producir en su público.

Ambos, el escritor y el lector, en la más absoluta de las soledades crean y recrean un universo que no tiene ninguna existencia real más allá de las palabras que lo evocan y de la imaginación que lo plasma en el cerebro del lector, que se conmueve y emociona a partir del poder evocador de las palabras.

El escritor trabaja con la materia más gastada del mundo, la que empleamos en nuestra vida cotidiana para comprar leche, pedir el boleto de tren o discutir con el vecino porque su perro ha ensuciado nuestro pasillo. Para poder transformar ese material en arte debe trabajar con la connotación, ese significado agregado que lleva al lenguaje más allá de su mera función comunicativa. Para ello, emplea metáforas, comparaciones, imágenes sensoriales, transgrede las reglas de la gramática y así nos hace tangible un mundo que no existe en la realidad.

El cine, en cambio, dispone de otros recursos, además del verbal. Su lenguaje es preponderantemente visual. Maneja signos icónicos, es decir, aquellos que guardan una relación de semejanza con su referente. Sophie ya no es la que imagina el espectador sino esa pequeña que aparece en la pantalla de cabello corto y lentes que viste un vestido azul al final.

La imagen, por supuesto, no es una copia de la realidad sino que es manipulada por el director, los asistentes y los fotógrafos, como sucede en la actualidad con casi

cualquier imagen: es encuadrada de una determinada forma, tendiente a producir un efecto en el espectador. No es lo mismo un primer plano de la cara del Gigante que uno general de la cueva donde procesa sus sueños o un plano detalle del frasco con los sueños de Sophie. Además, los ángulos –que indican la dirección desde la que se toma la imagen– son fundamentales en esta película, en la que las diferencias de tamaños entre los distintos personajes se acentúan si la cámara toma, por ejemplo, la mesa de desayuno del GGB en el palacio real desde arriba o desde abajo, o, simplemente, el rostro de la Reina desde la altura de su mirada para indicar su poder y manejo de la situación.

También la cámara nos ofrece movimientos que transmiten significados: el girar sobre su propio eje para mostrar la magnitud de la destrucción que realizan los gigantes en el laboratorio de los sueños, el desplazamiento del objetivo a través de la carrera del Gigante Bonachón cuando guía a los helicópteros sobre el mar, el zoom que nos muestra el peligro inminente que corre Sophie cuando los monstruos entran a la cueva guiados por el olor de su frazada perdida.

De esta forma, todo lo que el escritor evoca con palabras es reemplazado por imágenes en movimiento y un pacto que hace que el espectador de una película acepte, momentáneamente, que eso que sucede ante sus ojos –y que sabe racionalmente ficticio– sea aceptado como si fuera la misma realidad. Esa “simulación de lo real” no es producto de un solo individuo; en ella participan el productor, el director y sus asistentes, los actores, el guionista y quienes escriben los diálogos, el técnico y el editor de sonido, los microfonistas, el director de fotografía, el camarógrafo y sus asistentes, los iluminadores, los operadores de *travelling* y grúas, el director y asistentes de montaje, el director de arte, el de *casting*, los escenógrafos, los vestuaristas, maquilladores y peluqueros, y los especialistas en efectos visuales. En cambio, aunque una novela necesite de editores, una editorial que publicará el libro, los distribuidores y los libreros, toda su magia depende del trabajo individual del escritor: *El Gran Gigante Bonachón* nace de la cabeza y la pluma de Roald Dahl.

Actividades

1. En el texto anterior, subrayar las ideas principales que les permitan establecer las características de los lenguajes cinematográfico y literario. En parejas reducir esas ideas a construcciones sustantivas breves que transcribirán en recuadros de colores. Sobre una hoja blanca, escribir “CINE” y “LITERATURA”, y disponer los recuadros para armar una red conceptual. Explicar la red y sus enlaces al resto del curso.
2. Para entender cómo el cine construye un relato entrar al siguiente enlace: <http://bit.ly/2cayWhd> Establecer qué otros nudos conceptuales agregarían a su red.
3. Investigar en Internet o en algunas enciclopedias cómo y cuándo se originó el cine y entre todos armar una línea de tiempo que dé cuenta de la historia de este arte. Pueden realizarla sobre una hoja o bajar una aplicación digital.
4. Elegir fragmentos de la película que les permitan identificar planos, ángulos y movimientos de cámara, y comentar los efectos que producen en el espectador los juegos de la cámara.
5. Al mirar la película hay escenas que transcurren en el interior de la cueva del Gigante Bonachón. Comentar si son escenas con luz plena o con cierta oscuridad. ¿Qué querrá expresar el director a través de los juegos de luz que elige? Escribir imágenes sensoriales que permitan transmitir esas mismas sensaciones que experimentan al ver la cueva y el taller de los sueños.
6. Hacer un cuadro de dos columnas en las que coloquen las acciones principales del libro y las de la película. Colorear las que coincidan de manera tal que puedan observar las diferencias entre uno y otro relato.
7. Leer los primeros tres capítulos de la novela y mirar el fragmento de la película que los muestra. ¿Qué elementos del texto se eliminaron y cuáles se agregaron en la película? Señalar todas las diferencias que encuentren y comentar cuál de las dos situaciones iniciales les parece más efectiva para el relato y por qué.
8. Observar las imágenes del Gigante Bonachón y del jefe de los terribles gigantes en la película. ¿Qué diferencias ven entre ellos? Escribir una descripción de cada uno. Revisar la novela y subrayar los fragmentos descriptivos de estos personajes. Señalar las coincidencias y discrepancias.
9. Los gigantes tienen un idioma muy particular. ¿Produce el mismo efecto en el lector que en el espectador? ¿Por qué?
10. Organizar un debate entre defensores de la literatura y del cine. Para ello, armar dos grupos y un moderador. Cada grupo escribirá un texto de presentación en el que expondrá la ventaja del lenguaje literario por sobre el cinematográfico y viceversa. Disponer de un lapso para debatir intercambiando argumentos y refutando los del otro grupo. Cerrar con una conclusión del moderador.

El Gran Gigante Bonachón: la novela

Organizada en veintitrés capítulos, *El Gran Gigante Bonachón* de Roald Dahl cuenta la historia de una niña huérfana que es raptada por un gigante de quien se hace amiga: el Gran Gigante Bonachón. Con su ayuda, salva a los niños que unos horribles gigantes desean devorar. La protagonista –con esa sensibilidad y sabiduría especiales que tienen todos los personajes protagonistas de Dahl– es secuestrada en Londres y regresa a la ciudad y a una vida en la que tiene la posibilidad de una infancia feliz.

La novela, como todo texto narrativo, recurre a una voz que denominamos narrador, y que, desde su perspectiva, nos cuenta los hechos. El narrador –por compararlo con el cine– es la cámara que nos muestra la imagen y nos relata la historia desde la perspectiva que elige para mostrar. En el caso de esta novela, el narrador opta por una tercera persona y los sucesos son mostrados desde la perspectiva de Sophie, de su amigo o de la Reina: si bien ellos no narran, la perspectiva narrativa, lo que nuestra mirada lectora observa, es lo que ellos ven y evalúan.

La novela cuenta con una serie de recursos que comparte con el lenguaje cinematográfico y que se relacionan con el manejo del tiempo: así, hay marchas atrás o analepsis, adelantamientos o prolepsis, y efectos de duración (pausas, elipsis, sumarios, escenas) que se comparten con la película como, por ejemplo, la elipsis final en la que vemos a Sophie instalada en el palacio sin que el film nos haya mostrado cómo llegó allí.

Actividades

1. Identificar el narrador de esta historia. ¿A través de la mirada de qué personajes vemos lo que sucede? Justificar por qué son las perspectivas privilegiadas. Comentar si el relato sería el mismo si la perspectiva seleccionada hubiera sido la de alguno de los horribles gigantes. ¿Por qué?
2. Elegir el episodio de la película en el que los gigantes ingresan en la cueva persiguiendo el olor de la frazada de Sophie. Transformarlo en un pequeño relato con un narrador en tercera persona que tenga la perspectiva del jefe de los gigantes que quieren comerse a la niña.
3. La película elide la “negociación” que ha permitido que Sophie viva feliz en el palacio con la Reina y su secretaria. Reponer ese momento que la película no muestra mediante una escena narrativa entre la niña, la Reina y la secretaria.
4. Observar la escena de la película en la que se ve el frasco de los sueños de Sophie. Escribir un breve texto narrativo o descriptivo que señale cuál es el contenido del frasco. Hacer un pequeño rollo o plegar ese texto y colocarlo en un frasco que decorarán y etiquetarán para organizar una exposición de los sueños de Sophie.
5. Señalar dos anacronías en la novela y justificar si se presentan también en la película y por qué.
6. ¿De qué forma el director trabaja desde la imagen la sensación de que el gigante es descomunal dentro del salón en que toman el desayuno con la Reina? ¿Cómo se logra ese efecto en el capítulo “El desayuno real”? Averiguar qué es una hipérbole y reescribir esa escena haciendo uso (y abuso) de esta figura retórica.

Mi amigo el Gigante: la película

Toda película, como toda novela, comienza con una necesidad del director o del escritor: algo desea ser narrado/ mostrado a los otros. Y, en ambos casos, ese deseo se vuelca en palabras.

El director de una película y sus colaboradores tienen una difícil tarea: poner por escrito lo que el espectador verá en la pantalla. Y decimos difícil porque deben pensar en “imágenes” y volcarlo en palabras. Esa primera aproximación se denomina *storyline* y es un breve resumen del argumento de la película. Allí se detallan el marco narrativo (lugar, personajes y momento) y se arma una sinopsis de la secuencia narrativa que se mostrará: situación inicial, complicación, resolución y situación final.

Más tarde se escribe el *guión cinematográfico* en que se plantarán las escenas. Los dialoguistas –personas que escriben los diálogos desde una determinada situación a otra– escribirán los parlamentos de los personajes y se describirán los escenarios. No se trata de un texto literario, ni siquiera es parecido a una obra dramática: es un texto que vuelca en palabras lo que se visualizará en la película. No importa su calidad estética, sino que sea claro para poder empezar el trabajo de preproducción.

Entonces comienza la escritura del *guión de rodaje* donde se expande el cinematográfico con indicaciones propias del rodaje de la película: ¿se filma en interior o exterior, dónde, a qué hora y en qué circunstancias climáticas, habrá alguna voz en off, con qué tipo de cámara, etc.?

Finalmente se le adosa el *guión técnico* donde se indica la información necesaria para realizar los distintos planos y ángulos, las indicaciones de vestuario, escenografía, matices de iluminación, etc.

Actividades

1. Volver a mirar la escena del sueño del niño al cual llama el presidente por teléfono. ¿Qué datos creen que tendrían que aparecer en los guiones de rodaje y técnico para filmarla?
2. Leer el anteúltimo capítulo de la novela, “La hora de comer”. En grupos, listar las acciones que deberían ser mostradas si se tratara de una película. Escribir el guión cinematográfico en dos columnas. En la de la izquierda, colocar los diálogos que mantendrían los personajes involucrados. En la de la derecha, qué verían los espectadores.
3. Intercambiar con otro grupo el guión de la actividad anterior y agregar el guión técnico para la filmación.
4. Muchas veces suele realizarse un *storyboard* que es una especie de “historieta” en la que se dibuja un boceto de lo que vería el espectador. Releer la primera parte del capítulo final de la novela, “El autor”, desde “Todos y cada uno de los países...” hasta “...no hubo más desastres”. En parejas, realizar un *storyboard* de lo que se narra en el fragmento.

Proyecto integrador

El proyecto propuesto consistirá en la exploración de los dos tipos de lenguajes a partir de algo que se sugiere en la película y que no aparece escrito en la novela. Cuando los gigantes ingresan a la cueva a buscar a la dueña de la manta que han olfateado, Sophie descubre dibujos y muebles de su tamaño, igual que la ropa que el Gigante Bonachón le ha dado para que se abrigue. Pero, ¿qué historia es esa que, de algún modo, permanece oculta?

Paso a paso

1. En parejas, escribir un capítulo más de la novela que cuente la historia del Gigante Bonachón y ese amigo anterior a Sophie.
 - Planificar el relato decidiendo los personajes, cómo ese amigo llegó a la cueva, qué hecho justificaría su ausencia al llegar Sophie, por qué sus cosas permanecen en la gruta.
 - Escribir el capítulo, titularlo y corregirlo.
 - Reunir los diversos capítulos escritos y editar un libro de manera casera o usando un programa como FlippingBook Publisher.
2. Leer todas las versiones escritas y elegir una para filmarla de manera casera y sencilla. También puede armarse una nueva tomando los mejores elementos de cada una y combinándolos.
 - Organizarse en subgrupos para realizar las diferentes actividades: escribir el guión, actuar, realizar la escenografía, el vestuario, la utilería, filmar y editar.
 - Listar las acciones que son necesarias para que el espectador vea y comprenda la historia que escribieron. Quizá haya que borrar algunos sucesos que aparezcan en el texto literario y agregar otros que faciliten la visualización.
 - Describir los escenarios y el vestuario pensando siempre en que esté a su alcance. Pueden usarse ambientes existentes, ropa que tengan, utensilios verdaderos.
 - Escribir el guión y los diálogos. Agregarle el guión de rodaje y el técnico.
 - Ensayar varias veces antes de filmar siguiendo el guión prefijado.
 - Realizar la filmación con una cámara o con un celular.
 - Elegir una aplicación que les permita editar la filmación y agregarle los efectos que necesiten.
 - Preparar una función tal como las que se dan en el cine.