



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

GUY RITCHIE, EL REY DE LA COMEDIA CRIMINAL.  
Análisis de las claves técnicas y narrativas en las obras  
cumbre del director británico.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Sospedra Pascual, Andreu

Tutor/a: Terol Bolinches, Raúl

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“Guy Ritchie, el rey de la comedia criminal. Análisis de las claves técnicas y narrativas en las obras cumbre del director británico”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor:  
**Andreu Sospedra Pascual**

Tutor:  
**Raúl Terol Bolinches**

**GANDIA, 2022**

## **ÍNDICE**

1. Introducción.....	3
1.1. Justificación/Motivación.....	3
1.2. Objetivos .....	4
1.3. Metodología .....	4
2. Marco teórico.....	6
2.1. Guy Ritchie como director .....	6
2.1.1. Aproximación al autor .....	6
2.2. Narrativa en el cine.....	8
2.2.1. Estructura argumental.....	8
a) Puntos de giro .....	10
2.2.2. Tramas y subtramas .....	10
a) Trama principal.....	10
b) Subtramas .....	11
2.2.3. El narrador omnisciente .....	11
2.2.4. El concepto de estilema o sello autorial en el cine.....	12
2.3 Elementos técnicos de un filme .....	14
2.3.1. Fotografía.....	14
a) Tipos de plano, encuadres y composición .....	14
b) Movimientos de cámara .....	18
2.3.2. Banda sonora.....	19
2.3.3. Montaje .....	20
3. Análisis narrativo y técnico de las películas .....	22
3.1. Lock&Stock .....	22
3.2. Snatch (Cerdos y diamantes) .....	28
3.3 Rocknrolla .....	35
3.4. Interpretación del análisis .....	42
4. Conclusiones .....	45
Bibliografía .....	47

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. JUSTIFICACION/MOTIVACIÓN

Hace unos 6 años el cine de Guy Ritchie me empezó a interesar. Ya había visto películas suyas como Sherlock Holmes (2009), pero no lo sabía hasta que un día, por casualidad acabé viendo Rocknrolla (2008). Me gustó tanto que me puse a investigar sobre su filmografía y me dediqué a ir visionando las que más me atraían.

En aquella época, con mi escaso conocimiento cinematográfico ya lo percibí como un director diferente. Mis gustos en el cine estaban empezando a formarse, pero estas entregas ya encajaban completamente con lo que me gustaba.

Percibía un estilo que aportaba rasgos muy similares a los de Quentin Tarantino, (uno de mis directores favoritos) como la violencia o el humor negro. También combinaba el cine de autor bastante marcado (algo a lo que no estaba acostumbrado, ya que no consumía tanto cine fuera del comercial) manteniendo su esencia con géneros que me gustaban, como el thriller, la comedia, la acción o la temática de mafia. Otro rasgo que me llamaba la atención era la selección de sus actores, que ya en su día me encantaban, como Jason Statham, Gerald Butler, Tom Hardy o Brad Pitt, todos en registros bastante diferentes a los que los tenemos acostumbrados a ver. Los *plot twist* finales de sus entregas me fascinaban, unos giros de trama que siempre me han gustado por la incertidumbre de no saber qué va a ocurrir, recordándome también a filmes que ya había visto con este recurso narrativo como Shutter Island o producciones de Christopher Nolan.

Los largometrajes del director británico tienen todo lo que, en mi opinión, una buena película debe tener. Son productos muy compactos y completos que consiguen entretener mucho al espectador durante todo su visionado (calidad que no es para nada fácil poseer), son el cóctel perfecto entre historias sencillas pero enrevesadas, que captan la atención del público y no los desconecta hasta que se acaba, unido a unos sellos autoriales y un estilo técnico muy propio y diferenciador.

Estas razones me hicieron decidirme por este cineasta y a emprender este camino, para, aparte de recordar sus mejores obras, conocer más sobre ellas, ir un punto más lejos hacia el análisis y comprensión de los elementos que las hacen especiales y descubrir qué es aquello que me atrapó en su día con apenas 17 años y, en parte, ayudó a que entrara en este grado.

## **1.2. OBJETIVOS**

### Principal

- Definir las principales características que identifican el estilo del cine de Guy Ritchie. Estas particularidades se han mantenido, en mayor o menor medida, en la mayoría de sus producciones. De esta manera se observarán las claves que le han brindado notoriedad en el sector cinematográfico y ante el espectador.

### Secundarios

- Categorizar la narrativa que conforma el esqueleto de sus tramas.
- Analizar las técnicas audiovisuales en las que se apoya para crear su estilo.
- Encontrar sellos autoriales comunes en las tres obras.

## **1.3. METODOLOGÍA**

Para la realización de este trabajo se ha utilizado una metodología cualitativa, es decir, se ha obtenido información a través de un análisis de las obras mencionadas con el objetivo de encontrar los detalles y aspectos en común que comparten.

Previamente al estudio se ha realizado una revisión bibliográfica sobre las diferentes partes del proceso cinematográfico, en las cuales hemos profundizado posteriormente en el análisis de las películas.

Se ha diseñado una ficha de análisis siguiendo una metodología cualitativa para las tres películas que conforman la muestra del presente trabajo. Los elementos para analizar han sido seleccionados y estudiados previamente, centrándose en los que, se considera, tienen un mayor impacto en el correcto funcionamiento del filme y que son clave para su éxito.

Esta ficha contiene los siguientes apartados:

1- Información general que contiene: Título original, año, duración, país, director, guion, fotografía, música, montaje, reparto, género, productora, distribución, presupuesto y recaudación.

2- Sinopsis

3- Análisis argumental y narrativo que contiene: estilemas o sellos autoriales, estructura argumental, puntos de giro, clímax, trama principal,

subtramas, el narrador, tipos de plano, movimientos de cámara, banda sonora y montaje.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 GUY RITCHIE COMO DIRECTOR**

#### 2.1.1 Aproximación al autor

Guy Ritchie nació el 10 de septiembre de 1968 en Hatfield, Inglaterra. Padece dislexia desde niño, motivo por el cual estudio en el Stanbridge Earls School, centro del Reino Unido especializado en este tipo de diversidad. Sus primeros pasos como director los dio con spots publicitarios y cortos, como *The Hard Case*, con el que debutó y empezó a distinguirse en su obra el ambiente criminal tan característico que poseen sus posteriores producciones. Tres años después grabó su ópera prima, *Lock & Stock* (1998), protagonizada por Jason Statham y Vinnie Jones. Con la clara influencia de uno de sus referentes, Quentin Tarantino, mezcla la comedia con la intriga criminal, acompañada de una banda sonora trepidante, con la que guía la acción a su antojo (Martín, 2015).

Tras la fama que adquirió esta, llegó en el año 2000 su siguiente proyecto, *Snatch*, *Cerdos y diamantes*, con la que consiguió igualar el éxito de su anterior producción, logrando posicionarse en el panorama internacional. Protagonizada por Benicio del Toro, Dennis Farina, Brad Pitt y de nuevo sus actores fetiche Jason Statham y Vinnie Jones. Gracias a la productora de este filme conoció a la cantante Madonna, su futura mujer. A partir de ahí realizó varios trabajos junto a ella, recién casados. La dirigió en su videoclip musical *What It Feels like for a Girl* y en *The Hire: Barridos por la marea*, película desastrosa en su carrera y muy criticada. En 2005 rueda *Revólver*, filme con el que trató de volver a su estilo personal, pero de una forma poco exitosa. *Divorciado*, en 2008 estrena *Rocknrolla*, con la que volvió a recuperar reputación ante la crítica y el espectador, con actores como Gerald Butler, Idris Elba o Tom Hardy, que ayudan a que recupere su esencia como director. En 2009 le fue encargada la tarea de llevar a la gran pantalla a Sherlock Holmes, personaje que Robert Downey Jr. encarnaría y con Jude Law como el Dr. Watson. El gran éxito comercial de la cinta concluyó en una secuela, *Sherlock Holmes: Juego de Sombras* (Martín, 2015).

Llega el año 2015 y se estrena *The Man from U.N.C.L.E.*, blockbuster de espías bastante aceptado por la crítica. En 2019 se estrena *Aladdin*, la cual fue un

buen éxito a nivel comercial. En 2020 presenta una comedia de acción, *The Gentlemen*, que, recuperando su estilo visto en sus primeros filmes, consigue recaudar más de 115 millones de dólares en todo el mundo. En 2021 dirige a Jason Statham en su última producción hasta la fecha, *Wrath of Man* (Moreno et al, 2018).

Ritchie ha conseguido unir características como la violencia, el humor y los bajos fondos de igual manera que sus tres iconos, Scorsese, Tarantino y Boyle, con la diferencia de un toque propio muy sofisticado que no encontramos en las producciones de sus referentes (Tello, 2020).

### FILMOGRAFÍA

- The Hard Case (1995)
- Lock & Stock (1998)
- Snatch. Cerdos y diamantes (2000)
- The Hire: Star (2001)
- Barridos por la marea (2002)
- Revolver (2005)
- Suspect (2008)
- Rocknrolla (2008)
- Sherlock Holmes (2009)
- Sherlock Holmes 2: Juego de sombras (2011)
- Operación U.N.C.L.E (2015)
- Rey Arturo: La Leyenda de Excálibur (2017)
- Aladdín (2019)
- The Gentlemen: Los señores de la mafia (2020)
- Despierta la furia (2021)

## 2.2 NARRATIVA EN EL CINE

### 2.2.1 Estructura argumental

Independientemente de que se trate de un filme, un libro o un videojuego, llamamos estructura narrativa a la disposición en la que van ordenados los hechos que acontecen en una historia. Conforman el esqueleto de una obra y tiene que ver con su temporalidad (Organosdepalencia, 2021).

Las historias que contamos en el cine se van desarrollando en el tiempo con una duración en concreto: encontramos la de la historia en sí y la de la proyección. El tiempo de la historia dependiendo de su estructura puede ser lineal, cuya estructura nos lleva desde un punto inicial a un punto final, o discontinuo, donde en la fase de montaje se recomponen los fragmentos filmados y se ordenan en el orden en el que se quieren contar los acontecimientos o las historias que contiene, independientemente del inicio o final de la historia (Álvarez, 2017). De una manera lineal existen métodos para “viajar” en el tiempo: el *flash forward*, donde se anticipan acciones y se adelantan acontecimientos, y el *flashback*, donde se lleva la narración a un hecho pasado. El orden de los hechos en una historia va determinado por su estructura narrativa. Aquí se muestran algunas estructuras que se emplean en las historias según el tiempo y el orden de los hechos (Álvarez, 2017).

-Estructura lineal: es el tipo de estructura clásico y más básico. En ella, se pueden distinguir fácilmente el planteamiento, nudo, clímax y desenlace de la historia. Existe una presentación de personajes y contexto al principio para situarnos, siguiendo con complicaciones en la trama en el desarrollo, que nos guiará hacia el clímax y posteriormente la solución a los problemas planteados. Se rige por tres actos bien marcados (Álvarez, 2017).

-Estructura maestra de montaña rusa: esta estructura tiene como base la estructura anterior, con la diferencia de que en cada acto encontramos momentos importantes o que llaman la atención del espectador. Los personajes antagonistas tienen mayor importancia. Existe una especie de carrera contra el tiempo y la historia suele tener más tensión acumulada durante la narración. Las películas de acción suelen utilizar esta estructura (Álvarez, 2017).

-Estructura maestra de replay: otra que también deriva de la primera estructura con tres actos básicos, sin embargo, nos cuenta la historia desde diferentes perspectivas. El origen del conflicto viene de las decisiones del propio

personaje, se utilizan *flashbacks* para conectar historias, coexisten varios protagonistas bastante tópicos y bastantes subtramas que contribuyen a la progresión de la trama principal y a su final (Álvarez, 2017).

-In Medias Res: en este tipo de historia se nos empieza contando desde un punto intermedio de la trama, como si estuviera ya empezada, aprovechando el factor sorpresa y los comienzos fuertes con el espectador. Se presenta la trama tal y como está la acción en ese momento y después se retrocede al planteamiento para continuar la historia hasta llegar al final. (Álvarez, 2017)

-Racconto: (Álvarez, 2017) en ella se nos cuenta la parte final de la historia, de la que no sabemos nada, e inmediatamente va al principio de la trama para contarla entera y que podamos entender el final.

-Estructura de contrapunto: En esta trama existe una historia con varios personajes vinculados a ella, a partir de un acontecimiento. Se presenta la trama desde diferentes puntos de vista con un conflicto. En este tipo de tramas entrelazadas suceden muchos saltos espaciotemporales, puntos de coincidencia entre subtramas y personajes, *plots* de unas historias que afectan a otras y que al final concluyen en un desenlace en el que todas tienen algo que ver. Para el espectador es como resolver un puzle, ya que tiene que estar bien atento para no perderse nada (Álvarez, 2017).

-Estructura de pez circular: en ella, la historia es cíclica, es la pescadilla que se muerde la cola. Igual que empieza, acaba (Álvarez, 2017).

-Estructura maestra paralela: en esta estructura se presentan varias historias (como bien dice el nombre, paralelas) con una unión temática que suceden en el mismo tiempo de la película y en el que los tiempos se mezclan, pero sin una continuidad que los una. Las subtramas no siguen una tónica temporal y las decisiones de los personajes de cada trama no afectan a las demás que se van a contar o se han contado (Álvarez, 2017).

-Estructura episódica: se presentan los hechos por episodios que pueden no tener nada que ver el uno con el otro, pero si contribuyen a la misma temática de la película en conjunto (Álvarez, 2017).

a) Puntos de giro

Cuando hablamos del punto de giro nos referimos a un evento desarrollado durante la trama que, al suceder, desviará el camino del personaje principal, para que este deba tomar decisiones que le afectarán en mayor o menor medida. (Marcos, 2017)

Por lo general existen dos tipos de puntos de giro: el primer punto de giro principal y el segundo. En este primer punto, precedido por el desencadenante, (hecho que no debemos confundir con un punto de giro, ya que se trata del acontecimiento que hace que la historia comience) se separa el planteamiento del desarrollo de la historia, donde el protagonista deberá empezar a tomar acción en la trama respecto al hecho que le afecta. El segundo punto de giro sucede justo antes del momento más importante de la película y guiará la historia hacia el final, otorgando una solución al problema o conflicto planteado. Se acelera la historia. Hay que saber diferenciarlos de recursos como el desencadenante ya comentado o los impulsos, que son pequeñas variaciones en la trama y en los personajes que dan pequeños saltos para agilizar la historia y mostrar momentos destacados, pero no cruciales (Marcos, 2017).

Cabe destacar que suele haber dos puntos de giro en una trama clásica con un recorrido de punto A a un punto B y con un personaje principal. Si esta historia o película tuviera, por ejemplo, dos o más tramas, normalmente estos puntos de giro se multiplicarían por el número de historias importantes implicadas en la narración (Marcos, 2017).

### 2.2.2 Tramas y subtramas

a) Trama principal

Según la Real Academia Española (2021) la trama principal es la “Disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca”.

Se trata de la historia más importante de la narración, que envuelve a todas las demás y en la que giran los hechos narrados y el o los protagonistas incluidos en ella. También el conflicto principal se encuentra en ella y sustenta todo el entramado del filme (Ortega, 2020). Es la parte de la narración que dinamiza toda la historia y

conduce la acción. Se puede imaginar como un camino que nos lleva de un punto inicial (primer acto) hasta su final (clímax). (Caporicci, 2006).

b) Subtramas

Las subtramas en esencia son la parte de la narrativa que aporta riqueza al relato en sí. Desde un inicio solo se pone atención a la línea principal de acción, pero si solo se centrara en ella, todas las historias quedarían extremadamente planas, simples e incompletas. Las subtramas permiten al autor expresarse y remarcar su estilo propio. La creación, orden o relación de las subtramas y sus acciones depende del guionista. (Caporicci, 2006)

Realmente las subtramas son las que nos permiten ver desde dentro la historia, las que nos dan riqueza y nos llenan los huecos vacíos de la trama principal y aportan información o acciones importantes dentro de la historia. Sin ellas, las historias se limitarían a una trama principal guiada por una acción sin apenas desarrollo interno de personajes. Estas nos brindan la posibilidad de profundizar y equilibrar el trabajo de los personajes tanto principales como secundarios, aportando detalles que en una trama principal no caben pero que en estas encajan perfectamente (Caporicci, 2006).

Con las subtramas creamos un filme sólido, con mayor nivel de complejidad narrativa y riqueza. Estas también tienen su propio inicio, desarrollo y desenlace y sus propios conflictos internos a desarrollar, solo que a menor escala y sin tener tanta importancia en el relato. Lo que se hace es entrelazar la trama principal y estas subtramas, de modo que a medida que el relato troncal avanza, las subtramas avanzan con ella y también se desarrollan, aportando así a cada paso de la narración más profundidad y reforzando la estructura de la línea de acción (Caporicci, 2006).

### 2.2.3 El narrador omnisciente

El narrador omnisciente es un tipo de narrador que nos cuenta la historia desde un punto de vista de una especie de deidad, ya que conoce todos los hechos que han sucedido, están sucediendo o sucederán durante la historia y a todos los personajes. También conoce los aspectos personales de cada uno de ellos e incluso cosas que ni los mismos personajes saben que sienten pero que en la trama se

transmiten. También puede estar en todos los sitios a la vez, acompañándonos a modo de guía (Marcos, 2019).

Estas cualidades permiten al narrador omnisciente otorgarnos una perspectiva general de la situación o conflicto que trata el filme. Ayuda mucho en ciertas narraciones a que al espectador no se le pase por alto ningún detalle importante y profundiza en ciertos aspectos de los personajes o de la narrativa donde otros tipos de narrador como el de primera o tercera persona no pueden, ya que se deja a la libre interpretación. Es un tipo de narrador que se ha utilizado mucho en filmes históricos, donde a veces es necesario explicar ciertas acciones, costumbres, hechos o momentos destacados que, de otra manera, no se podrían relatar o quedarían demasiado forzados. Si, por ejemplo, nos encontramos ante una narración con bastantes personajes y acciones, es una muy buena elección. Sin embargo, tiene algunos puntos débiles. Hoy en día, con la evolución del cine, es difícil creer que hay una verdad absoluta en los personajes y en la trama, por lo que resulta poco realista frente al público que este lo sepa todo y de alguna manera controle la historia. Resulta un tipo de narrador que puede aburrir al espectador y que empieza a estar en desuso, ya que, al conocer todos los hechos, no se deja nada a la interpretación o descubrimiento del público, lo que puede causar cierto descontento si se usa en un género equivocado o demasiado, como en un thriller o en una película de terror. También tiende a opinar y ser subjetivo con lo que narra, por lo que puede provocar una visión decantada hacia ciertas opiniones sobre algunos personajes, lo cual no deja espacio al espectador para juzgar por sí mismo (Marcos, 2019).

Hoy en día es un narrador muy situacional. Es muy difícil hacerlo funcionar con las mecánicas actuales y la exigencia del espectador, pero según qué historias y qué género se esté tratando, puede ser un gran acierto añadirlo en la medida que el director considere necesaria (Marcos, 2019).

#### 2.2.4 El concepto de estilema o sello autorial en el cine

Con el paso de los años y la evolución del sector cinematográfico, muchos cineastas han ido puliendo un estilo personal a través de la ejecución de diferentes técnicas, tanto narrativas como fotográficas, que consiguen dar un toque diferenciador y que sean reconocidos por el público en la pantalla. (Wert, 2016)

El estilema parte de la estilística, que proviene de la lingüística, encargada de estudiar el uso artístico y estético del lenguaje a todos los niveles de este (Mosqueda, 2016). La ya mencionada estilística tiene como objetivo analizar los elementos de las obras, independientemente de si son literarias o no. Esto estudia la intención narrativa del escritor en sus trabajos, qué quiere conseguir transmitir al lector y con qué técnicas o recursos lo intenta. La crítica literaria y el análisis del discurso también forman parte de la estilística. Los estilemas entran en juego a la hora de desarrollar un estilo personal.

La manera en que los estilos de unos autores y otros llegan a entrelazarse se suele dar cuando existe una relación de maestro y pupilo. No es necesario que esta expresión sea literal (hecho que contribuye a que la relación de estilos sea mucho más similar). Por ejemplo, un autor moderno europeo ha podido inspirarse perfectamente en sellos o recursos autoriales del siglo XIX de oriente medio para sus obras y presentarlos como referentes (Mosqueda, 2016).

Para Caldevilla Rodríguez y González (2013) “El concepto de ‘estilema de autor’ hace referencia a una marca o huella personal, identificable e intransferible, aunque sí imitable, de una manera de hacer tanto en forma como en contenido de una persona respecto a un arte.” (p. 651)

## 2.3 ELEMENTOS TÉCNICOS DE UN FILME

### 2.3.1 Fotografía

Se entiende por fotografía en el cine al conjunto de imágenes que se captan con la cámara, las cuales son las encargadas de crear la acción de la producción que se esté llevando a cabo. (fotoperfecta, 2021)

En la fotografía (Crusellas, 2017) intervienen parámetros como los encuadres, la composición, los movimientos de cámara, los planos, el posicionamiento de los personajes a la hora de grabar, las localizaciones o el orden de las escenas a grabar. Todos estos aspectos son controlados por el director de fotografía, que minuciosamente escoge qué se hace en cada momento y dispone de la mejor manera estos elementos para la consecución de los objetivos de la grabación, que más tarde pasará a postproducción.

Otros aspectos son la iluminación, el tratamiento del color o los sentimientos que se quieren conseguir evocar con las imágenes, elementos que han de ir en consonancia con la dirección de arte de la producción cinematográfica. (Crusellas, 2017)

#### a) Tipos de plano, encuadres y composición.

(Pérez, 2017) Se dice que el plano es la unidad básica de medida en la producción audiovisual a la hora de crear y componer. Durante el rodaje, un plano es una toma, momento desde el que se indica el comienzo de la grabación con la cámara hasta que se indica que se detenga. (Historiadelcine, 2021)

(Historiadelcine, 2021) En cuanto al encuadre, se trata de parte de realidad que se decide seleccionar a la hora de grabar, de los personajes, decorado, o localización, y que se mostrará al espectador, dependiendo de los propósitos a nivel narrativo o estético. Es la delimitación del plano, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. (Pérez, 2017a)

Podemos diferenciar los encuadres en tres grupos:

-Planos descriptivos, (Historiadelcine, 2021) donde el encuadre es amplio y abarca mucho campo de visión. No nos centramos en los actores y no se distinguen ni son el centro de atención normalmente.

-Planos narrativos, que utilizan un encuadre medio, centrado más a menudo en los actores, que son utilizados para contar la historia y muestran aproximadamente la mitad de una figura humana. (Historiadelcine, 2021)

-Planos cortos, que cuentan con un encuadre cerrado enfocado en algo en concreto. También se les llama expresivos, ya que, al centrarse en algo como una cara, una parte del cuerpo o un objeto, pueden utilizarse para expresar sentimientos o crear drama. (Historiadelcine, 2021)

Tipos de plano según el encuadre:

- Plano general (PG) y gran plano general (GPG). Ambos planos utilizan un encuadre que abarca bastante campo visual, pueden servir para dar contexto a la escena, plantear una situación o mostrarnos el lugar donde va a suceder algo. Tienen un carácter mayormente descriptivo. La diferencia entre el PG y el GPG radica en que en este último no se pueden distinguir prácticamente figuras humanas, como por ejemplo un plano de un prado con unas montañas desde lo alto. En cambio, el PG se utiliza más para lugares no tan grandes, como una calle llena de gente, un restaurante, etc. (Historiadelcine, 2021).

-Plano de conjunto (PC): (Historiadelcine, 2021) es un plano similar al general, pero sin tanta apertura. Se utiliza para situar al protagonista más cerca de la cámara y mostrar a un grupo de gente en concreto, enfatizando en ellos.

-Plano entero (PE): en este tipo de plano se muestra la figura completa del personaje que se está grabando, de pies a cabeza (Ramírez, 2021)

-Plano Americano (PA): este plano (Ramírez, 2021) surgió en el género Western con el objetivo de poder grabar como los cowboys desenfundaban sus armas y se disparaban, debido a ello el encuadre se ajusta desde la cabeza (no es necesario que se ajuste, puede haber aire por arriba) hasta un poco por debajo de la cintura o por encima de las rodillas. También se le puede conocer como plano  $\frac{3}{4}$ , por su proporción (Historiadelcine, 2021).

-Plano medio (PM): en este tipo de plano el encuadre abarca desde la cabeza hasta la cintura, mostrando a los personajes. Es un buen plano para producciones en las que se realicen entrevistas, ya que da mucha facilidad para gesticular con las manos y se eliminan zonas que no aporten información relevante (Historiadelcine, 2021).

-Plano medio corto (PMC): es similar al plano medio, simplemente se elimina una porción mas de cuerpo, esta vez llegando desde la cabeza hasta la mitad del torso aproximadamente. Reduciendo el campo de visión enfatizamos más en el personaje o figura mostrada (Historiadelcine, 2021).

-Primer plano (PP): con este plano recortamos aún más la figura humana, mostrando solamente la cara y el cuello de la figura. Su función es centrar toda la atención en los rasgos faciales, para mostrar una situación que requiera que nos fijemos en gestos como descontento, lloro, odio, amor etc Una variación más de este sería el Primerísimo primer plano (PPP), que encuadra directamente solo la cara de la figura, causando el mismo efecto que el PP, pero más acentuado, notándose cada detalle facial (Historiadelcine, 2021) (Ramírez, 2021).

-Plano detalle (PD): con este plano podemos mostrar objeto, partes del cuerpo o de una figura humana que tengan relevancia en la historia o que se quiera que el espectador vea (Historiadelcine, 2021).

Tipos de plano según sus angulaciones:

-Plano cenital: la angulación de este plano es realizada desde arriba de las figuras, mostrándolos en un ángulo perpendicular al suelo (Historiadelcine, 2021).

-Plano picado: (Ramírez, 2021) se encuentra a dos aguas entre un plano estándar y un cenital, situando la cámara un poco elevada y en una angulación de 45 grados. Su objetivo es mostrar inferioridad o debilidad de la figura que está siendo grabada (Historiadelcine, 2021).

-Plano contrapicado: (Ramírez, 2021) este plano es el opuesto al picado, situándose la cámara por debajo de los objetos o figuras grabadas y inclinándola hacia arriba para encuadrarlas. Se quiere transmitir superioridad, importancia o poder del sujeto encuadrado. (Historiadelcine, 2021)

-Plano Nadir: (Ramírez, 2021) es un plano opuesto al cenital, posicionando la cámara directamente enfocando al cielo, por debajo de los objetos y sujetos. Se utiliza como recurso estético y para aportar escenas dinámicas o que transmitan más según se utilice (Historiadelcine, 2021).

-Plano en escorzo: es el plano más estándar para grabar conversaciones entre sujetos en un plano contraplano. La cámara debe situarse detrás de la cabeza

y por detrás del hombro, mostrando uno de los dos lados del sujeto, y enfocando al sujeto que está de frente (Historiadelcine, 2021).

-Plano perfil: se muestra el sujeto de perfil. Es un recurso que aporta frescura si está bien utilizado (Historiadelcine, 2021).

-Plano frontal: en este plano, la cámara se sitúa como su nombre indica, de frente al sujeto a la altura de los ojos, como si nos estuviera mirando. Es el plano más básico y neutral. (Historiadelcine, 2021).

-Plano dorsal: es un plano en el que se sitúa la cámara detrás del sujeto, pero vemos lo que está viendo. También puede llamarse semi subjetivo. Es bastante utilizado en escenas de películas de terror donde un asesino persigue a su víctima (Historiadelcine, 2021).

-Plano holandés o aberrante: en este plano la cámara se inclina aproximadamente 45 grados sobre su eje, aportando inestabilidad, pero también dinamismo (Historiadelcine, 2021).

Según el punto de vista encontramos planos objetivos, el punto de vista estándar, donde la cámara no puede ser vista por los personajes, y planos subjetivos, donde nos ponemos en la piel de uno de los personajes de la historia y vemos lo que él ve (Historiadelcine, 2021).

Otros tipos de plano:

-El plano máster o maestro: este plano es bastante largo, normalmente un plano general, donde se graba alguna porción de decorados de escenas y se utilizan posteriormente. Es muy usual hacer planos máster de extras caminando, para ir repartiéndolos por la película (Historiadelcine, 2021).

-Plano contraplano: en este tipo de plano combinamos dos desde puntos de vista contrarios, normalmente utilizados para conversaciones entre personajes, donde se alternan los planos al hablar (Historiadelcine, 2021).

-Plano múltiple: en este plano se muestran dos o más acciones que están sucediendo al mismo tiempo y están relacionadas entre sí (Historiadelcine, 2021).

-El plano de fotograma congelado: en este plano se congela un fotograma en la fase de montaje para alargarlo y mostrar un momento importante del filme (Historiadelcine, 2021).

-El plano inserto o plano recurso: es un tipo de plano utilizado a modo de transición o relleno en las producciones, donde no hay diálogo, acaban o comienzan escenas. También se utiliza para dinamizar escenas no solo mostrando a los personajes o la acción en concreto, sino planos detalle de sus gestos, caras de otras personas etc. (Historiadelcine, 2021).

#### b) Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara son, como su propio nombre indica, momentos en que la cámara se mueve, físicamente o con su lente, horizontal o verticalmente, de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, hacia delante o hacia detrás, se inclina o se tuerce. Aquí se mencionan los tipos de movimientos más usuales que se pueden encontrar en una producción cinematográfica (Pérez, 2017b):

-*Zoom*: El zoom pretende crear una sensación de acercamiento o alejamiento sobre el sujeto. Es uno de los movimientos más usados y populares por su versatilidad. Ayuda a enfatizar sujetos o objetos durante el plano o a recomponerlo alejándolo (Arjona, 2019).

-*Paneo*: con el paneo movemos la cámara de manera horizontal sobre su propio eje. La cámara no se mueve, normalmente se sitúa en un trípode y el operador la va girando hacia donde se quiera apuntar. Es utilizado en rodajes de paisajes o en seguimientos (Arjona, 2019).

-*Tilt / Inclinación*: con el *tilt*, en vez de mover la cámara horizontalmente, se hace verticalmente, inclinándola de arriba abajo o viceversa (Arjona, 2019).

-*Dolly*: es similar al *zoom*, sin embargo, el objetivo es fijo, y lo que se mueve es la cámara entera hacia delante o hacia atrás para crear acercamientos o alejamientos, dando un efecto más cinematográfico (Arjona, 2019).

-*Truck*: en este movimiento también se desliza la cámara, pero de forma lateral. Es similar a un paneo, pero en movimiento y sin girar la lente, sino desplazándose (Arjona, 2019).

-*Pedestal*: es un movimiento muy utilizado en el que la cámara sube o baja con respecto a los sujetos a grabar, pero sin inclinarse, se mantiene fija y solo asciende o desciende (Arjona, 2019).

### 2.3.3 Banda sonora

Hoy en día la banda sonora en el cine se ha vuelto prácticamente imprescindible. Siempre hay alguna canción o melodía que nos recordará a alguna saga o nos transmitirá ciertos sentimientos. Y es que, este elemento puede ayudarnos a saber los sentimientos de los personajes, la gravedad de una situación, momentos de peligro, alegría, amor o drama, aportando credibilidad a lo que estamos viendo. (Filmsymphony, 2020)

(Filmsymphony, 2020) La banda sonora es el conjunto de piezas musicales que se componen concretamente para producciones audiovisuales. Estos temas llevan a cabo dos funciones principales: reforzar la trama y el mensaje que se intenta transmitir al espectador y dar verosimilitud a la línea de acción, creando un nexo narrativo con el discurso cinematográfico. Es el conglomerado de sonidos que acaban dando el sentido a la historia. Con esto incluimos desde canciones hasta ruidos, lluvia, golpes etc. (Morais, 2022)

Se pueden encontrar varios elementos en una banda sonora cinematográfica (Filmsymphony, 2020):

- El tema inicial, que acompaña a los créditos iniciales.
- La música de fondo, que no es diegética (no está sonando en la historia ficticia, es decir, los personajes no la oyen) y va ubicada según los requerimientos de cada escena para trabajar en la psique de los individuos, para crear ambiente etc.
- La música de cierre, que se incluye en los créditos finales.
- Referencias musicales que funcionan a modo de leitmotiv.
- Sonidos externos para enfatizar acciones, por ejemplo.

Funciones que una banda sonora cumple en una película (Filmsymphony 2020):

- Refuerza o intensifica diferentes momentos generales, dramáticos o estéticos de la obra.
- Aporta continuidad a la película y rellena momentos vacíos, unificando así el montaje.

-Infiere sobre los sentimientos del espectador a la hora de visualizar el filme, ya que según que música se utilice puede crear un efecto psicológico en el público u otro.

-Crean una atmosfera adecuada acorde al desarrollo de la trama y momento dramático, adaptándose al contexto del guion y de la historia. Aporta verosimilitud a lo que se cuenta.

A consecuencia de estas características, muchos filmes muy conocidos y ya establecidos en nuestro mundo son asociados con una banda sonora en concreto cuando se piensa en ellos. Mejoran la experiencia de visionado del público ante la gran pantalla, evocan sensaciones, recuerdos y guían la historia en algunas partes. (Filmsymphony 2020)

#### 2.3.4 Montaje

Se dice que el montaje, en esencia, es la base del lenguaje cinematográfico. Este, se utiliza para narrar y decidir qué va a ver el espectador, cómo se va a disponer, el orden y el ritmo. (Mazuecos, 2017) Se trata del procedimiento por el cual se ordenan las secuencias y los planos de un filme. El montador, supervisado por el cineasta, seleccionará los fragmentos que se consideren válidos para la edición final. (Historiadelcine, 2020)

Aunque haya una organización de planos y secuencias, el montaje, individualmente, tiene su parte de creatividad, juego y expresividad, según los montadores que se hayan elegido y las decisiones del director, que sigue teniendo la última palabra siempre. Así se dará sentido a la película y se supervisará un buen montaje (Historiadelcine, 2020).

Existen diferentes tipos de montaje cinematográfico, según la intención del director, lo que quiera transmitir y cómo lo quiera disponer en la historia. Entran en dos categorías: según el espacio/tiempo y según la intención narrativa. Según el espacio/tiempo varían aspectos como el momento en que las acciones aparecen en la película en relación con las demás:

-Montaje lineal: es el montaje básico y común, donde se sigue una acción de un punto a hacia un punto b en orden cronológico (Historiadelcine, 2020).

-Montaje alterno o alternado: se cuentan diferentes historias y acciones en escenarios diferentes, que suceden simultáneamente o en el mismo contexto

espaciotemporal. Debido a esta correspondencia, las acciones se van uniendo y entrelazando y al final acaban juntándose en la historia (Historiadelcine, 2020).

-Montaje paralelo: se muestran dos acciones que suceden en tiempos diferentes sin relación aparente, pero que se juntan para que el espectador las asocie y se vaya construyendo la historia entorno a ellas (Historiadelcine, 2020).

-Montaje invertido: en este montaje se rompe la coherencia de la historia y se utilizan *flashbacks* y *flash forward*. Se muestran escenas independientes que no se intercalan, sino que cuando una termina la otra comienza (Historiadelcine, 2020).

En el montaje según la intención narrativa hablamos de aspectos más relacionados con la intención a la hora de transmitir sentimientos al espectador: (Historiadelcine, 2020)

-Montaje narrativo: la concepción clásica del montaje, buscando contar un hecho o una historia sin destacar el cómo, sino el qué.

-Montaje ideológico: tipo de montaje que busca inferir en una parte más profunda de la mente apelando a las emociones del público.

-Montaje expresivo: montaje que relaciona la línea de acción con el ritmo, acelerando por ejemplo en escenas de acción y decelerando en momentos de seriedad o incertidumbre.

-Montaje poético: es un montaje totalmente expresivo, donde los elementos se disponen para que las emociones del público sean las deseadas por el director según su intención narrativa, por ejemplo, una reflexión o un mensaje visual.

### **3. ANÁLISIS NARRATIVO Y TÉCNICO DE PELÍCULAS**

#### **3.1. LOCK & STOCK: FICHA DE ANÁLISIS FÍLMICO**

##### **1. INFORMACIÓN GENERAL:**

Título original: Lock, Stock and Two Smoking Barrels

Año: 1998

Duración: 106 minutos.

País: Reino Unido

Director: Guy Ritchie

Guion: Guy Ritchie

Fotografía: Tim Maurice-Jones

Música: David A. Hughes y otros

Montaje: Niven Howie

Reparto: Nick Moran, Jason Flemyng, Jason Statham, Dexter Fletcher, Steven Mackintosh, Frank Harper, Lenny McLean, Vinnie Jones, Sting, P.H. Moriarty, Stephen Marcus, Vas Blackwood

Género: Thriller | Crimen. Mafia. Comedia negra. Neo-noir. Robos & Atracos. Película de culto

Productora: Summit Entertainment HandMade Films

Distribución: Universal Pictures

Presupuesto: 1.350.000 millones de dólares estadounidenses

Recaudación: 28.100.000 millones de dólares estadounidenses

##### **2. SINOPSIS:**

Eddie y sus tres amigos deciden reunir una buena cantidad de dinero para jugársela en una partida de cartas contra un pez gordo del barrio, Harry el Hacha. Por desgracia para ellos la partida esta amañada, pierden todo el dinero y para colmo contraen una deuda de medio millón de libras que deberán pagar en una semana, de lo contrario les esperará el peor de los finales. Para conseguir pagar la cantidad, los amigos idearán un plan bastante arriesgado.

##### **3. ANÁLISIS ARGUMENTAL Y NARRATIVO:**

Estilema o sello autorial:

Sitúa las acciones en ambientes lúgubres, pobres, incluso sucios o peligrosos. Los personajes suelen ser gente ruda con un nivel cultural bajo,

utilizando un lenguaje soez y con una jerga de barrio propia. Utilizan muchas palabras malsonantes y racistas, homófobas.

A nivel narrativo se aprecia que en la trama suele haber dinero de por medio, deudas, robos, estafas... y todo suele situarse en los bajos fondos de alguna ciudad de Inglaterra.

A nivel fotográfico utiliza el *zoom/travelling* a primer plano, seguido de una pausa de *frame* justo en la cara del personaje para que el narrador lo presente. También lo utiliza en momentos clave de la película. Hace uso de la cámara lenta en pequeños montajes. Algo muy característico son sus planos conjuntos, con el grupo de maleantes/amigos hablando, tratándose mal o insultándose, que muchas veces se sitúa en un vehículo.

Crea pequeños montajes acompañados de música para explicar alguna situación o resolver algún momento de la trama. Un ejemplo en esta película es el momento en el que los cuatro amigos llevan a cabo el robo y se pasan una noche de juerga bebiendo en un bar.

Estructura argumental:

La estructura argumental es lineal, va de un punto a hacia un punto b. Hace uso del *flashback* para contar hechos pasados y explicar situaciones, pero la historia no cambia su rumbo. En la trama coexisten varias historias de diferentes personajes, destacando la principal, con objetivos y motivaciones diferentes. Las acciones de unos repercuten en las de los demás y al final confluyen.

La estructura tiene el nombre de “contrapunto”. Como se ha comentado en el marco teórico, en esta trama existe una historia con varios personajes vinculados a ella, a partir de un acontecimiento. Se presenta la trama desde diferentes puntos de vista con un conflicto. En este tipo de tramas entrelazadas suceden muchos saltos espaciotemporales, puntos de coincidencia entre subtramas y personajes, *plots* de unas historias que afectan a otras y que al final concluyen en un desenlace en el que todas tienen algo que ver. Para el espectador es como resolver un puzle, ya que tiene que estar bien atento para no perderse nada.

Puntos de giro:

Conflicto desencadenante: aparece cuando se pierde la partida de cartas amañada, momento en el que empieza su problema.

1- Uno de los amigos que pierde la partida escucha una conversación de sus vecinos de al lado sobre un robo de marihuana y dinero, que van a realizar en una casa, dándoles la idea de robarles el botín posteriormente.

2- Rory descubre que la marihuana que le intentan vender es la suya, le han robado a él sin darse cuenta (procede a ir a matarlos).

3- Dog, después de robar la marihuana y de que Eddie y sus amigos se la roben, por accidente rompen la pared de la casa y encuentran otra vez el dinero, la hierba y las escopetas con las que los habían asaltado, así que proceden a robarlo otra vez.

4- Rory llega al edificio y se produce una masacre ente sus hombres y los de Dog, que consigue salir vivo con todo el botín por la ventana.

5- Justo al saltar por la ventana, Chris se encuentra con Dog, le atiza y le roba todo el botín.

6- Gary y Dean, desesperados por recuperar las armas para Harry el Hacha, entran al local de Harry. Estos, sin saber quién era Harry, que ya tenía las armas en su poder, le disparan y lo matan, no sin antes recibir también un disparo mortífero por parte del mafioso y su mano derecha Barry, que también muere.

7-Dog aparece en el coche de Chris para recuperar el botín perdido, obligándole a llevarle hacia el local de Harry (donde Chris había dejado el botín) amenazándole con matar a su hijo.

Encontramos un *plot* final, donde Bacon, Eddie y Soap se encuentran en un bar charlando, preguntándose donde está Tom, que les cuenta que se ha guardado las escopetas. Estos al momento le gritan para que se deshaga de ellas, ya que es la única prueba que los puede incriminar en el caso. En ese momento Chris aparece en el bar y visita a los 3 amigos para devolverles la bolsa del dinero, pero solo la bolsa. El dinero se lo queda todo él. A cambio dentro de la bolsa hay un libro sobre antigüedades, donde descubren que las escopetas que Tom se había quedado tenían un valor de unas 300000 libras. En este momento los amigos empiezan a llamar a Tom desesperados para que no las tire al río.

**Clímax:**

Tom y Eddie entran en la sex shop de Harry y se encuentran solos con todos los cadáveres, las armas y la bolsa con el dinero que habían perdido y que por tantas manos ha pasado. Todos quedan fuera de sospecha y sin deudas así que deciden robarlo y salir. Justo cuando entran al coche, Chris, en coche con Dog y su hijo amenazado, les embiste por detrás. En el impacto, Chris aprovecha para coger a Dog y matarlo a portazos en el coche descargando su ira sobre él. Al salir del coche vuelve a robar el dinero a los cuatro amigos, aun afectados por el accidente y entra al edificio. Se encuentra con todos los cadáveres y a Tom sosteniendo las dos escopetas. Al pensar que estaban cargadas cuando en realidad no lo estaban, cada uno decide irse por su lado. El grupo sale de la deuda. Algunos entran en la cárcel, pero acaban saliendo al no haber testigos y no haber estado en las escenas de los crímenes que se han ido cometiendo por el dinero.

**Trama principal:**

Bacon, Tom, Eddie y Soap pierden la partida de cartas y tienen que idear un plan para recuperar y pagar la deuda de medio millón de libras que tienen con Harry el Hacha.

**Subtramas:**

-Los cultivadores de marihuana, que son la fuente del robo que tienen el dinero y las plantas que todos quieren.

-Chris padre y Chris hijo, que trabajan para Harry el Hacha como una especie de "matones"

-Dog y sus secuaces, que son los primeros en idear el plan para robar la marihuana y el dinero de la casa de los cultivadores.

-Rory, mafioso de la zona que posee la plantación de marihuana que roban y que posteriormente intentan venderle.

-Gary y Dean, los idiotas que proveen de armas a los protagonistas, dándoles unas armas antiguas que no pertenecían al armero, que posteriormente deben recuperar para Harry.

#### El narrador:

En este caso en la versión doblada contamos con la voz de Santiago Segura. El narrador es omnisciente. Ayuda mucho a presentar a los personajes, como hemos comentado con anterioridad al principio de la película con ese *frame stop* característico. La mayoría de sus intervenciones aparecen acompañadas de música. Resume partes de la narrativa que ya se han contado para así aportar un punto de agilidad que mantiene el buen ritmo de la película. Con todo esto contribuye a que se tenga una mejor comprensión de las tramas conjuntas y entrelazadas que se van presentando. No abusa del narrador, simplemente se limita a dar pinceladas en la trama sin cargarnos con el objetivo de ser un guía.

#### Tipos de plano:

Predominan muchos primeros planos en toda la película, es un recurso muy utilizado. Se usan algunos primerísimos primeros plano. En los planos contraplano prescinde del escorzo, utilizando el primer plano y planos generales. También hace uso de planos subjetivos contrapicados o nadir, algún plano secuencia (ej. min 43/44), planos conjuntos con todos los integrantes de la banda que aparece en escena, en vehículos, locales o escenas del crimen, y planos partidos para llamadas telefónicas.

#### Movimientos de cámara:

Utiliza mucho la cámara en mano. Predominan los paneos, *zoom in*, y acercamientos de cámara a primer plano.

#### Banda sonora:

Ritchie basa las raíces de esta banda sonora en el pop-soul, funk, rock y jazz. La agilidad de estos ritmos y el buen ambiente que transmiten acompañan de una manera idónea al tono del filme, ajustándose al ritmo ligero y sin pausas en el que las canciones hacen un gran papel. El director crea momentos anticlimáticos a propósito, posicionando canciones alegres o divertidas en momentos clave como asesinatos o muertes importantes. Utiliza música extradiegética y diegética en algunos momentos sonando en dispositivos, por ejemplo.

Se encuentran artistas que caracterizan el origen del autor, como Pete Wingfield, Lewis Taylor, Dusty Springfield, The Stone roses, Robbie Williams o EZ Rollers, todos artistas británicos de los géneros musicales comentados.

Sin embargo, también aporta artistas como el mismísimo James Brown, The Stooges, The Castaways.

Crea una especie de “campo semántico” musical aportando varias piezas de cada artista y acoplándolas al momento dramático.

#### Montaje:

Se aprecia un montaje llamado alterno o alternado. Como se ha comentado en el marco teórico, este tipo de montaje se caracteriza por mostrarnos varias acciones que suceden al mismo tiempo en la historia y que ocurren en escenarios distintos. Estas tramas están relacionadas entre sí y se muestran intercaladas. Al final suelen unirse en un mismo punto, cerrándose sucesivamente, hasta que queda la de los protagonistas como broche final.

### 3.2. SNATCH: FICHA DE ANÁLISIS FÍLMICO

#### 1. INFORMACIÓN GENERAL:

Título original: Snatch

Año: 2000

Duración: 104 minutos

País: Reino Unido

Director: Guy Ritchie

Guion: Guy Ritchie

Fotografía: Tim Maurice-Jones

Música: John Murphy

Montaje: John Harris, Les Healey

Reparto: Jason Statham, Stephen Graham, Brad Pitt, Alan Ford, Vinnie Jones, Rade Serbedzija, Dennis Farina, Benicio del Toro, Mike Reid, Ade, Robbie Gee, Lennie James, Ewen Bremner, Jason Flemyng, Andy Beckwith, William Beck, Nicola Collins, Charlesa Cork, James Cuningham, Sorcha Cusack, Sam Douglas, Adam Fogerty, Goldie, Chuck Julian, Dave Legeno, Eric Meyers, Jason Ninh Cao, Trevor Steedman, Mick Theo, Velibor Topic, Liam McMahan, James Warren, Tim Faraday

Género: Comedia | Comedia negra. Crimen. Mafia. Robos & Atracos. Película de culto. Historias cruzadas

Productora: Ska Films, Columbia Pictures

Distribución: Columbia Tri-Star

Presupuesto: 10.000.000 millones de dólares estadounidenses

Recaudación: 83.6 millones de dólares estadounidenses

#### 2. SINOPSIS:

Franky acaba de robar un enorme diamante para su jefe Avi, un mafioso de Nueva York. En el camino a devolverlo, Boris, le convence para que apueste en un combate ilegal de boxeo, treta que acaba siendo una trampa para robarle. Cuando Avi se entera, decide contratar a Tony Dientes de Bala para recuperar el diamante. Por otro lado, Turco y Tommy son dos tipos que se dedican a las peleas ilegales. Para su próxima pelea deciden trabajar con el ladrillo, un mafioso local con fama de despiadado que controla las peleas más importantes. Por desgracia para ellos su luchador les falla, y deberán encontrar la manera de reemplazarlo para salvar sus vidas en una historia donde todos se verán envueltos en engaños, armas, robos y diamantes.

### 3. ANÁLISIS ARGUMENTAL Y NARRATIVO:

Estilema o sello autorial:

Se sigue banalizando la muerte, la crueldad, los asesinatos y ese ambiente de mafia sazonado con humor.

Continuamos con entornos que nos recuerdan a zonas marginales o conflictivas de algún lugar de Inglaterra, con un tiempo nublado y gris, con aspecto sucio, pobre e insalubre. Los personajes siguen estando caracterizados y puede que incluso más por ser rudos, hombres, machistas, homófobos y utilizar multitud de insultos, enfados y lenguaje coloquial. Sigue con la tónica de crear personajes idiotas creando este juego de “el idiota y el listo”, donde suele haber un personaje con un intelecto superior que machaca al otro por su torpeza y hace la función de líder.

Se repiten estos momentos donde se produce algún fallo en el plan y se insultan entre ellos sin escrúpulos y sin pelos en la lengua. Crea situaciones humorísticas a modo de gag como con el acento de los gitanos, para que tengan que repetir lo que dicen al hablar muy mal. Sigue habiendo situaciones absurdas en momentos críticos, de robos que salen mal y de manejo de armas muy cómicas. Sigue con los apodos de los personajes y sus explicaciones de porque se llaman así.

A nivel técnico sigue utilizando la cámara lenta o *travelling* a primer plano en momentos clave. En el montaje mantiene esa presentación de los personajes en un montaje musical rítmico. Mantiene actores fetiche como Jason Statham o Vinnie Jones.

Ritchie hace una referencia clara en el minuto 58 a su opera prima con una escena de Vinnie Jones asesinando a alguien exactamente igual que en el final de esta, aplastando su cabeza abriendo y cerrando la puerta de un coche con el mismo tipo de plano.

A pesar de la idiotéz de estos personajes, siempre hay un momento donde un personaje en algún momento importante de la película recita una especie de discurso de carácter poético y metafórico con un fin satírico.

Estructura argumental:

Probablemente en esta película el nivel de entrelazamiento sea mayor que en *Lock & Stock*, llega a ser más complejo al haber más *plot twist* y mucho más

dinamismo en el ritmo. Sin embargo, las raíces de este argumento se forjan con la misma base que su predecesora, con la estructura de contrapunto como ya hemos comentado, la historia se construye con personajes vinculados entre sí a partir de un hecho. Las historias van sucediéndose simultáneamente entrando unas con otras y mezclándose para acabarse cerrando progresivamente.

Puntos de giro:

Conflicto desencadenante: momento en que se roba el diamante, punto inicial de partida que crea todo el entramado.

1- La caravana que Turco compra se rompe al comprarla a los gitanos. El luchador que había ido de guardaespaldas se pelea con Mickey el gitano y acaba inconsciente e incapacitado para pelear en la pelea del ladrillo, lo que los obliga a buscar a otro luchador.

2- Secuestran a Franky cuatro dedos, que llevaba el maletín con el diamante.

3- Después de convencer a Mickey para que pelee con ellos y les salve, el gitano gana la pelea en el primer asalto, lejos de lo acordado con el ladrillo para amañar la pelea.

4- Boris mata a Franky, obligándole a cortarle el brazo para llevarse el maletín con el diamante.

5- Turco pierde la apuesta con Mickey, por lo cual no peleara para recuperar el dinero.

6- El ladrillo irrumpe en la casa de empeños de Vinny y Sol para hacer que recuperen el diamante, amenazándolos con la muerte.

7- Avi y Toni se enteran de que quien posee el diamante es Boris, así que empiezan a buscarlo.

8- El ladrillo, al recibir la negativa de Turco de que Mickey no peleara para él, revienta el negocio de las tragaperras de este y mata a la madre del gitano.

9- Avi y Toni encuentran a Boris, buscado por ellos y por el ladrillo. Obtienen el diamante, pero Vinny y Sol los ven.

10- Turco y Tommy van conduciendo en coche y tiran un brik de leche que provoca que Avi y Toni tengan un accidente, lo que a su vez hace que Boris se escape del maletero donde estaba encerrado y que, al salir Vinny y Sol del vehículo, lo atropellen porque disparan una pistola sin querer dentro del coche.

11- Se encuentran Boris, Vinny y Sol, Avi y Toni en el pasillo de un bar, hecho que acaba con la vida de Boris y con Vinny y Sol recuperando el diamante.

12- Debido a esto Toni busca a Vinny y Sol. Al encontrarlos les obliga a llevarlos ante el diamante, pero al dárselo, accidentalmente el perro de la casa se lo come y Toni muere disparado por Avi, que intentaba matar al perro.

Clímax:

Después del asesinato de la madre de Mickey, no le queda otra que pelear o morir a manos del ladrillo. En la noche del combate, el mafioso sitúa hombres a las salidas y en su aldea gitana como amenaza de muerte. Para la sorpresa de todos, vuelve a ganar en la ronda que no le correspondía. Cuando todo parece perdido, se descubre que el gitano con su aldea tenía un plan para vengarse. Matan a todos los hombres que el ladrillo tenía en la aldea y en el combate mientras Mickey gana tiempo en la pelea. El gitano había apostado dinero a sí mismo, mientras los dejaba sin nada, él ganaba dinero y se vengaba, salvando la vida y la de Turco y Tommy.

Como guinda final, Turco y Tommy se encuentran al perro que se come el diamante y se lo quedan. Al sacar el diamante, estos se lo venden a Avi.

Trama principal:

Turco y Tommy participan en peleas ilegales con luchadores. Esta vez van a organizar una con el ladrillo, pero se enzarzan en una espiral de deudas y fracasos que les complica la vida. El ladrillo, mientras amenaza e intenta recuperar el dinero perdido busca el diamante que ha sido robado.

Subtramas:

-Boris, que quiere robar el diamante para venderlo.

-Avi, el judío de Nueva York que va en busca del diamante y contrata a Franky y a Tony dientes de Bala para ayudarlo.

-Franky, el ladrón de diamantes que roba la piedra para su jefe Avi.

- Mickey y los gitanos, que buscan el beneficio propio y el engaño en cualquier transacción que hacen.

-Vinny y Sol, los negros de la casa de empeños que van a perpetrar un robo y acaban en busca del diamante.

#### El narrador:

El narrador en esta película es el propio Turco, uno de los protagonistas. Al tratarse de un personaje dentro de la historia podríamos pensar que se trata de un narrador en primera persona, pero sigue siendo omnisciente, ya que conoce hechos de las diferentes tramas que se desarrollan que el personaje no debería conocer. Está dentro del entramado y facilita la comprensión de este, pero al contrario que en la anterior obra, no conoce ni relata todos los hechos. Sin embargo, conoce hechos o sentimientos de los personajes que nadie conoce. No hace una función tan marcada de guía, sino como una voz que puntualiza y explica ciertos momentos de la narración.

#### Tipos de plano:

Predominan los planos detalle (ej. minuto 47 siguiendo a los pies de Turco y Tommy mientras andan), planos conjunto con el grupo entero que acaba siendo un pequeño plano secuencia, normalmente situados en vehículos o lugares concretos, planos contraplano utilizando primeros planos y primerísimos primeros planos o planos holandeses (ej. min 45, cuando Boris está cogiendo la maleta con el diamante del cadáver de Franky)

También hace uso de planos partidos para llamadas telefónicas: en estas escenas se juntan planos detalle con *zoom* al que habla o dando más énfasis haciendo su cuadro más grande y el otro menos para darle importancia.

#### Movimientos de cámara:

Aparecen bastantes planos estáticos sin mucho movimiento, con uso de cámara en mano. Aparecen *travelling* a primer plano, y movimientos donde, en el mismo plano, la cámara se mueve rápidamente hacia el personaje que va a intervenir, una especie de plano contraplano sin cortes.

#### Banda sonora:

Para esta película Ritchie sigue con ese tono clásico, utilizando géneros como el soul, jazz, el funk y añade algo de rock y punk rock.

Es una banda sonora mucho más enfocada al montaje musical que contiene bastante más ritmo que la anterior. Acompaña los puntos de giro o momentos

importantes con estas canciones para seguir creando ese anticlímax con canciones alegres para momentos tristes, por ejemplo. Es mayormente extradiegética.

Sigue introduciendo artistas como James Brown e incluye algún tema de la que en su momento fue su esposa, Madonna.

Se puede observar que hace uso de una banda sonora con menos letra o con menos importancia y menos canciones de artistas. Crea las canciones originales con su equipo y las desarrolla en base a su idea del filme. Por ejemplo, crea temas con notas e instrumentos que nos recuerdan a melodías que perfectamente podrían pertenecer a la cultura judía/hebreá, como Hava Nagila, uno de los temas de la película. Adapta los temas a los personajes y a sus raíces aportando un toque extra de personalidad.

#### Montaje:

Posee un montaje más dinámico si cabe que su predecesora, con mucha más agilidad y recursos utilizados. Sigue siendo de tipo alterno. Se mantiene una correspondencia temporal entre las acciones, y al final se unen las diferentes acciones en un mismo lugar.

Momentos como el propio inicio, donde si parpadeas te pierdes la acción que va seguida de una presentación de los personajes variando entre cámara rápida, cámara lenta y congelando fotogramas.

Sigue creando pequeños montajes rítmicos para acelerar situaciones, mantener el ritmo ágil e ir a los hechos importantes. Un ejemplo es en el minuto 34 donde en cuestión de cinco segundos y unos planos nos muestran como Avi viaja de Nueva York a Inglaterra después de haber hablado con su socio, evita lo aburrido y acto seguido la conversación sigue en persona.

En esta entrega se produce un montaje paralelo y metafórico en el minuto 51, entre la escena en la que Turco y Tommy con Mickey el gitano ven a la liebre ser perseguida por los perros y pierden la apuesta y la escena en la que Tyrone es apresado por el ladrillo a manos de sus hombres y es lanzado a los perros para que confiese. Las dos escenas, mostrando como la víctima es perseguida y al final salva la vida in extremis.

Otro ejemplo de montaje metafórico se produce en el 1:32, en la pelea final, donde Mickey es golpeado y al caer simula caer a una piscina. En este montaje final

el director utiliza todos sus recursos para enfatizar los pequeños giros de la pelea, con cámaras lentas para ver cuando Mickey está en su momento de mayor fatiga o cuando cae, cortando *frames* pequeños a cámara rápida cuando recibe una paliza y cae al suelo, o acelerando el ritmo en el último momento cuando Mickey noquea a su rival después de caer y casi perder, creando ese efecto de sorpresa inesperada y parando el fotograma justo después del puñetazo para asimilar lo sucedido.

### **3.3. ROCKNROLLA: FICHA DE ANÁLISIS FÍLMICO**

#### **1. INFORMACIÓN GENERAL:**

Titulo original: RocknRolla (Rock N Rolla)

Año: 2008

Duración: 114 minutos

País: Reino Unido

Director: Guy Ritchie

Guion: Guy Ritchie

Fotografía: David Higgs

Música: Steve Isles

Montaje: James Herbert

Reparto: Gerard Butler, Tom Wilkinson, Thandiwe Newton, Mark Strong, Idris Elba, Tom Hardy, Karel Roden, Toby Kebbell, Jamie Campbell Bower, Gemma Arterton, Jeremy Piven, Jimi Mistry, Ludacris, Matt King, Geoff Bell

Género: Thriller. Acción | Mafia. Crimen

Productora: Warner Bros., Dark Castle Entertainment, Studiocanal

Distribución: Warner Bros

Presupuesto: 18.000.000 millones de dólares estadounidenses

Recaudación: 25,740,863 millones de dólares estadounidenses

#### **2. SINOPSIS:**

El negocio del inmueble en Londres está en auge, y Uri Omovich, un mafioso ruso muy rico lo sabe, así que llega a la ciudad para montar un gran negocio de compraventa ilegal de terrenos. Este le pide ayuda a Lenny Cole, un pez gordo de la mafia local para realizar todo el proceso. Mientras tanto, la contable de Uri, Stella, pretende llevarse parte del botín, así que contrata a dos maleantes, Uno Dos y Murmullos, que tienen cuentas pendientes con Lenny.

#### **3. ANÁLISIS ARGUMENTAL Y NARRATIVO:**

Estilema o sello autorial:

Los sellos de Ritchie en cuanto al diseño de personajes y su humor negro se siguen manteniendo en esta entrega. Sigue siendo gente ruda utilizando un lenguaje soez, racista y homófobo pero un poco más suavizado (sin perder su esencia), al ser una película más "Hollywoodiense". Exalta mucho el odio de los personajes hacia los rusos o inmigrantes, como en las anteriores películas.

Se sigue con las escenas graciosas donde los grupos de gánsteres se insultan y se tratan mal, o el jefe humilla a los idiotas (juego del listo y el idiota que comentábamos en el análisis de Snatch) También, se mantiene la sátira y el humor en momentos críticos de robos. (Ejemplo en el minuto 19). (Ejemplo, cuando sale del armario Bob el guapo y Uno Dos empieza a insultarlo). Mantiene la seriedad, pero sueltan barbaridades que aportan un tono humorístico negro superlativo. También pasa lo mismo con los asesinatos o las peleas, que se relatan o enseñan de forma casi cómica.

Desde el punto de vista narrativo la trama gira entorno a deudas ilegales, robos, violencia y mafia. Sigue poniendo motes curiosos e incluso graciosos a los protagonistas. Algunos personajes utilizan un lenguaje y unas palabras bastante británicas, manteniendo una forma de ser muy elegante en ciertos momentos de la película donde se explican situaciones o hechos a resolver, manteniendo el humor negro, pero cerrándolo a modo de discurso culto. Es un rasgo que también hemos comentado en Snatch.

A nivel técnico los planos conjuntos en coches siguen muy presentes, con el grupo de ladrones o mafiosos dentro.

Estructura argumental:

Sigue manteniendo el mismo estilo que sus predecesoras, trabaja varias tramas a la vez. Hay ciertos matices que la diferencian, como que en esta historia prácticamente todas las personas se conocen entre sí al pertenecer al mismo "gremio" y barrio, no son tramas tan paralelas. También hay menos tramas por cerrar y da más importancia a las principales.

Se repite la estructura de contrapunto, personajes vinculados entre sí a partir de un hecho con historias que suceden en el mismo plano espaciotemporal de la historia y que, entrando unas en otras acaban juntándose y cerrándose.

Puntos de giro:

Conflicto desencadenante: momento en que a Uno Dos y Murmullos no les dan la licencia para su inversión en edificios y deben 2 millones a Lenny, obligándoles a buscar una manera para conseguirlo.

1 -El cuadro de la suerte de Uri es robado.

2 -Uno dos y Murmullos roban el paquete con los millones a Uri, saldando su deuda.

3 -Lenny Cole descubre que Johnny Quid tiene el cuadro de la suerte que Uri le había prestado y empieza a buscarlo para recuperarlo.

4 - Uno Dos, Murmullos y la contable acuerdan otro robo igual y vuelven a llevarse los millones del ruso.

5 - Tras haber perdido dos veces los millones, Uri teme que Lenny se la esté jugando así que le da una paliza para darle una lección.

6 -Los yonquis roban el cuadro de la casa de Johnny y lo venden a cookie, que se lo regala a Uno Dos y este a la Contable.

7 -Tormenta le cuenta a Archie que Uno Dos y Murmullos son los que le han estado robando el dinero a Uri, Lenny se entera y van a por ellos.

8 - Archie entra a la casa de Uno Dos, se encuentra a los mercenarios a punto de matarlo y él los mata primero. Lleva a Uno Dos, Murmullos y Bob ante Lenny.

9 -Llevan a Johnny ante Lenny por lo del robo del cuadro.

Se encuentra un *plot* en el final en la trama de Uri, cuando entra a la casa de la contable y encuentra su cuadro de la suerte.

Clímax:

Momento en el que se juntan Lenny, Archie, Johnny, los ex managers de Johnny, Uno Dos, Murmullos y Bob el guapo en el inmueble que estos últimos querían comprar y que acaba perteneciendo a Lenny. Tras unas investigaciones de Bob el guapo, se descubre que Lenny es un informador y ha trabajado siempre para la policía. Fue él quien encerró a Archie 4 años y a todos los que tenía alrededor, simulando que con sus contactos reducía su condena y así quedar como un rey.

Johnny y sus antiguos managers se pelean en el ascensor con los hombres de Lenny y consiguen acabar con ellos ya que tenían las órdenes de matarlos. Uno Dos, Murmullos y Bob se libran y ayudan a Johnny a escapar. Archie tira a Lenny al rio como venganza.

Tiempo después, Archie le devuelve el cuadro robado a Johnny, que aparentemente sale de una clínica de desintoxicación ya curado y listo para ser un hombre de negocios.

### Trama principal:

Durante el filme la trama de mayor importancia gira entorno a Uno Dos y Murmullos, que contraen la deuda con Lenny y se ven obligados a realizar el robo del dinero de Uri para pagarle, hecho que desencadenará múltiples consecuencias. Notamos que tienen más papel y aparecen en más metraje de la producción.

En la misma trama coexiste otra historia de similar importancia a nivel general, la de Lenny, Archie y su negocio con Uri. Esto lo notamos porque a diferencia de las dos películas anteriores, donde vemos unos protagonistas claros con más apariciones en pantalla y más papeles pequeños y subtramas cortas, en esta, los personajes de Lenny y Archie tienen más peso en la historia, tanto que el desenlace gira entorno a ellos.

### Subtramas:

-Uri el ruso, que viaja a Londres para invertir en inmuebles y realiza el acuerdo con Lenny, el cual acaba saliendo mal.

-Stella, la contable de Uri, que se entera de la transacción monetaria y avisa a Uno Dos y Murmullos para el robo y el posterior a este.

-Johnny Quid, un drogadicto, hijo de Lenny, que finge su propia muerte para que sus discos se vendan más, que roba el cuadro a su padre en señal de odio.

-Tormenta, el chico que lo sabe todo en las calles de Londres que ayuda a facilitar información a Archie sobre los robos del cuadro y sobre el de Uri.

-Los yonquis que roban y venden cualquier cosa, que roban al final el cuadro para vendérselo a cookie.

-Los antiguos managers de Johnny de la productora, que son llevados ante Lenny tras ser interrogados.

### El narrador:

El narrador es otra vez uno de los personajes de la película, Archie. Sigue siendo omnisciente, aunque sea un personaje interno, ya que como se puede ver nos pone en situación sobre todos los personajes de la película, contando sus intenciones, inquietudes y acciones. Siguiendo con el ejemplo de Snatch, tiene un discurso inicial que acompaña con música. Desde que acaba la introducción narra la situación desde el principio presentando a los personajes. Plantea la problemática

de la trama desde el principio. Sin embargo, no tiene tanto peso en la trama, hace menos intervenciones porque no hay necesidad de explicar tanto los *plots* de las diferentes historias.

En esta entrega hay algún detalle muy curioso, como por ejemplo en el minuto 02:05, donde mientras el narrador explica la situación de los inmuebles en Londres, utiliza a dos extras aparentemente “expertos” en este campo para explicarlo por él. Da la sensación de que el narrador se mete en su cuerpo y los posee para explicarlo. Todo esto sin romper la cuarta pared, ya que se supone que los expertos están hablando con Uno Dos y Murmullos.

#### Tipos de plano:

La fotografía se nota diferente a las dos anteriores películas, se siente menos “de autor”, más estandarizada, sin embargo, hay más variedad de planos. Se siente un menor uso del primer plano, aunque sigue estando presente.

Predominan principalmente los planos medios que van a plano medio corto, planos conjuntos (muchos de ellos en vehículos, como hemos comentado), planos contrapicados, generales y bastantes planos contraplano, pero sin enfatizar tanto los primeros planos, al contrario que en las anteriores entregas. También hace uso del plano detalle (ej. min 1:19:08), el plano holandés (ej. min 1:04:57) e incluso una variación del plano holandés pero contrapicado (ej. min 41:22)

#### Movimientos de cámara:

Predominan los *travelling* y seguimientos de plano detalle (minuto 12:26), *travelling* laterales, *zoom in* y *zoom out* lentos. Se percibe un menor uso de la cámara en mano y, por tanto, más estabilidad.

#### Banda sonora:

De las tres películas a analizar puede que esta sea la que tenga la banda sonora más diferente, sin embargo, se siguen apreciando similitudes en cuanto a las sensaciones que transmite al escucharla, que son de buenas vibraciones, de ritmo y con un toque *badass*. Encontramos música tanto diegética como extradiegética, como cuando Johnny se pone a tocar el piano en una de las escenas.

Como el propio título de la película indica, este filme incorpora bastantes géneros modernos que van desde el rock hasta el punk, de diferentes épocas y artistas. La lista es muy variada, pero todas van a tener algo en común. No van a sonar como las típicas canciones que todo el mundo conoce como AC/DC. Los temas escogidos provienen de un rock *underground* menos conocido, que deriva en subgéneros como el garaje rock con The Sonics, el ska con The beat, el post-punk con The Scientists, el blues rock con 22-20s o incluso el electroclash y el pop rock con Flash and the Pan o Blackstrobe. El objetivo es acoplar un tipo de música acorde a la trama, como ya hemos comentado situada en los bajos fondos de Londres, con aparente poca higiene, poco presupuesto, llegando a la pobreza y la decadencia de las drogas.

Sin embargo, aparte de todo este conjunto de géneros, Ritchie se reserva algunas piezas clásicas de artistas como Kim Fowley, Lou Reed, o Wanda Jackson, la primera cantante femenina de Rock and roll. Sigue utilizando temas de rock, pero de épocas pasadas, que nos recuerdan más a sus anteriores producciones.

También en esta entrega se reserva algunas piezas para dar más cohesión a la historia. En este caso utiliza algunos temas de origen ruso para utilizarlos cuando los personajes de esta nacionalidad aparecen en escena. Un ejemplo muy claro es el momento en que los mercenarios a los que Uno Dos roba el maletín con el dinero se presentan en su casa, lo atan a la cama y se preparan para torturarlo y matarlo al ritmo del grupo Sektor gaza, perteneciente al género punk rock ruso.

#### Montaje:

Quizás no es el montaje más ágil de las tres, ni tampoco el más virtuoso, como ya se comentaba al principio del análisis, este filme no deja libertad al 100% creativa al director (o al menos esa es la impresión que nos transmite). Sigue siendo de tipo alterno.

Sigue con su característico pequeño montaje al principio, con música y *frames* con aspecto de cómic a modo de presentación del reparto. Mantiene ese ritmo desenfrenado desde el primer momento, tiene un arranque muy fuerte y luego se mantiene más constante con pequeños acelerones. A la hora de alternar las tramas para contarlas sí que tiene un ritmo más rápido que las otras, las escenas se aprecian de menor duración y se intercalan más.

En el montaje se utiliza bastante el flashback explicando los hechos después de que hayan sucedido, cuando toda la acción se ha acabado y se da por finalizada una escena, se vuelve atrás y cuentan como ha sucedido. Esto lo podemos ver en el momento en que Uno Dos y Stella acuerdan el segundo robo, en pocos minutos vemos como directamente Uno Dos le entrega el maletín y lo vemos lleno de heridas, pero a continuación nos llevan al momento del robo para explicar cómo ha acabado así.

### **3.4. INTERPRETACIÓN DEL ANÁLISIS**

Después de haber desglosado las tres entregas tomadas como objeto de estudio, se puede apreciar que comparten bastantes detalles en común a distintos niveles. Son tres entregas muy similares, pero con distintos matices dentro de cada una de ellas que las hacen únicas. Estos matices se dan a consecuencia de variables como el presupuesto o el tiempo y espacio donde fueron producidas, así como la experiencia y madurez del director. Con esta interpretación se podrán reunir los aspectos a destacar que comparten y que, como consecuencia, las han llevado a ser productos exitosos ante la crítica.

Apreciaciones:

Sin lugar a duda Ritchie prácticamente imprime sus sellos autoriales en varios campos de la cinematografía en las tres entregas. Este cineasta junta el crimen, los asesinatos, robos y armas con un humor absurdo y simple. Esta fusión hace que desde el primer momento la película adquiera un tono muy divertido y rebaje la seriedad de lo que realmente ocurre, facilitando su visionado y haciéndola realmente llevadera.

El diseño de personajes y la ambientación son prácticamente idénticos, lo único que los diferencia son los matices, detalle que todos poseen. Como ya hemos comentado en los tres anteriores análisis, los personajes son mayoritariamente masculinos, caracterizados como rudos, “machos”, que continuamente utilizan insultos y malas palabras acompañadas de su propia jerga de “barrio” y que tienden a ser bastante machistas, homófobos y racistas. Estos viven y se ganan la vida en lo que aparentemente son zonas marginales y bajos fondos de Londres o alguna ciudad de Inglaterra.

Los envuelve una vida de crimen mediocre, luchando siempre por sobrevivir y envueltos en una trama que incluye deudas con un mafioso local que tiene más poder que ellos y que traerá robos, armas, asesinatos y dinero de por medio. Sus actores fetiche, Jason Statham, Vinnie Jones o Jason Flemying se repiten tanto en *Lock & Stock* como en *Snatch*, sin embargo, en *Rocknrolla* prescindir de ellos y selecciona un reparto distinto, eso sí, manteniendo los personajes tópicos que suele usar para crear su grupo de maleantes protagonista y su mafioso local.

La narrativa y el montaje van de la mano y se utiliza el mismo entramado para las tres. Una narrativa con una estructura de contrapunto con un montaje alterno. Esta combinación que consta de una historia donde coexisten varias tramas que al final acaban uniéndose y cerrándose poco a poco y un montaje donde estas historias se van superponiendo capa a capa, creando así un gran rompecabezas que se resuelve al final. Todo esto aportando el ritmo en el montaje y en el guion, con el objetivo de no cansar al espectador, lo hace un sello muy distintivo y uno de los elementos por los que el director británico ha sido tan aclamado.

A nivel fotográfico *Rocknrolla* se separa un poco de las otras dos, pero mantienen aspectos en común como los primeros planos, que son bastante más utilizados en *Lock & Stock* y *Snatch*, planos holandeses, o sus inconfundibles planos conjuntos en vehículos. Inmediatamente sabes que se trata de un filme de Ritchie cuando aparece, ya que están muy presentes en las tres entregas y siempre busca la manera de colocar escenas donde intervengan vehículos para estos planos. Los movimientos de cámara no varían mucho, pero si hace bastante uso del *zoom in* y de los *travelling* laterales.

El narrador, más o menos presente en las tres, tiene como función guiarnos y facilitarnos la comprensión de la historia, en la que algunas veces el espectador puede llegar a perderse debido a la cantidad de tramas abiertas que se presentan y se entrelazan. Todo esto en pos de un aporte extra al ritmo de las entregas, que se mantiene gracias a sus rápidas aclaraciones y presentaciones de los personajes al principio del metraje, hecho que ahorra mucho tiempo y deja espacio para pasar a la acción.

La música en las tres obras de Ritchie trabaja con el mismo objetivo que elementos comentados anteriormente: acompañar al montaje y proporcionar un extra de ritmo. Ya hemos visto como la utiliza para sus introducciones características, con la presentación de los personajes hecha por el narrador y un montaje acelerado, dando un arranque fuerte y captando la atención del espectador. Las bandas sonoras mantienen tanto temas clásicos como temas más actuales y siempre van a aportar algo de rock, soul, funk de distintas épocas y vertientes con un ritmo rápido.

Tras este resumen de características comunes más destacable se llega a una conclusión, y es que muchos de los aspectos que comparten estas películas van enfocados a mejorar el ritmo de la historia sin importar tanto el qué, sino el cómo. Las historias, que siempre tratan la misma problemática, parten de los mismos tópicos en sus personajes y entorno, pero los elementos que la conforman van dirigidos a mostrarla de manera que el espectador viva una experiencia divertida, completa, llena de giros de trama, visualmente disfrutable y virtuosa que les haga sentirse vivos. Esta puede ser una de las grandes claves por las que sus tres obras cumbre fueron muy bien recibidas por los expertos y tanto Ritchie como sus obras se mantienen como películas y director de culto hoy en día.

## 4. CONCLUSIONES

El objetivo principal del presente trabajo de fin de grado ha sido el de identificar las principales cualidades que definen el estilo del cine de Guy Ritchie para, de esta manera, observar las claves que le han brindado notoriedad en el sector cinematográfico y ante el espectador. Como objetivos secundarios se buscaba categorizar la narrativa que conforma el esqueleto de sus tramas, así como analizar las técnicas audiovisuales en las que se apoya para crear su estilo. También se buscaba encontrar sellos autoriales comunes en las tres obras.

Durante el desarrollo de la ficha de análisis fílmico se han seleccionado las características que se han creído más importantes para el cine del director, consiguiendo así un documento totalmente personalizado y adaptado que deja de lado aspectos secundarios y se centra en lo principal.

A través de un estudio de sus obras con mayor repercusión, como lo son *Lock & Stock*, *Snatch* y *Rocknrolla*, podemos afirmar que se ha cumplido tanto el objetivo principal como los secundarios por los siguientes motivos:

Gracias a este estudio y a la ficha ya mencionada, hemos tenido la posibilidad de desgranar apartado por apartado los rasgos de cada entrega seleccionada, pudiendo así obtener una información de gran valor de cada uno de ellos a la hora de compararlas, obteniendo de esta forma las coincidencias y tónicas en común que se repiten. Ritchie deja clara su huella en las tres entregas y se han podido identificar sus sellos autoriales, que no son pocos, tanto a nivel narrativo y técnico, así como en la elección de vestuario, ambientación, decorados o actores.

Como se ha comentado en la interpretación de los análisis, hemos concluido en que la mayoría de los aspectos en común van enfocados a mejorar el ritmo de la película. Características como la narrativa y el montaje, que mantienen la misma estructura para el tipo de trama que se crea, en los tres casos una trama con muchas situaciones sucediendo simultáneamente, la fotografía, con un estilo muy personal y característico tanto en sus planos como en los movimientos de cámara, un narrador que nos acompaña durante el visionado para que no nos perdamos ningún detalle de los tantos entramados y *plots* que se van produciendo e incluso una banda sonora con temas adaptados a la velocidad de los hechos, ágil, divertida y llevadera que nos lleva sobre ruedas en la historia. La fusión y correcta ejecución de estos

elementos repercute directamente en el ya mencionado ritmo, que se percibe como muy constante, sin dejar apenas momentos vacíos ni aburridos, con ligera velocidad para no aburrir al espectador, pero no demasiado para no perder el hilo de la historia ni dejar detalles atrás y posicionando pausas o un ritmo más lento siempre para compensar una previa subida drástica de este.

Probablemente la mayor limitación haya sido la extensión del trabajo, ya que, al tratarse de un análisis fílmico se deben tener en cuenta muchos aspectos. Debido a la extensión máxima de alrededor de 50 páginas para un trabajo de esta índole, no se puede hacer un estudio tan detallado o amplio como gustaría. Por ello, previamente al trabajo se ha pensado bien en qué enfocarse y qué apartados se han de dejar atrás. Temas de estudio como el guion, la dirección de actores y de arte o la iluminación y tratamiento del color en postproducción se han tenido que dejar a un lado, ya que se han considerado como secundarios en sus producciones y no tan determinantes a la hora de definir lo que principalmente hace de Guy Ritchie un gran director.

## BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Portillo, R. (2017). Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico. <https://bit.ly/3OUXqZz>

Arjona, F. (2019). Curso cine: los movimientos de cámara. <https://bit.ly/3bUwjip>

Caldevilla Domínguez, D., Rodríguez Terceño, J., & González Vallés, J. E. (2013). El concepto de estilema de autor en el cine: los casos de Steven Spielberg, John McTiernan y Clint Eastwood. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 651-660. [https://doi.org/10.5209/rev\\_ESMP.2013.v19.42148](https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42148)

Caporicci, C. (2006). Tramas y subtramas, apuntes de lenguaje audiovisual. <https://bit.ly/3bPjGF1>

Crusellas, I. (2017). ¿Qué es la fotografía en el cine? <https://bit.ly/3aoEAea>

Filmsymphony, (2020). Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables. <https://bit.ly/3RiBWr0>

Fotoperfecta, (2021). ¿Qué es la fotografía cinematográfica? <https://bit.ly/31FJX5D>

Historiadelcine, (2020). El montaje cinematográfico: tipos, definición y ejemplos. <https://bit.ly/3nRCyX0>

Historiadelcine, (2021). Tipos de planos cinematográficos: según encuadre, angulaciones y punto de vista. <https://bit.ly/3yqUlt2>

Marcos, A. (2017). Construir buenos puntos de giro narrativos. <https://bit.ly/3IsWn0d>

Marcos, A. (2019). El narrador omnisciente. <https://bit.ly/3z2xupr>

Martin, M. (2015). El capo de la intriga. <https://bit.ly/3PbxMzX>

Mazuecos, A. (2017). ¿Qué es el montaje cinematográfico? <https://bit.ly/3uYIW47>

Morais, G. (2022). ¿Qué es una banda sonora y cuál es su papel en un audiovisual? <https://bit.ly/3IxFiT1>

Moreno, V., Ramírez, M.E., de la Oliva, C., Moreno, E. y otros. (2018). Guy Ritchie. <https://bit.ly/3ypEISQ>

Mosqueda Allegri, V. (2016). ¿Qué es un estilema y que relación guarda con el desarrollo de mi propio estilo literario? <https://bit.ly/3NYX2rw>

Organosdepalencia, (2021). ¿Qué es la estructura narrativa en el cine? <https://bit.ly/3uBs5D0>

Ortega, J. (2020). Trama principal y tramas secundarias. <https://bit.ly/3yUgyB2>

Pérez, L.F. (2017a). Diferencias entre encuadre, plano y toma. <https://bit.ly/3yv3DEv>

Pérez, L.F. (2017b). Movimientos de cámara: ejemplos y definición. <https://bit.ly/3PdTXVt>

Ramírez, A (2021). ¿Qué tipos de planos de cine hay? <https://bit.ly/3NXFXyi>

Real Academia Española, (2021). Trama. En Diccionario de la lengua española (edición de tricentenario) <https://bit.ly/3NYWIZQ>

Tello Diaz, L. (2020). Guy Ritchie: ese director al que debes conocer. <https://bit.ly/3RjvvE5>

Wert, P. (2016). El sello personal en el mundo del cine a través de sus planos. <https://bit.ly/3PkJCfv>