



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

La enunciación visual y narrativa sobre la importancia de ir a la guerra en las películas de propaganda de la Segunda Guerra Mundial. Estudio de caso: Película Why We Fight: Preludio a la guerra.

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de Licenciado en Comunicación y Periodismo

Presenta

Edgar Jesus Hernandez Soria

Dirigido por

Dr. Vanesa del Carmen Muriel Amezcua

Querétaro, Qro. a 2 de septiembre de 2020

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.

Dedicatoria

A Dios, que me llena de bendiciones a cada paso de mi vida, por mantenerme en el camino y nunca dejarme atrás.

A mi abuela Francisca, que siempre soñó con este momento y que desde muy chico me impulsó a lograrlo. Sin tu apoyo, dedicación y amor, no podría entender el significado de muchas cosas en la vida. Por siempre te recordaré y te llevaré en el corazón.

A mi abuelo José Luis, que siempre ha estado conmigo y me ha apoyado. Te amo abuelo.

A mi mamá, por el amor, paciencia, disciplina, afecto y por hacerme la persona que soy. Te amo.

A mi hermana por su cariño.

A mi tía Verónica, por el amor y el inmenso apoyo que me brinda.

A mi tía Guadalupe, por estar más cerca de lo que crees y por apoyarme cuando más lo he necesitado.

A mis tíos, Alejandra y Germán, por las muestras de afecto y apoyo desde que soy un niño.

A Francisco Luevano, por la motivación y la amistad que tanto valoro.

A Katya Cid por estar conmigo en cada paso de la tesis.

Alan, Amaranta, Paulina: gracias.

A mis amigos de la universidad y a los maestros que más estimo, sin ustedes esto hubiera sido más difícil.

A mi directora de Tesis, la Dra. Vanesa Muriel, por el apoyo y la paciencia que me tuvo durante un año y más.

Gracias por todo el apoyo que me dieron a lo largo de la licenciatura.

Índice

Introducción	III
Capítulo 1. Planteamiento del Problema.....	1
<i>Antecedentes</i>	1
<i>Pregunta de investigación</i>	11
<i>Objetivo general</i>	12
<i>Objetivos particulares</i>	12
<i>Justificación</i>	13
Capítulo 2. Estado de la Cuestión	17
<i>Propaganda</i>	18
<i>Análisis del montaje</i>	26
<i>Análisis del discurso audiovisual</i>	34
<i>Conclusiones</i>	40
Capítulo 3. Marco Teórico.....	42
<i>El documental como registro de los hechos.</i>	42
<i>La propaganda como instrumento de convencimiento</i>	45
<i>El montaje como medio de discurso</i>	48
<i>Tipos de montaje</i>	52
<i>Enunciación en las películas ¿Quién es el que habla?</i>	55
<i>Discurso cinematográfico y la lingüisticidad del filme.</i>	57
Capítulo 4. Estrategia Metodológica	60
<i>Tipo de investigación</i>	60
<i>Estrategia metodológica</i>	63
Capítulo 5. Implementación de Estrategia Metodológica	78
Capítulo 6. Análisis y Resultados de la Investigación	122
Conclusiones	162
Bibliografía	167
Índice de tablas.....	I
Índice de cuadros	II
Índice de fotogramas	III
Anexos	IX

Introducción

Esta tesis analiza la enunciación usada en la película de propaganda *Why We Fight: Preludio a la Guerra*, realizada a inicios de los años 40 del siglo pasado. En la investigación se analizan los elementos visuales y narrativos utilizados en el montaje de la obra para mostrar la enunciación de la importancia de participar en la Segunda Guerra Mundial.

El interés de esta investigación es conocer el uso que se le da al montaje en las películas de propaganda para convencer a los espectadores de unirse a la guerra, así como conocer la forma en que convergen los elementos visuales y narrativos que aparecen en pantalla.

Se estudian los códigos visuales que aparecen en el encuadre y que permiten presentar el mensaje de forma gráfica. Así como la narrativa que guía la trama de la película y los tipos de montajes usados a lo largo de ella.

La inquietud por llevar a cabo la investigación de este tema surgió a partir de entender la forma en que la propaganda se realizó en una de las guerras más importantes del siglo XX, y que hasta el día de hoy, sigue permeando en la cultura de las sociedades. Así como conocer la forma en que el montaje se utiliza en películas de propaganda y cómo se transmite la importancia de participar en la guerra.

El objetivo de esta tesis es analizar los elementos visuales y narrativos usados en el montaje de la película para identificar la forma en que se presenta la importancia y la necesidad de que los Estados Unidos participen en la Segunda Guerra Mundial.

El capítulo uno presenta un recuento del uso de la propaganda en el cine, especialmente en la era posterior a la Primera Guerra Mundial y su auge en el periodo de la Alemania nazi. También se presentan los antecedentes de cómo surgió la idea de hacer películas propagandísticas para entrenar al ejército y su posterior proyección a los ciudadanos para convencerlos de participar en la Segunda Guerra Mundial.

En el capítulo dos se introducen los estudios e investigaciones que se han realizado acerca del tema de propaganda en el cine. Así como los trabajos que abordan la investigación de la película *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y sus repercusiones en diferentes ámbitos académicos.

En el tercer capítulo se definen las teorías y los teóricos que permiten un acercamiento a la definición de los conceptos que se utilizan a lo largo de la investigación. En el cuarto capítulo se aborda la estrategia metodológica a utilizar para lograr comprender, de forma individual, los elementos narrativos, visuales y de montaje.

En el quinto capítulo se presentan los principales descubrimientos de los elementos que componen al objeto de estudio, conforme a la estrategia metodológica aplicada.

En el sexto, y último capítulo, corresponde a la descripción del análisis realizado a los elementos narrativos y visuales, así como su uso en el montaje de la película para poder presentar con ello los resultados.

Capítulo 1. Planteamiento del Problema

Antecedentes

¿De dónde nace la propaganda en los filmes? Sin duda alguna nace desde la primera proyección hecha por los hermanos Lumière. Como lo menciona Sánchez (2010) “El cine publicitario lo inventaron los Lumière (...) se dedicaron a promover el capitalismo, puede que de manera involuntaria” (p. 79). Sadoul (2002) menciona que “Los operadores de Lumière crearon los noticieros y el documental” (p.19). Este mismo autor indica que Méliès, cineasta reconocido por su forma de filmar y que aportó a la puesta en escena, también filmó publicidad para diferentes marcas (Sadoul, 2002).

El cine no nace solamente como una forma de arte en la que se presentan escenarios ficcionales, sino que en sus raíces también aparecen vestigios de una aplicación diferente para presentar otro tipo de mensajes. Entre ellos está la publicidad, en la que se pretende vender bienes y servicios con el objetivo de atraer clientes, así como la propaganda en la que se tiene como objetivo promover ideas en el público para que impacten y modifiquen la conducta u opiniones sobre un tema específico. Este último siendo un recurso que permaneció en el cine y llegó a convertirse en uno de los más utilizados en los periodos de guerra de la primera mitad del siglo XX.

Continuando con este uso propagandístico en el cine, en Estados Unidos la compañía Biograph Co. realizaba películas de propaganda personal para candidatos políticos, especializándose en asuntos documentales y de actualidad (Gubern, 2014). Es esencial rescatar que, por su propia capacidad de convencimiento, el cine es una herramienta idónea para crear ideología, y ya desde ese momento, se podía notar el uso del cine para persuadir a las audiencias.

Conforme avanzó la producción cinematográfica mundial, varios directores se interesaron por la producción de películas que transmitieran las situaciones comunes de las personas, sólo que a diferencia de lo creado por los operadores y los propios Lumière, estos filmes poseían dos particularidades: la duración del producto filmico era mayor, y contenían rasgos ficcionales.

En la década de los años 20, Robert Flaherty, inició su carrera como documentalista con *Nanook of the North*, documental ficcionalizado enfocado en la vida de un esquimal y su familia. Flaherty había hecho participar a la cámara en las actividades diarias de este esquimal, incluso hizo que él y su familia se convirtieran en actores para las escenas escritas por Flaherty (Sadoul, 2002). Con esta película y las que prosiguieron, Flaherty se contraponía a la cámara-ojo de Vertov y a la búsqueda de la veracidad que aportan los documentales de los hermanos Lumière.

Otro documentalista importante fue Dziga Vertov quien inició en 1918 en el cine documental, realizando los primeros largometrajes históricos de edición y varios documentales. Para 1920, se opuso a la filmación con elementos que no fueran “tomados en vivo” y junto con su hermano se dedicaron a filmar a personas en su ambiente diario, logrando registrar asuntos que eran habituales en los noticiarios, tales como: ceremonias, oradores, mítines, manifestaciones, deportes, etc., (Sadoul, 2002).

¿Pero en qué momento el cine se convirtió en una máquina para crear ideologías y promocionar fines armamentísticos y de expansionismo?

La relación del cine y la guerra puede ser rastreada hasta la Primera Guerra Mundial, en donde Cristina Stojanova (2017) menciona que a mitad de la guerra fueron producidos tres documentales con una misma temática, la cual fue la batalla de Somme

en Francia. Los departamentos de guerra de Alemania, Francia y la Gran Bretaña fueron los encargados de producir este documental con el fin de proyectarlo a las masas.

Desde el punto de vista del gobierno norteamericano el uso de filmes como método de propaganda era un elemento necesario. Tanto que una semana después de unirse a la Primera Guerra Mundial fue creado el *Committee on Public Information (CPI)* o el *Creel Committee*, el cual fue dividido en dos secciones: la doméstica, enfocada en tratar de movilizar a los americanos a la guerra, y la extranjera, que supervisaba oficinas en más de 30 países y estaba subdividida en el Buro Extranjero de Prensa, el Servicio Inalámbrico de Cables y el Servicio de Filme Extranjero (Taylor, 2003).

Como resultado de la guerra en Europa y la poca producción de estos países, la industria americana emergió como una de las más poderosas del mundo. Para este tiempo gente del medio como Chaplin, Fairbanks, Pickford, Hart y otros ayudaron al gobierno a través del *War Cooperation Committee of the Motion Picture Industry*, encabezada por D.W. Griffith (Taylor, 2003). Algunas de las películas que se realizaron con este propósito fueron “The Great Liberty Bond Hold-up (1917), (...) The Little American (1917), (...) The Hunt Within (1918), The Kaiser, the Beast of Berlin (1918) y The Claws of the Hun (1918)” (Taylor, 2003, pp 185-186).

Al mismo tiempo que se realizaban películas, la industria fílmica americana y el *Committee on Public Information*, a través de su división de películas, produjo más de sesenta filmes oficiales, cuyo principal objetivo estaba diseñado para las necesidades del servicio militar, es decir, reclutamiento, levantar la moral en las tropas, para informar y educar, así como de archivo histórico (Taylor, 2003).

Posteriormente la Alemania nazi comenzó su plan de expansionismo. El documental como instrumento propagandístico empezó a dar signos de vida en las

películas hechas por Leni Riefenstahl, quien dirigió documentales para el III Reich alemán, así como en la Unión Soviética con los realizadores Dziga Vertov o Esfir Shub (Ors y Sanfélix, 2013).

Los documentales alemanes buscaban enaltecer las virtudes alemanas, enfocadas en la superioridad racial, así como la capacidad de organización del Partido Nacional Socialista. A través de imágenes que buscaban la creación de impacto en los espectadores, el cine documental alemán se convirtió en un símbolo de lo que se podía crear por este medio. Taylor (2003) indica que para Hitler la propaganda representaba un instrumento capaz de atraer a las masas, organizarlas y unir las al partido.

Como sostiene Jason (2016) la Alemania nazi comprendía el poder que el cine le otorgaba a la propaganda para moldear a los espectadores. Al inicio, la maquinaria alemana de propaganda se enfocó en las juventudes alemanas, utilizando los filmes para apelar a sus emociones y lograr educarlos, organizarlos, entrenarlos, unirlos a un regimiento Nazi y crear en ellos la importancia de los símbolos, como lo son: los uniformes, bandas, desfiles y banderas (Taylor, 2003).

Inmediatamente después del estallido de la guerra, el Ministerio de Propaganda alemán empleó todo su poderío para que los noticiarios se establecieran como un mecanismo efectivo de propaganda (Kracauer, 1985). Durante este periodo, el gobierno alemán produjo un noticiero semanal distribuido por toda Alemania titulado *Blitzkrieg im Westen*, el cual se enfocó en llevar las noticias lo más pronto posible a los cines alemanes sobre la vida de los soldados en el frente, así como de los mensajes de los altos mandos nazis.

También en este tiempo, el cine alemán, en el que la industria alemana estaba controlada en su totalidad por el Estado, buscaba a través de las películas una justificación

de la guerra y poder preservar el poder político (Jason, 2016). Comenzó a producir documentales enfocados en las campañas bélicas que se libraron en ese momento, dos de ellos, como menciona Kracauer (1985), fueron: *Feuertaufe* y *Sieg im Westen*. El primero enfocado a la campaña en Polonia y el segundo sobre la campaña librada en Francia.

Estas obras filmicas presentaban características que se podrían resaltar como propias del sistema de montaje y creación del discurso alemán. Entre las características que las determinan está el uso de una longitud mayor a la que en los documentales se solían hacer; el uso de elipsis y de animación para los mapas mostrados en el documental; el estereotipo del soldado alemán representado por el adjetivo de valiente, feliz y que añoraba regresar a casa para estar con su familia e ir a la iglesia como un cristiano normal; la repetición constante de los estatutos nazis y el enaltecimiento de los altos mandos del gobierno, así como mostrar a Hitler como un dios que salvaría a Alemania (Kracauer, 1986).

Otros elementos enunciados por Jason (2016) son que la propaganda hecha en la Alemania nazi enfatizó la función principal de la mujer alemana de dotar niños alemanes al Estado. Un elemento que también era constante en las películas de propaganda alemana era la necesidad de ganar territorio y de los acontecimientos históricos que orillaron al país a luchar, siempre poniéndolo como la víctima frente a sus enemigos.

Justo después de la invasión a Polonia y de la declaración de guerra con Reino Unido, en el año 1939, las películas norteamericanas e inglesas buscaban concientizar a las audiencias sobre los peligros de la presencia de la Alemania nazi (Antuñano, 2016). Un ejemplo es la primera película con fines propagandísticos, *The Lion Has Wings* (1939), realizada por Alexander Korda, así como películas ganadoras de premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas como *In Which We Serve* (1942), *Henry V* (1944) y *Desert Victory* (1943), ganadora del Oscar a mejor documental (Taylor, 2003).

Es en estos años donde películas con una notable carga moralista del bien y el mal, hacen su debut en las pantallas de Estados Unidos. El gobierno norteamericano hace una distinción entre propaganda blanca y negra, por lo cual se crean dos organismos separados: *Office of Strategic Services (OSS)* para contenido de propaganda negra, y *Office of War Information (OWI)* para el contenido considerado blanco (Taylor, 2003). Con la creación de la *OWI* el gobierno buscaba participar en la producción de películas hechas por Hollywood, puesto que era considerada como una gran herramienta para la distribución de mensajes (Burns, 2010). En el libro *Munition of the Mind*, Taylor (2003) menciona que el presidente Roosevelt declaró que la industria cinematográfica podría ser el instrumento de propaganda más poderoso del mundo.

Con estos acontecimientos, se empezó la producción de películas con mensajes claros de apoyo a la intervención estadounidense en la guerra europea. Ahora, las películas no tienen que ocultar la intención de crear reflexiones en los espectadores como se hacía en los primeros años del conflicto.

En 1942 la *OWI* y el gobierno de los Estados Unidos crearon un manual donde se enlistaron los temas que ayudarían al esfuerzo nacional para la guerra, estos temas estaban enfocados en cinco necesidades prioritarias; 1) explicarle a los ciudadanos americanos el porqué se lucha; 2) retratar a las Naciones Unidas y a su gente; 3) motivar al trabajo y a la producción; 4) aumentar la moral en el país; y 5) representar el heroísmo de las fuerzas armadas de Estados Unidos (Taylor, 2003). Estos temas presentados, como menciona Burns (2010), estaban enfocados en mostrar la apertura democrática y la representación social de todos los países, buscando que la audiencia se sintiera parte de la lucha. Con esto se lograría cambiar la percepción de los estadounidenses en relación a la guerra que se libraba en Europa.

Mucha de la gente que trabajaba en Hollywood decidió cooperar con el ejército, entre ellos se encontraba John Ford, director de *December 7th* y *The Battle of Midway*; John Huston quien dirigió *Report from the Aleutians* y *The Battle of San Pietro*; William Wyler con *The Memphis Belle* y *Thunderbolt*, y uno de los más famosos y motivo de este trabajo, Frank Capra, quien dirigió documentales para el Ejército de los Estados Unidos (Taylor, 2003), incluida la serie *Why We Fight* y el documental que se analizará, es decir, *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.

Frank Capra inició su carrera militar cuando el ejército norteamericano comprendió que las charlas informativas no funcionaban para motivar y enseñar a los reclutas la importancia de librar una batalla en el continente Europeo. Es por ello que el general C. Marshall confió un proyecto de películas propagandísticas a Frank Capra.

Cardwell (1991) relata que el General le dijo a Capra que le daba la misión de “Hacer una serie de filmes documentados y factibles, el primero en nuestra historia, que va a explicar a nuestros jóvenes en la Armada el porqué estamos luchando y los principios por los cuales estamos luchando” (p. 1).

Mientras que Taylor (2003) relata cómo Capra se involucró en el proyecto: La historia narra que Capra le protestó a Marshall que él nunca había hecho una película documental antes, a lo que el General contestó: “Nunca había sido jefe de Estado Mayor antes. Jóvenes que están comandando barcos hoy, hace un año nunca habían visto el océano”, después de lo cual dijo Capra: “Lo siento, señor. Le haré el mejor maldito documental que haya visto”.

Frank Capra emprende la misión de crear un producto audiovisual que permitiera contrarrestar los documentales alemanes. La técnica usada para llevar a cabo esto fue el documental recopilatorio.

En el trabajo de Antuñano (2016) se reconoce la importancia de la serie documental *Why We Fight* para instruir y convencer, por medio de un discurso marcado, a los reclutas y al público norteamericano. Las películas, como menciona Antuñano (2016) “incidiría en la importancia de la participación estadounidense en la contienda, tomando la amenaza de la pérdida de la libertad como principal estandarte por el [qué] luchar y ofreciendo una visión reveladora del poder del enemigo” (p.22). Además, la película fue proyectada como requisito para cada soldado que se enlistó en las Fuerzas Armadas, contando como entrenamiento (Cardwell, 1991). La serie documental realizada por Capra tomó relevancia por lograr aumentar la moral y transmitir la necesidad de librar una batalla en el continente europeo.

Why We Fight: Preludio a la Guerra fue considerada por el presidente Roosevelt como una película que lograba deshacer el sentimiento aislacionista de la población, por lo que ordenó que se distribuyera comercialmente (Taylor, 2003). Posteriormente, *Why We Fight: Preludio a la Guerra* ganó el premio de la Academia a mejor documental el 4 de marzo de 1943.

Impactó tanto que fue traducida al español, al portugués y al chino y proyectada para el ejército británico, canadiense, australiano y neozelandés (Cardwell, 1991).

También marcó un precedente por la forma en que se informó a las tropas. En primer lugar, porque se buscaba contar la verdad y porque la narrativa empleada en el documental apelaba al sentimiento estadounidense por medio del entretenimiento. Cardwell (1991) menciona que, en un memorándum, Capra expresó la finalidad de los documentales que estaba haciendo, entre ellos, resaltar un sentimiento de confianza a ganar la guerra, mostrar los objetivos del enemigo y compararlos con la razón americana de luchar por la existencia de Estados Unidos y la libertad, así como promover la confianza

en las fuerzas armadas. Incluso en la declaración del general C. Marshall se resalta el objetivo de la película.

Esta película, la primera de una serie, fue preparada por el Departamento de Guerra para que los miembros del ejército se familiaricen con información objetiva sobre las causas, los hechos que llevaron a nuestra entrada en la guerra y los principios por los cuales luchamos. El conocimiento de estos hechos es una parte indispensable del entrenamiento militar y merece la seria consideración de cada soldado estadounidense. (Hovland, Lumsdaine y Sheffield, 2017, p. 22)

En definitiva, el documental elaborado por Capra es un producto que consta de diferentes elementos creados en años anteriores y que la suma de ellos permite que este documental se apropie de recursos audiovisuales innovadores de documentales previos, como lo son *Triumph of the Will*, *Campaign for Poland*, *Victory in the West* y de algunos noticieros como *The March of Time*. No es secreto que Capra se inspiró en el documental hecho por Leni Riefenstahl y que utilizó tomas de ese filme para Preludio a la Guerra.

A partir de estos elementos, el documental agrega nuevas formas para relatar la historia, por ejemplo, hace una división de dos mundos, el bueno y el malo, un mundo de esclavos y un mundo en libertad; usando filmes del enemigo. En él se muestra el totalitarismo que promueven y cómo eso afectaría en las libertades del público; se valen de las imágenes de las agresiones de Pearl Harbor, Reino Unido, Francia y China (Cardwell, 1991).

El uso que le dio Frank Capra a estos recursos hace que Preludio a la Guerra se convierta en una película documental enfocada en ser objetiva y verdadera. Buscando en todo momento la instrucción de los soldados, pero también en generar en el espectador una imagen mental de buenos y malos, lo cual llevaría a que los Estados Unidos se

presente ante el mundo como el responsable de la liberación y protección del mundo libre, así como mostrar, a través de las películas, un país que debe ser temido por su poderío militar.

Es por ello que la investigación de los contenidos narrativos y audiovisuales de *Preludio a la Guerra* nos permiten acercarnos para entender cómo se moldeaba la propaganda a finales de la primera mitad del siglo XX. Conocer el significado que tuvo el cine como método para hacer que jóvenes, que no les interesaba una guerra al otro lado del Atlántico, se enlistaran en el ejército y pelearan en una guerra que, en principio, no era su guerra.

El análisis de la película documental que se ha mencionado a lo largo de este trabajo y cuyo arquitecto fue Francesco Rosario Capra, mejor conocido como Frank Capra, permite que su película sea una ventana para conocer los inicios de las campañas mediáticas utilizadas para convencer a los ciudadanos de llevar a cabo acciones.

Es por ello que en el objetivo y la pregunta de esta investigación se hace hincapié en analizar el montaje, los elementos visuales y narrativos contenidos en *Preludio a la Guerra*. Puesto que, con ellos, podremos acercarnos a los elementos que hacen de esta película un referente en la propaganda de guerra.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los elementos narrativos y visuales que se emplean en el montaje de la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* para enunciar la necesidad y la importancia de participar en la Segunda Guerra Mundial?

Objetivo general

- Analizar los elementos narrativos y visuales usados en el montaje de la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* para identificar cómo se presenta la enunciación de la importancia y la necesidad de participar en la guerra.

Objetivos particulares

- Identificar los elementos visuales que representan la necesidad de participar en la guerra usados en el documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.
- Identificar la línea narrativa por medio del mensaje que se presenta en *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.
- Analizar el uso del montaje que dota de sentido a los elementos visuales y a los elementos narrativos en el documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.

Justificación

El propósito de la presente investigación tiene como finalidad exponer la manera en que la enunciación es presentada a través de los elementos narrativos y visuales usados en la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y de cómo el montaje permite confluir a estos elementos para presentar un mensaje, ya que a partir de esta película se desarrolló una forma de realizar obras filmicas, repercutiendo en la propaganda bélica y en la forma de estructurar documentales en décadas posteriores.

Así, la presente investigación permite obtener nuevos conocimientos sobre el uso del montaje y de los recursos, tanto visuales como narrativos empleados para entrenar a ejércitos del mundo y lograr crear una ideología en las masas a través de la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*. Además expone una metodología capaz de entender o de construir obras cinematográficas documentales que muestren o intenten crear un pensamiento similar al presentado en las películas de este periodo.

En el ámbito de relevancia social se puede decir que, a 80 años del inicio de la Segunda Guerra Mundial, es pertinente hacer una reflexión de los cambios que trajo consigo a los campos sociales, tecnológicos y económicos, así como en la forma de hacer propaganda por medio del cine. Es inevitable decir que esta guerra no ha influido en la cultura y la investigación alrededor del mundo.

Asimismo, según un análisis realizado en Google Trends, herramienta que permite analizar las búsquedas mundiales a través del buscador de esta compañía, arroja datos que nos ayudan a comprender cómo se ha desarrollado el tema de la Segunda Guerra Mundial de 2015 a 2019.

Los datos muestran que el tema a nivel mundial se ha mantenido por arriba del 40 por ciento del interés de búsqueda (Google Trends, 2019). Comparado con tres guerras del mismo periodo, como lo son, la guerra de Vietnam, la Primera Guerra Mundial y la guerra de Corea, los datos muestran que el interés es mayor en la Segunda Guerra Mundial. Si bien se puede argumentar que estas tres primeras guerras no tienen la misma visibilidad en el umbral académico o social y por ende una menor influencia en aspectos como el cine, sí se puede decir que la exposición y la creación de propaganda tuvo un mayor auge durante el periodo anterior y posterior a la Segunda Guerra Mundial, por lo cual es un factor que hace reconocible la importancia de investigar este tema.

A nivel local, los internautas mexicanos han posicionado el interés de búsqueda con relación a estas cuatro guerras, de la siguiente manera: la Segunda Guerra Mundial tiene 51 por ciento de interés de búsqueda, le sigue la Primera Guerra Mundial con el 37 por ciento y al final quedan la guerra de Vietnam y de Corea, con el cuatro y uno por ciento respectivamente (Google Trends, 2019).

Esta investigación ayuda a llenar el vacío que hay en los trabajos hechos sobre la serie documental *Why We Fight* y especialmente de la película *Preludio a la Guerra*, ya que las investigaciones analizadas en el estado del arte y antecedentes no realizan un análisis del montaje o del discurso audiovisual. No hay trabajos que analicen las escenas o planos y que permitan dar explicación de cómo los elementos visuales y narrativos pueden afectar en el mensaje que se da en una película de propaganda.

Asimismo, este trabajo puede facilitar el camino para otros proyectos de investigación que pretendan entender, haciendo una comparación, sobre los cambios narrativos y visuales que se utilizan actualmente, así como conocer si los elementos que se utilizaron en *Preludio a la Guerra* pueden ser vigentes para hacer propaganda en la actualidad.

Además, puede ser utilizada para abordar investigaciones sobre trabajos de largometrajes del género documental en México, pues el número de producciones a nivel nacional se ha incrementado en los últimos 10 años y con ello la posibilidad de usar nuevas metodologías que permitan entender su montaje, sus elementos visuales o narrativos, así como la enunciación que se establece en ellos.

De igual forma, este trabajo cobra relevancia al exponer cuestiones sobre el género documental y las influencias que ha dejado en el continuar de la producción fílmica en el mundo, así como en México. Si bien en la actualidad no se presenta un evento bélico de la dimensión de una guerra mundial, en las décadas precedentes se ha percibido un estado de violencia en diferentes entornos, los cuales han sido retratados en documentales que se mantienen en la discusión social y cinematográfica. Es por ello que hablar de documentales propagandísticos sigue siendo vigente, no solamente en el mundo sino también en México y en el cine documental.

Por otra parte, la factibilidad de lograr la investigación es posible debido a que la película que se analizará se encuentra digitalmente en diferentes portales de video, tales como la empresa de *streaming* Netflix, en el canal de *YouTube* y en la página oficial del *U.S National Archives*, donde es posible descargar digitalmente la película, así como la página de la cadena de televisión pública C-SPAN.

Es por ello que este trabajo cobra relevancia en la actualidad, puesto que la película que se analizará tiene la capacidad de ayudar en diferentes ámbitos de la investigación y encontrar nuevos conocimientos sobre el tema de la Segunda Guerra Mundial, el cine y la forma en que se ha hecho propaganda en el mundo. Así como para entender la forma en que los nuevos documentales que tienen como tema la violencia

puede transmitir mensajes que busquen cambiar la opinión, la conducta de los espectadores o sensibilizar al público sobre las cuestiones que viven en sus regiones.

Capítulo 2. Estado de la Cuestión

La revisión de la literatura que se realizó para el presente planteamiento permitió un mejor acercamiento hacia el objeto de estudio: la enunciación en la importancia de ir a la guerra en la película documental *Preludio a la Guerra*.

Los textos se clasificaron en unidades de acuerdo a la aproximación del objeto de estudio.

Como unidad inicial están los estudios acerca de la propaganda en la Segunda Guerra Mundial. Esta unidad se enfocó en la recopilación de contenido documental relacionado con el uso de la propaganda en *Preludio a la Guerra* y de la época en la que se realizó. Posteriormente, el análisis del montaje en películas documental y de ficción abordó textos hechos para explicar el uso del montaje, así como la aplicación de recursos audiovisuales. Por último, están los estudios enfocados en el abordaje del discurso audiovisual empleado en películas de la Segunda Guerra Mundial, pero también de producciones distintas a ella.

Propaganda

En este apartado se abordó la situación de las películas de propaganda en diferentes países, principalmente en Alemania y Estados Unidos. También se abordó el uso que estos países le daban a la propaganda y cuáles eran las intenciones particulares que tenían.

Los estudios de propaganda más relevantes encontrados en la búsqueda del Estado del Arte son los siguientes. El artículo de Ian Scott (2009) titulado *Frank Capra and Leni Riefenstahl: Politics, Propaganda and the personal*. El artículo hace un análisis del estilo cinematográfico de Capra y Riefenstahl, en donde las principales características que se encuentran al analizar la serie de películas documentales *Why We Fight* son imágenes de otros documentales alemanes e italianos, el mayor descubrimiento son las imágenes de Riefenstahl y su documental *Triumph des Willens*.

Scott (2009) hace una recuperación histórica en la que Capra se autoproclama como seguidor de las películas de Riefenstahl y de cómo el documental *Triumph des Willens* influyó en su propia forma de hacer películas, enfocada en documentales. A partir de esto el autor del artículo muestra los elementos que sostienen las declaraciones de Capra y de cómo el director entendió el cine documental.

Por su parte, Jason Gary (2016), en el artículo titulado *Whence did German propaganda films derive their power? Ian Garden's The Third Reich's Celluloid War: propaganda in Nazi feature films, documentaries and television*, hace un análisis del libro de Ian Garden, *The third Reich's Celluloid War: Propaganda in Nazi Feature Films, Documentaries, and Television*, para entender la naturaleza de la propaganda nazi y de los elementos que sobresalen en los productos audiovisuales realizados en ese momento.

Gary (2016) hace una diferenciación de los elementos del discurso tratados por Alemania y los Estados Unidos. Primero encuentra que en Alemania la industria fílmica estaba controlada por el Estado desde el ascenso de los nazis, usándola como una forma de justificación para mantenerse en el poder, mientras que en los Estados Unidos la industria fílmica no sufrió ningún control con fines de justificar el poder del Estado.

También se compara los estereotipos presentados en las producciones. En Alemania los estereotipos que se manejaban para retratar a un americano eran los de codicioso, decadente y débilmente gobernado. Mientras que del lado de la propaganda aliada los alemanes eran mostrados como falsos, despiadados imperialistas y fanáticos asesinos. Sin embargo, en este punto se insiste en que los Aliados, a través de su propaganda, hicieron una línea para dividir a los nazis de los alemanes comunes, es decir, que no eran seguidores del nazismo.

Posteriormente, el autor retoma de Garden los discursos usados por el cine alemán, en donde se muestra y justifica la necesidad de la guerra. En diferentes películas se muestran, por medio de metáforas o en algunas de forma más explícita, momentos de la historia de Alemania, como lo son los problemas financieros de los años 20 y principios de los 30. En otras obras fílmicas se muestra el derecho que tienen los alemanes sobre tierras europeas, así como documentales en donde se enaltece la función de Hitler y se le presenta como un dios (Jason, 2016).

En el artículo de Barry Cardwell (1991), titulado *Film and Motivation- The Why We Fight Series* se hace una investigación histórica sobre los acontecimientos que llevaron a Frank Capra a ser parte de la Segunda Guerra Mundial. A lo largo de la publicación relata los primeros encuentros entre Capra y Marshall, así como los requisitos que debían contener las películas de propaganda.

Cardwell hace un capítulo dedicado a la película documental *Why We Fight* y de los objetivos planteados por Capra para que la serie documental pudiera servir como material de entrenamiento, basándose en los estatutos planteados por el general Marshall.

El objetivo general giraba entorno a la frase citada de Capra, “para ganar esta guerra debemos ganar la batalla por las mentes de los hombres” (Cardwell, 1991, p. 59). A partir de ahí, los guionistas y Capra empezaron a redactar con el objetivo de que los filmes debían crear un sentimiento ganador a través de 5 puntos claves; el primero, mostrando los objetivos despiadados de sus enemigos; 2) promocionar confianza en las fuerzas armadas; 3) que la guerra era para mantener la existencia de Estados Unidos; 4) crear en el espectador el miedo de que si se perdía la guerra se perderían las libertades; y 5) dejar en claro que los Estados Unidos eran los encargados de llevar la antorcha de la libertad. (Cardwell, 1991)

Para el siguiente capítulo, enfocado en su totalidad a la película *Preludio a la Guerra*, Cardwell (1991) menciona que el objetivo que se tenía al proyectar la película a los soldados era establecer una diferenciación entre dos formas de pensamiento con respecto a dos mundos, el malo retratado como un mundo de esclavos y el bueno enfocado a un mundo libre.

Para lograr estas diferencias se usó material filmico del enemigo, en el cual prevalecían tomas que mostraban a los países enemigos como un sistema totalitario alejado de los principales derechos que poseían los ciudadanos norteamericanos, como lo son: la libertad de prensa, de expresión, de asamblea, la libertad de ser juzgado en un juicio y frente a un tribunal, a los sindicatos, libertad de religión y todo aquello que pudiera asociarse a la imagen del mundo libre. (Cardwell, 1991)

En el artículo *La gran pantalla en guerra: Segunda guerra mundial y noticieros cinematográficos Luce (1940-1945)* Carlota Coronado (2015) centra su investigación en analizar los noticieros cinematográficos *Luce* producidos en época de guerra en Italia y que servirían como la base de la propaganda fascista.

Coronado (2015) menciona que la propaganda italiana tuvo que adaptarse a las nuevas necesidades políticas del momento, debido a que existía un alto rechazo a la guerra por parte de la población, por lo cual, el noticiario *Luce* inició con una presentación de la necesidad de librar esta guerra con el fin de persuadir a los espectadores.

La estrategia tomada para lograr convencer a la audiencia italiana de entrar a una guerra se enfocó en mostrar las ventajas de luchar y de demostrar que Italia estaba lista para una guerra de esa magnitud, mediante la producción de contenido que presenta al ejército realizando maniobras, adiestramiento y desfiles. (Coronado, 2015)

Otros elementos que tenían estas producciones eran la insistencia en que era una guerra rápida y que no pasaría mucho tiempo para que se acabara, también que las imágenes de las victorias de Alemania que se presentaban, ayudaban a crear un estado de opinión positivo en la audiencia (Coronado, 2015). Esto era de suma importancia debido a que Italia había tenido experiencias traumáticas con la Primera Guerra Mundial y que su ejército no estaba preparado para luchar contra muchos países. Es por ello que al presentar a Alemania como aliado y del poderío que desplegaba en batalla, permitía que los espectadores tuvieran confianza en el ejército italiano.

Como lo afirma Coronado, “Luce debía difundir una imagen idílica de la guerra: sin muertos y con victorias” (2015, p. 291). Es por eso que los contenidos que se mostraban al público eran aspectos contrarios a la guerra y se evitaban las batallas que tenía Italia u otro aliado.

Coronado (2015) menciona que en las películas se evitaban los aspectos sangrientos como las escenas de batalla y que en su lugar se mostraban a los soldados heridos en hospitales donde eran bien atendidos, también se daba prioridad a los acontecimientos que creaban sensación de normalidad como viajes a la playa, Navidad y noticias banales.

El artículo permite entender cuáles eran los elementos que se necesitaban en las películas de propaganda de Italia, y entender que a diferencia de Estados Unidos o de Alemania, en Italia era necesario crear una sensación de confianza en el ejército y de evitar lo más que se pueda las escenas relacionadas con combate.

Por su parte Jordan Winters (2014) en su tesis *Send in the Mouse: How American Politicians Used Walt Disney Productions to Safeguard the American Home Front in WWII* hace una recapitulación de los elementos que sobresalen en las películas hechas por los estudios Disney con fines propagandísticos en la Segunda Guerra Mundial.

Las principales características es que las películas proclamaban mensajes contra el gobierno nazi, y remarcaban la importancia de unirse al ejército para luchar en la guerra, también sobresalen los mensajes enfocados a pagar impuestos para poder financiar la guerra y la importancia que tiene la comida en ella (Winters, 2014).

A partir de estos mensajes, Winters (2014) menciona que la audiencia estadounidense empezaría a interiorizar los mensajes y darles importancia, a tal grado que los haría apoyar la guerra y a unirse de una u otra forma. Esto se logró a que los personajes que aparecían en la mayoría de las películas de propaganda hechas por Disney eran personajes ya conocidos y que aportan humor a la película, incluso menciona el autor que

estos productos audiovisuales son educacionales, ya que permitía enseñar a los ciudadanos a cómo luchar en su propio país y no necesariamente pelear en Europa.

Winters (2014) llega a la conclusión de que gracias a los iconos culturales y la influencia que tienen estos en las audiencias fue posible lograr un gran impacto en los espectadores de los Estados Unidos, así como desarrollar lazos diplomáticos con países latinoamericanos, debido a que ciertas películas se proyectaron a lo largo del continente americano.

Otro artículo de relevancia es el de *La razón frente a la imposición en las estrategias didáctico-propagandísticas del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial: “Why We Fight” de Frank Capra como ejemplo* de Ramón Girona (2009), en el cual el autor analiza los aspectos empleados en la serie documental *Why We Fight* y de cómo fueron usados para la formación y creación de propaganda destinada a los integrantes del ejército americano.

En un principio Girona (2009) resalta el punto que origina que la propaganda se utilice como fuente de adiestramiento en el ejército norteamericano. La historia inicia con el general C. Marshall y su propuesta de que los soldados no solamente debían ser preparados para luchar mediante técnicas de control sobre ellos, sino que debían tener una formación psicológica, ideológica, encaminada a la orientación moral, ya que para Marshall esto era necesario debido a que el ejército estaría conformado por ciudadanos que no tenían experiencia en un conflicto armado o relación con las fuerzas armadas, y que de no hacerlo se tendrían problemas ya presentados en otras guerras, como tener miedo a la hora de combatir.

Girona (2009) menciona que, “*Why We Fight* se convirtió en una de las más conseguidas concreciones, en imágenes, de aquella voluntad expresada por el general

Marshall” (p. 276). Esto debido a que Preludio a la Guerra crea dos vías argumentales: 1) Las cosas que condujeron a los americanos a entrar a la guerra, y 2) los principios por los cuales luchan. Para lograr estos objetivos narrativos se partía de contextualizar a los soldados sobre los acontecimientos que llevaron a la contienda mundial, haciendo un recuento histórico de la primera mitad del siglo XX y de los bombardeos de Pearl Harbor (Girona, 2009).

El segundo aspecto de la línea argumental es el elemento que cobra más peso en la obra fílmica. Tenía como objetivo crear en el espectador una necesidad de adoptar como suyos los principios de libertad y de proteger esa libertad. Girona (2009) utiliza de ejemplo el Destino Manifiesto (The Manifest Destiny) para explicar cómo se utilizó esta mentalidad en las películas de *Why We Fight* para que los soldados se identificaran con la misión de los Estados Unidos de ser los libertadores del mundo. Sin embargo, parece ser una coincidencia frente al objetivo principal de buscar enfrentar a la audiencia contra el temor de perder sus libertades, por lo tanto, queda explícito que la lucha es por mantener esas libertades y de paso perpetuarlas en países europeos.

Como conclusión Girona (2009) establece que *Why We Fight* es una película que crea un discurso que se seguirá utilizando en años posteriores y que incluso sigue funcionando para que Estados Unidos se presente como una nación independiente utilizando el recurso ideológico para las intervenciones bélicas.

En conclusión, los textos encontrados nos permiten entender el uso de la propaganda en los dos principales países del conflicto: Alemania y Estados Unidos. Los dos utilizaron la propaganda para crear una diferencia entre ellos y sus enemigos, así como remarcar los estereotipos creados para resaltar y perpetuar la ideología que manejaron como discurso predominante.

También los textos abordados nos permiten conocer los objetivos con los que inició la propaganda de Estados Unidos y de las razones que originaron que Capra siguiera ciertos argumentos en la película *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.

Análisis del montaje

En este apartado se tiene como objetivo encontrar textos que permitan entender cómo se analizan las películas documentales de forma técnica, basándose en la duración, el uso de los planos y de los elementos necesarios para desarrollar un documental propagandístico o una producción cinematográfica.

En algunos de los textos se centra en la película *Preludio a la Guerra* y de la serie documental *Why We Fight*, sin embargo, también se encuentran textos que abarcan cine documental alemán y propuestas de análisis cinematográfico de otras películas ajenas al género de documental o bélico.

En el artículo de Thomas Bohn (s.f.) titulado *Why We Fight*, el autor clasifica los elementos técnicos utilizados en esta serie documental. Entre estos elementos se encuentra la forma de realizar el filme, el cual, está basado en formato de compilación debido que se usó material de archivo de películas de propaganda de países enemigos.

En función de que el documental estaba hecho con material de diversos elementos, Capra se enfocó en el montaje como principal elemento narrativo, logrando destacar por el adecuado uso del montaje paralelo, ya que no podrían ser utilizados los elementos básicos de una película de Hollywood como son: composición de la toma, movimientos de cámara, iluminación, diseño de sets, actuaciones, etc. (Bohn, s.f.)

Bohn (s.f.), menciona que el montaje utilizado en las películas dominaba la transición entre tomas y la duración del corte, el cual duraba 3.5 segundos, así como un patrón en el montaje, el cual era distintivo y deliberado y que lograba comunicar de forma eficiente, coherente y repetidamente, el mensaje a soldados que no tenían muchos estudios.

De igual forma, la música y la narración fueron dos elementos importantes para mantener el ritmo de la película. En la narración se tenía a Walter Huston con una voz rasposa y autoritaria, la cual lograba una narración coloquial y conversacional. Mientras que la música, a cargo del compositor Dimitri Tiomkin, era repetitiva y diseñada para apelar a los sentimientos (Bohn, s.f.).

Por su parte, Ramón Girona (2015) y su artículo titulado *Why We Fight and The Focused Interview. Cinema and Social Science during World War II* sostiene que la película documental Preludio a la Guerra presenta tomas que priorizan la imagen del soldado ideal creado por el general Marshall. También menciona que el documental utiliza en su montaje una función donde se describe a los países en conflicto, las políticas que seguían estos países antes de entrar en guerra, las mejores batallas que se habían llevado a cabo, así como imágenes de los bombardeos a Pearl Harbor.

Otros elementos visuales básicos que utiliza Capra en el documental son los discursos expansionistas enunciados por Mussolini sobre Etiopía, la guerra civil española, la invasión a Polonia, la batalla en Reino Unido y otros. De igual forma, hace un viaje visual a través de diferentes momentos de la historia reciente y de los sucesos que llevaron a la guerra. En todo momento se utiliza un montaje lleno de cortes y que utiliza elementos visuales importantes para el desarrollo del argumento, como son mapas, carteles y efectos sonoros. (Girona, 2015)

En el libro titulado *De Caligari a Hitler: una historia psicológica del cine alemán*, escrito por Siegfried Kracauer (1985), se analizan las principales características del cine propagandístico alemán, tomando como partida los años en que fueron encargados dos largometrajes, *Feuertaufe* y *Sieg im Westen*, donde el primero se encargaba de plasmar la campaña de guerra en Polonia, mientras que el segundo se enfoca en retratar los acontecimientos de la campaña en Francia. De igual forma, toma como elemento de estudio los noticiarios semanales titulados *Blitzkrieg im Westen*.

A partir de estos tres objetos de estudio, el autor empieza a mostrar los puntos característicos de las películas destinadas a la propaganda. Entre ellos se menciona que los documentales presentados debían ser fieles a la realidad, utilizando en todo momento imágenes del campo de batalla y no recrearlas; el segundo principio que se aplicó era la duración de los documentales, alargándolos a 40 minutos y haciendo que el mensaje utilizado se repitiera para lograr que el espectador se transformara; el tercer principio era la velocidad de montaje utilizado en los documentales y noticieros, así como la velocidad en la que debían proyectarse en pantalla (Kracauer, 1985).

A partir del montaje, los alemanes entendían que era necesario utilizar tres diferentes medios para el filme: comentario, imágenes y sonido. Con esto mantienen un lenguaje filmico que no fuera difícil de comprender para las audiencias, pues como lo deja en claro Kracauer, el Ministerio de Propaganda tenía claro que debía proyectarse a cuantas personas fuera necesario, incluso se demuestra, a través del análisis que hace el autor, el uso de representaciones visuales como uso de mapas animados, caras de los adversarios, música e imágenes que mostraban el poder de convocatoria que lograba el partido nazi, así como mostrar a los nuevos representantes del poder político de Alemania (Kracauer, 1985).

En el artículo titulado *Propuesta didáctica de análisis de la imagen audiovisual aplicada al documental “las estatuas también mueren”*, de Alfonso Revilla (2016), se hace un análisis de imágenes visuales de una película documental que abarca obras de arte. En el artículo se establece que los parámetros para el análisis del filme serán: “plano y toma, campo, composición, elipsis, continuidad, color, iluminación, puesta en escena, montaje y edición, banda sonora y guión” (Revilla, 2016, p.97).

A partir de estos elementos de análisis se permite conocer el discurso que se aborda en la película documental, ya que a través de describir lo que está pasando en pantalla es más fácil saber el tipo de intención que tiene el autor en el montaje. Por ejemplo, el autor establece en el análisis de *las estatuas también mueren* que el montaje es tanto descriptivo como expresivo, y que esto se debe a que se distingue un interés por parte del artista en expresar una idea clara, pero no sólo eso, sino que el sonido permite dotar de ritmo a las imágenes y hacer una transición de escena a escena, logrando hacer cambios de intensidad (Revilla, 2016).

En el trabajo presentado por Revilla (2016) se logra entender que es necesario tener nuevos métodos para el análisis de las películas, especialmente aquellos que permitan a los estudiantes tener mejores procesos de aprendizaje de la imagen móvil.

A pesar de que el artículo está enfocado en entender los elementos del lenguaje plástico que están insertos dentro de la película documental, *las estatuas también mueren*, es rescatable el proceso metodológico utilizado por Revilla para el análisis de un documental a partir del montaje utilizado por el artista y con ello poder entender las características de creación de un discurso.

Por su parte, Fernando Morales-Morante (2009) formula un modelo de cuantificación de la información que se presenta en una película utilizando clips de video con diferente tiempo de exposición y de información.

En el artículo *La duración del plano a partir de la identificación de la información: referentes para la mejora del rendimiento del montaje*, Morales-Morante (2009), tiene como objetivo medir qué tanto se reconoce semánticamente a los fragmentos audiovisuales, con el fin de obtener datos para conocer cuál es la unidad temporal de duración de los planos por el montaje y con ello generar estructuras audiovisuales significativas.

Los resultados obtenidos por Morales-Morante indican que la complejidad informativa en los videos no afecta el reconocimiento y la generación de sentido en el mensaje, al contrario, se logra observar que hay un mayor porcentaje de reconocimiento en los sistemas complejos que en los compuestos y simples. En una comparativa hecha por Morales Morante se observa que las identificaciones han sido mejores para los fragmentos sin cortes que en los que tenían cortes, esto significa que en la imagen continua hay una eficiencia para lograr una impresión mayor con la escena (2009, p.159-160).

Otro descubrimiento, es que cuando hay cierta neutralidad en los objetos que aparecen en pantalla, aquellos que suministran pistas, aumentan el riesgo de pérdida de reconocimiento. Otros factores que aumentan este riesgo son cuando se muestra una escena de forma general o que dificulte la visión del espectador, también mostrar textos con baja calidad visual o en idioma extranjero y que el personaje no tenga una actitud definida al decir sus diálogos (Morales-Morante, 2009).

A las conclusiones que llega Morales-Morante (2009) son que los elementos y formas que posee el encuadre guían al espectador a seleccionar según su relevancia, coherencia o predominio y facilitar el seguimiento de un mensaje en un intervalo de tiempo, también que la repetición de las observaciones permite profundizar en los mecanismos de extracción de significados y con ello llevar a los espectadores a un nivel de interpretación más elevado para que puedan extraer nuevos significados.

Por su parte, Aristizábal y Pinilla (2017), presentan en su artículo, *Una propuesta de análisis cinematográfico integral*, una reflexión sobre una metodología para el análisis cinematográfico desde un funcionamiento formal, estético y semiótico.

Para Aristizábal y Pinilla (2017) el análisis de las películas tiene 3 fases: la primera es para conocer la película, en esta fase se aborda el contexto en el que se elabora la producción cinematográfica, así como la elaboración de una ficha técnica. Con estos elementos se permite marcar una línea de análisis que logra abordar la narrativa de la película. En la segunda fase se tiene como objetivo lograr una lectura en la que se relacionan los departamentos de producción con la narración, para ello se aplican una serie de conceptos que revelan los recursos expresivos que contiene la obra, con esto se logra entender el propósito en la narración y su intencionalidad en el discurso. La última fase busca proporcionar los elementos necesarios para interpretar el cine desde diferentes trabajos, artes y recursos expresivos. Con esta fase se logra crear un análisis interpretativo que logra comprender el mundo desde un producto cinematográfico (p. 8-18).

En el trabajo de investigación de Lodeiro (2014) titulado *La importancia del montaje en la recepción de un film: análisis comparativo entre Oldboy y su remake*, aborda la influencia que tiene el montaje sobre el espectador a partir de los tipos de planos que se utilizan en una secuencia cinematográfica. Para el autor se tienen en cuenta tres factores: 1) encuadre, el cual es usado como guía para llevar al espectador hacia

determinados elementos y establecer un punto de vista; 2) duración, el montaje tiene la capacidad de manipular el tiempo en que se desarrolla un hecho, influyendo en la audiencia y enfocando su atención en determinadas situaciones del discurso; y 3) relación entre planos en donde las imágenes determinarán el ritmo del montaje y la duración de los planos, con esto se refiere a que el montaje permite crear un ritmo capaz de mantener al espectador prestando atención a la película (p. 10-11).

Estos elementos que propone el autor pueden observarse en diferentes películas de propaganda de la Segunda Guerra Mundial, así como entender la importancia que tiene el montaje en las diferentes producciones cinematográficas para crear algo que mantenga al espectador interesado e influir en ellos.

En el artículo titulado, *Teorías sobre montaje audiovisual*, de Rocío Delgadillo (2011) se analiza la construcción del montaje, así como diferentes definiciones de este. Sin embargo, para esta sección solamente se retomó lo relacionado con la construcción del montaje en su forma técnica. Entre los principales descubrimientos de la autora, se encuentra que el montaje es dual. Esto se debe a que tiene una parte técnica y otra creativa, en la primera se establece la forma de pegar y cortar, mientras que en la segunda se trata del temperamento del artista frente a los cortes y el pegado.

Entre las funciones que tiene el montaje, de acuerdo con Delgadillo (2011), es que tiene la capacidad de crear una narrativa por medio de elementos: el diálogo, la música y los efectos especiales. Con estos elementos se permite crear en la audiencia una historia que los mantiene concentrados en lo que quiere presentar la película.

De igual forma, Delgadillo (2011) plantea que otra función del montaje es su respuesta expresiva, esto significa que el montaje puede exponer un mensaje o evocar en la audiencia una emoción que terminará configurando un proceso productor de sentido

(Delgadillo, 2011). Con esto se logra comprender que el montaje no solamente está constituido de una serie de planos que están pegados, sino que hay una intención por parte del artista para evocar sentimientos en la audiencia y lograr introducir un mensaje específico en su mente. Esto permite que las películas sean un mecanismo para influenciar a las personas a realizar actos específicos para un gobierno.

Los textos abordados en esta unidad temática permiten conocer la forma en que se constituía un filme de propaganda. Dan un acercamiento a los elementos básicos que se encuentran en Preludio a la Guerra y enumeran las características visuales que debían contener las películas destinadas a la propaganda bélica.

También son mencionados los elementos que predominan en el montaje de las películas y de cómo pueden ser utilizados estos elementos para crear una narrativa que permita transmitir un mensaje a las audiencias.

Análisis del discurso audiovisual

En este apartado se retomaron documentos que abordaban el uso de símbolos en las películas y la forma en que se utilizan para crear un discurso que pueda llegar y sea de fácil comprensión para las masas. Este fue enfocado a conocer qué elementos se presentan en las películas y su impacto, tanto creativo como a nivel de creación de discurso. De igual forma, se buscó priorizar películas documentales de la Segunda Guerra Mundial, sin embargo, también se analizaron películas diferentes a estas.

Bárbara Girves (2018) realizó una tesina titulada *El cine como instrumento de propaganda y manipulación de masas en el nazismo*, en donde se resalta la idea de que la propaganda se encarga de segmentar a los grupos de odio y hacer que la audiencia se encamine hacia cierta característica o hecho relacionado al odio.

En la tesina las películas son abordadas por medio de la división de escenas y posteriormente se realiza un análisis de los componentes cinematográficos que se encuentran en las películas de propaganda nazi. Dentro de ello, se encuentra un desglose de los planos escogidos, la disposición de espacios o movimientos de cámara empleados por Leni Riefenstahl (Girves, 2018).

En el trabajo se resalta la idea del montaje como herramienta de persuasión y su utilidad para modificar la realidad en ficción. Asimismo, retoma a Metz para explicar que el cine es un lenguaje que produce discurso mediante la selección y combinación de imágenes y sonidos (Girves, 2018).

A las conclusiones que llega Girves (2018) es que el documental crea códigos de “antisemitismo, adoración al líder, orden y disciplina de los soldados alemanes, raza

aria, pureza, fuerza de los símbolos y eslóganes” (p.80). También que el gobierno nazi supo utilizar el cine como modo de manipulación en las audiencias.

Fernando Purcell (2010) en su artículo titulado *Cine, propaganda y el mundo de Disney en Chile durante la Segunda Guerra Mundial*, retoma elementos de películas de dibujos animados realizados por Walt Disney en la década de los cuarenta en el marco de la Segunda Guerra Mundial. En los objetivos de estos cortometrajes animados se encuentra el promover valores afines al estilo de vida estadounidense y alejar a Chile de una posible alianza con el Eje.

Cómo menciona Purcell (2010) “El cine tuvo un lugar protagónico como medio educativo, informativo y propagandístico” (p. 492). Es por ello que la importancia de esta investigación radica en los contenidos de los cortometrajes, primero porque con ellos se buscaba crear una alianza diplomática entre los países sudamericanos y centroamericanos, así como crear afinidad con los países Aliados.

Entre los principales elementos utilizados en los cortometrajes animados producidos son “la creación de personificaciones que permitieran que factores abstractos o ideas cobraran vida en personajes” (Purcell, 2010, p. 515). Esto se presenta en personajes que fueran aliados a la causa o que representaran en la población elementos asociados con bondad, bienestar o salud, como puede ser el sol, el jabón o medicinas. Mientras que del lado enemigo las representaciones eran asociadas a malestar, monstruos o enfermedad, como pueden ser los mosquitos, gusanos o personajes terroríficos.

Purcell (2010) afirma que la compañía *Disney* tenía muy en claro que los contenidos presentados debían ser cuidadosos en no presentar estereotipos racistas que alejen al gobierno de Estados Unidos de los países sudamericanos.

Como conclusión, el autor menciona que fue importante este tipo de elementos en los cortometrajes, ya que el principal objetivo era crear alianzas y, para lograrlo, se tenía que encontrar elementos que permitieran personificar a toda una área geográfica, por lo tanto, la compañía *Disney* encontró en los estereotipos una forma de materializar los objetivos. Sin embargo, también se adecuaron a las culturas de los países latinoamericanos logrando un alto grado de aceptación que perduró a lo largo de los años.

En el artículo *Cine y propaganda para Latinoamérica. México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta*, escrito por Karina Ocaña (2006), se hace un análisis del libro de Francisco Peredo Castro, *Cine y propaganda para Latinoamérica*, en el que Ocaña rescata que para Estados Unidos, México era uno de los principales aliados para distribuir la propaganda en español. A partir de esto, las películas de propaganda producidas por el gobierno estadounidense se empeñaron en difundir una imagen que resaltara una relación amigable entre los dos países, así como mostrar diferentes elementos de la cultura mexicana para aludir al nacionalismo y atenuar los sentimientos antiestadounidenses que se presentaban en los países latinoamericanos y en México.

Entre los elementos que se identifican en las películas de propaganda era que se remarcaban “alusiones al nacionalismo, a la lucha contra el Eje, al orgullo y la defensa del panamericanismo, así como al desprecio por lo europeo” (Ocaña, 2006, p.165). Con esto, el gobierno estadounidense lograría disminuir sentimientos de odio hacia ellos y crear lazos de amistad entre los países latinoamericanos, evitando que estos se aliaran con Alemania.

En el trabajo final de grado titulado *Análisis de la estructura narrativa de la película Birdman o (La inesperada virtud de la ignorancia)*. Alejandro G. Iñárritu, 2014, Pla (2017) aborda la película desde la construcción narrativa en la que está hecha. Retoma las secuencias narrativas de Frank Daniel y los aplica en la película de González Iñárritu

para explicar la importancia que tiene el guion en la realización de una película que aborde diferentes conflictos.

De igual forma, Pla (2017) menciona la división de una película de dos horas en tres actos y qué elementos tienen que estar presentes en cada uno de ellos para crear una película con diversos abordajes narrativos.

Es importante mencionar que el documento está centrado en la estructura de un guion cinematográfico, es por ello que abunda en diferentes teorías enfocadas en ello y hace un resumen detallado de la película que aborda en el estudio. Sin embargo, se retoma el trabajo por la capacidad de mostrar cómo el guion influye en el discurso de la película.

Por último, Beatriz Nieto (2019) aborda las películas (cortos documentales) elaboradas por *The Walt Disney Company* y los mensajes que contenían. Para ello, utilizó diferentes *cartoons* que fueron utilizados como medio propagandístico por el gobierno estadounidense y que transmitían una serie de mensajes muy concretos sobre el fascismo.

En el trabajo presentado por Nieto (2019, p. 74) se abordan tres hipótesis: 1) que el gobierno de Estados Unidos utilizó a los estudios de animación para crear caricaturas con características pro-discurso gubernamental; 2) la identificación conceptual de Juan Tosaka en el uso de las películas con fines ideológicos en su capacidad de adoctrinamiento realista en las proyecciones en los cines; y 3) los mensajes transmitidos permitían la identificación de Estados Unidos como una superpotencia superior al Imperio japonés.

Entre sus descubrimientos se encuentra que las caricaturas usadas como propaganda presentan simbolismos, por ejemplo, mostrar bombardeos y víctimas. Con ello se crea en el espectador una respuesta emocional que logre movilizar a la opinión

pública, mientras que las víctimas del enemigo son ignoradas. Un simbolismo más es el uso de la V de victoria para mostrar solidez frente al Eje.

En los análisis se rescatan varios cortometrajes animados, sin embargo, para el objetivo de esta investigación únicamente se utilizan dos ejemplos de Nieto, ya que corresponden al mismo año en el que se realizó Preludio a la Guerra: *The New Spirit* (1942) y *Food Will Win the War* (1942).

En el primero, el autor menciona que la obra constituye un efecto visible de la propaganda ideológica creada en ese momento. *Donald Duck* es un portador del ideal nacional, representante de una personalidad fuerte, de orgullo nacional, patriótico y seguro, donde todos estos adjetivos son un contrapunto de cómo se identifica al enemigo (Nieto, 2019).

En el uso de simbología se muestran diferentes elementos del enemigo, como lo son la esvástica, la bandera japonesa o del sombrero del Tío Tom, así como elementos simbólicos de los enemigos, los cuales están acompañados por música y colores que inspiran en el espectador “ideales de odio, maldad, dolor, miedo, hostilidad, guerra, deseo de herir y peligro inminente en el enemigo (Nieto, 2019, p. 92).

En el cortometraje animado *Food Will Win the War*, enfocado en educar a la audiencia sobre la producción agrícola en Estados Unidos, se enfatiza en la abundancia como elemento clave para ganar la guerra (2019). No por nada su eslogan es “La comida ganará la guerra”.

En la representación ideológica se muestran a los tres cerditos, provocando que el enemigo sea automáticamente el “lobo feroz” y los tres cerditos símbolos nacionales. Otro elemento del cortometraje es crear una imagen de grandeza frente al enemigo, donde

se utiliza el antropomorfismo en una analogía de boliche y muestra a los Estados Unidos derrotando a sus enemigos (Nieto, 2019). Durante todo el cortometraje se hace alusión a que la agricultura ayudará a ganar la guerra y que es un eslabón más en la lucha contra el fascismo.

Los textos recabados en este apartado permiten conocer cómo se abordó la creación de discursos por medio de las películas en la Segunda Guerra Mundial. En ellas resaltan los simbolismos de cada país y de su uso para crear afinidad entre el público, así como crear una motivación en la audiencia para apoyar la guerra y levantar la moral en la sociedad.

Conclusiones

Efectivamente existen trabajos sobre el análisis de la propaganda y textos relacionados con la serie documental *Why We Fight*, sin embargo, los textos mencionados están enfocados en relatar los inicios de la propaganda en la Segunda Guerra Mundial y de los inicios de Estados Unidos en el conflicto bélico. Así como la historia de la creación de diferentes organizaciones gubernamentales que propiciaron la creación de la serie documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*. Por otra parte, se logró encontrar textos que abundaran en la forma en que la propaganda fue abordada desde diferentes países y los elementos que contenían, así como sus principales objetivos.

En los trabajos abordados para el montaje se logra apreciar que existe documentación que posibilita un acercamiento a los elementos técnicos y expresivos que se utilizan en el cine al momento de llevar a cabo la tarea de realizar el montaje.

También son fuente para entender cómo la posición de las secuencias permite crear un determinado discurso y con ello la transmisión de un mensaje a las audiencias. Esto es un acercamiento para entender cómo funciona el uso del montaje en las películas de propaganda y del cine documental de los años cuarenta.

En el apartado del discurso audiovisual, los textos recopilados están enfocados, en su mayoría, a entender cómo a partir de una película se pueden transmitir mensajes específicos que harán en las audiencias tomar acciones determinadas. También que los símbolos y los iconos son importantes para crear empatía entre los espectadores que acudían al cine.

Sin lugar a duda, hay trabajos enfocados en la Segunda Guerra Mundial y en la serie documental *Why We Fight*, pero también podemos encontrar trabajos que se enfocan en elementos específicos que son parte de una película o un documental y que permiten conocer la totalidad de una producción audiovisual.

El análisis de los documentos mencionados a lo largo del estado de la cuestión permite dar a conocer los espacios carentes de investigación y de trabajo académico que se encuentran al analizar películas documentales de la época de la Segunda Guerra Mundial y específicamente en el documental *Preludio a la Guerra* y los elementos que este utiliza para transmitir un mensaje propagandístico.

Es por ello que este trabajo busca aportar una nueva perspectiva sobre el uso del montaje y de cómo los elementos narrativos y visuales convergen para crear un contenido de propaganda.

Capítulo 3. Marco Teórico

El documental como registro de los hechos.

El documental como película de no ficción celebra la vida (Barsam, 1973). La historia de la denominación de “documental” aparece en el año 1926, acuñada por John Grierson, quien la utilizó en un artículo sobre la película *Moana* del director Robert Flaherty, y con ello una concepción de lo que el documental representa en la sociedad (Breschand, 2004).

Para Barsam, este tipo de películas es una dramatización de los hechos, donde se plasma la particular visión del realizador en las situaciones que filma a través de la cámara y las dota de una interpretación creativa a partir de lo filmado (1973).

El documental es una presentación audiovisual apegada a los hechos, es decir, mostrar con veracidad lo que sucede en las situaciones sociales inmediatas al mundo que rodean al creador cinematográfico. Barsam menciona que

Es usualmente filmado en la escena actual, sin sets, disfraces, diálogo escrito o efectos de sonido creados. Trata de recrear el sentimiento de “estar ahí”, con tal fidelidad que la situación permita. El típico filme de no ficción está estructurado en dos o tres partes con una introducción y una conclusión, y tiende a seguir un patrón de problema a solución. (Barsam, 1973, p.4)

Con esto podemos entender que el documental es un registro fiel a los acontecimientos y que la intervención del realizador queda relegada a un plano casi inexistente en la fase de producción. En todo caso, si se quiere ver así, el realizador

solamente interviene de forma consciente y motivada al momento de realizar la organización de las secuencias filmadas, es decir, de su montaje.

Sin embargo, también es necesario plasmar la carga subjetiva que contienen las películas documentales, ya que, al ser una obra realizada por una persona, esta contiene los antecedentes sociales, políticos y culturales de la persona. Lo cual influye en el mensaje que transmite la obra a los espectadores.

El documental como forma de cine también está marcado por su capacidad de perseguir un propósito socio-político, “Quiere persuadir, influir, y cambiar a la audiencia” (Bersam, 1973, p. 3). Esto es parte de los objetivos inherentes al documental como obra que presenta hechos y veracidad. Al igual que una película tiene una trama y una historia que contar, la obra contiene un discurso que será escuchado por una audiencia.

El autor menciona que el mensaje cobra mayor importancia frente a la estética que se presenta en la obra (Bersam, 1973). Esto es porque el nacimiento de la corriente del documental era internarse en la vida y los problemas que presentaba una comunidad, mostrar al espectador una vivencia fuera de lo común era lo importante para los primeros realizadores de este género.

El documental se presenta como una creación artística que tiene como principal meta el captar los hechos sociales lo más veraz y objetivamente posible. Sin embargo, no se puede dejar de lado que el autor puede utilizar estos mismos principios para influir, es decir, presentando la ilusión de veracidad, para crear una opinión marcada e influyente sobre un tema de actualidad o de importancia para él o un grupo de poder.

Por su parte, Adorno menciona que “a través de la propaganda, y aunque los contenidos de la misma sean en sí justos, los conductores y los conducidos se juntan en la comunidad de la mentira. Para la propaganda, incluso la verdad se convierte en un simple medio para ganar partidarios” (Adorno, 2007, p. 275).

Es por ello que la propaganda sí puede considerarse un documental, pues presenta hechos que suceden en el momento y que contienen imágenes de acontecimientos veraces, pero al mismo tiempo están siendo influidos por el Estado y los grupos políticos para que sus ciudadanos actúen conforme a los intereses de la nación.

La propaganda como instrumento de convencimiento

La propaganda “se refiere solamente al control de la opinión por medio de símbolos significantes o al hablar más concretamente y menos preciso, por historias, rumores, reportes, fotos [películas] y otras formas de comunicación social” (Lasswell, 1927, p. 9).

Es en los ciudadanos donde la propaganda hará un efecto parecido a los entrenamientos militares, sin que se les adiestre y se les programe para seguir indicaciones sin protestar. La propaganda es una forma de adoctrinación masiva con flexibilidad, es hacer pensar al individuo que lo que él piensa acerca de un tema no es producto de la manipulación. Lasswell (1927) menciona que “un gobierno influye en su propia gente por medio de legislación, adjudicación [...] propaganda” (p. 9).

A pesar de que Lasswell hace un primer acercamiento a la definición de propaganda, este término abarca algo más que el simple hecho de controlar a la distancia a las personas. El mismo autor nos proporciona los elementos característicos de la creación de la propaganda.

Para él, la creación de contenidos de sugestión masiva van enfocados a la promoción, pero una promoción negativa y de miedo. Es decir, enfocarse en las comodidades que se perderán al caer en una cierta situación. “Durante la guerra se debe confiar mucho en la propaganda para promover el racionamiento de la comida, textiles, combustible y otras comodidades, y estimular el reclutamiento y el empleo en la industria de la guerra” (Lasswell, 1927, p.9).

Una vez que el miedo se promueve es necesario mostrar al causante de la falta de estas comodidades, por lo tanto, se pasa a culpar al enemigo. Es de suma importancia encontrar, ya sea una persona, país, enfermedad o cualquier objeto tangible o intangible, que pueda ser usado como enemigo de la sociedad. Al tener este elemento, se puede obtener el apoyo de la comunidad y crear alianzas para el logro del objetivo en común. Lasswell lo menciona como una red de apoyo y de bloque, como si fuera una pared; “[es moldear] la oposición de la comunidad en contra del enemigo, mantener relaciones amigables y alianzas con los neutrales y aliados” (1927, p. 10).

La propaganda es un instrumento moldeable a los medios de comunicación, en el cual, es fundamental que un mensaje esté enfocado a la sugestión de llevar a cabo acciones que permitan el desarrollo o bienestar de una comunidad por parte de los ciudadanos. A pesar de que la propaganda, analizada por Lasswell, nace a raíz de la Primera Guerra Mundial, no es indiferente a lo que se vivió en la Segunda y en las subsecuentes guerras.

Si bien Lasswell presenta una teoría que se fue construyendo en las primeras décadas del siglo XX, traer a teóricos más contemporáneos no permite una construcción contextualizada de la obra de *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y con ello el análisis de sus elementos que parten de la base de la teoría de propaganda que hace este autor.

Pues este instrumento, desde la mirada de Lasswell, permite que el espectador interiorice los valores producidos por el Estado y que busque el bien común, luchando en contra de los enemigos de lo que él considera la felicidad y bienestar, los cuales, están amenazados. La virtud de la propaganda es que puede pasar desapercibida, puesto que su presentación se hace desde herramientas consideradas como entretenimiento, es decir, cine, radio, televisión, periódico y otros medios de comunicación. Esto permite que el

espectador no vea amenazada su capacidad de decisión y no se sienta manipulado por el contenido.

Sin duda alguna, el mensaje es una de las partes centrales del convencimiento, pero de igual forma, la presentación del mensaje cobra importancia en cómo se le hace llegar al espectador. El autor responsable de la propaganda cuida la organización del material filmico para exponerlo de una forma fácil de comprender por el que ve la película, en ello el montaje juega un papel importante para hacer al contenido desapercibido como propaganda y que resalte por su capacidad de entretenimiento.

El montaje como medio de discurso

Para poder comprender qué es el montaje se debe especificar la diferencia de los conceptos de edición y montaje, los cuales pueden llegar a usarse como sinónimos, sin embargo, tienen características particulares y esenciales, que permiten comprender la forma en que se presentan estos dos conceptos. Konigsberg (2004) en la definición que da en el diccionario técnico AKAL de cine, separa a la palabra edición en dos términos: lineal y no lineal. Para el propósito de la investigación, y para dar una mejor explicación de la diferencia de los conceptos de montaje y edición, es más apropiado tomar el no lineal.

Konigsberg (2004) menciona que al hablar de edición no lineal se refiere a un “montaje electrónico y digital que permite un «acceso aleatorio» a cualquier escena, en cualquier orden, sin tener que moverse a través de la película secuencialmente, y que también permite probar numerosos montajes y secuencias” (p. 183).

De acuerdo a esta definición se puede entender que el proceso de edición es estructurar el filme digitalmente y poder combinar las diferentes escenas al gusto del realizador. De igual forma, esta definición permite separar a montaje y edición, puesto que dentro de este último se pueden aplicar los principios y características del montaje.

La concepción de montaje se presenta como una mezcla de diferentes definiciones creadas a lo largo de la historia del cine. Sin embargo, se puede entender, en su forma más básica, como “totalidad del proceso de unir la película hasta que la obra alcanza su forma definitiva” (Konigsberg, 2004, p. 327).

Esta definición, permite entender al proceso del montaje como una sucesión de pasos con el fin de unir la información hasta lograr un ensamblado de los diferentes elementos que componen una película, como lo son los planos, las escenas y las

secuencias. No obstante, los teóricos rusos proponen una definición más amplia de este proceso. Para estos directores y estudiosos del cine, el montaje se convierte en un elemento capaz de transmitir emociones y discursos.

Bordwell y Thompson (1995) menciona que el montaje es un sistema estilístico que engloba a toda la película, pero que también tiene la capacidad de influir en la experiencia que poseen los espectadores de una forma sutil y que pasa inadvertida. “El montaje contribuye en gran medida a la organización de la película y al efecto que causará en los espectadores” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 246).

Si bien el montaje sí se refiere a la unión de planos que permiten un significado coherente, los teóricos rusos hacen una investigación más profunda del término. Para ellos el montaje podía controlarse y ser manipulado con la intención de transmitir mensajes específicos a la audiencia. Uno de estos teóricos es Dziga Vertov quien propone un manifiesto en donde el montaje se convierte en un elemento necesario para los objetivos de los *Kinoks*, los cuales son un grupo de cineastas que se identifican como opuestos a los “cinematógrafos” o “cineastas”.

Vertov, en el manifiesto titulado *We: Variant of a manifesto*, explica la posición que tienen los *Kinoks* frente al tipo de cine que se hace en ese momento. Insistiendo en la necesidad de que tenga su propio ritmo y espacio, el cual, le permita separarse de las diferentes artes, como lo son el teatro, la música y la literatura. En el manifiesto, Vertov enaltece los descubrimientos cinematográficos y la forma de hacer películas de los estadounidenses de la época.

Siguiendo con su teoría, se entiende que lo más importante radica en los hechos. El cine-ojo es entonces el cine-registro, es decir, registro de hechos. Dentro de esta fórmula del cine-ojo se encuentran tres elementos: el cine yo veo, cine yo escribo, y cine

organizo (Vertov, 1973, p. 98). Este último hace referencia al montaje y último paso en el proceso de filmar.

A partir de este texto, Vertov define al montaje, el cual permite remitir a la definición que se usará a partir de ahora para esta palabra. El autor ruso menciona que el montaje es una organización que empieza desde el primer momento en que se elige el tema de la película, y que se divide en tres procesos, los cuales permitirán obtener una película que remita a los hechos de una historia sin ficcionar.

El primer proceso es tener un archivo de las imágenes filmadas con respecto al tema que se utilizará y seguirá durante todo el proceso de filmación; el segundo es saber qué elementos del archivo serán utilizados con el propósito de explicar, mediante la organización de las imágenes y su secuencia, el tema propuesto; y finalmente, establecer un orden (Vertov, 1973).

También es mencionado que el montaje se construye a través de los intervalos, es decir, los movimientos de las imágenes y la forma en que estas conviven. Para la escuela del cine-ojo la progresión que se logra entre las imágenes se debe a la suma de correlaciones entre los planos, los ángulos, movimientos al interior de las tomas, las luces y sombras, y la velocidad de filmación (Vertov, 1973).

Es entonces, el montaje una organización de todo el material que se recaba en la grabación, o en su caso, el material fílmico recuperado por el autor, el cual, le da un significado al momento de decidir el orden de las imágenes; tomando como referencia la capacidad que cada una de estas tenga con el tema expuesto en la película, es decir, que el director o encargado de montar tiene en todo momento, desde el inicio y hasta el final, la capacidad de mostrar la percepción propia de los hechos captados por la cámara y

presentarla bajo una apreciación particular con fines específicos de introducir en el espectador una visión única del mundo que lo rodea.

Tipos de montaje

Para este apartado se retoma a Sergei Eisenstein y los tipos de montaje que propone. El autor menciona cinco categorías, las cuales, son una sucesión de la elaboración del montaje en la película, es decir, que cada una de estas es un complemento de la siguiente pero que en sí mismas, las tres primeras, son independientes la una de la otra.

Por lo tanto, el objetivo es llegar a la quinta categoría, pero es aceptable realizar un montaje con cualquiera de las anteriores. Esto permite una combinación que se adapta a las necesidades del director o de la película y lograr repercutir en la calidad de la propuesta fílmica.

La primera categoría es la del montaje métrico, en ella su criterio principal es la longitud de los planos. Eisenstein (2003) menciona que este tipo de montaje es indispensable para la organización, debido a que logra dar una impresión a través de la armonización del ritmo, tanto del filme como en la audiencia. A lo que se refiere con ritmo es el sentido de movimiento y velocidad temporal, pues al tener una mayor longitud en las secuencias se tendrá una mayor apreciación de que el tiempo transcurre con mayor lentitud, en cambio, si se reduce la longitud se tendrá una mayor sensación de velocidad.

El segundo tipo de montaje es el rítmico. En esta categoría Eisenstein (2003) menciona que las piezas filmadas, a pesar de tener una longitud determinada, están estrechamente ligadas al contenido dentro del plano. ¿Qué logra esta categoría de montaje? Que se muestre la sensación temporal de otra forma. A pesar de la longitud de la secuencia, el contenido filmado también determina cómo el espectador “sentirá” el tiempo espacial de la escena, esto se convierte en una solución rítmica para lograr una ilusión de incremento y disminución de la velocidad.

El tercer tipo, montaje tonal, va más allá del rítmico. Es decir, que este tipo de montaje no interactúa con lo espacial ni rítmico, sino al contrario, tienen un papel importante en la sensación de lo emotivo (Eisenstein, 2003). Dentro de este montaje se encuentran más elementos, los cuales, logran dar una sensación de movimiento y con ello influir en cómo el espectador se conmueve con la escena que está presenciando.

Los tres elementos son: a) tonalidad de luz, b) tonalidad gráfica, y c) tonalidad del sonido. En el primero se presentan el color y la iluminación para dar cierto efecto de percepción del ambiente, en el segundo se trata de aspectos técnicos de la cámara, y en el tercero se engloba a los sonidos y música empleada para dar un ambiente específico a lo que se ve.

El montaje sobretonal es aquel que engloba los tres anteriores. Es necesario tenerlos presentes, pues no puede ser analizado el movimiento por separado, sino como una unión. La sensación que se transmite es lograda por medio de la longitud, de los recursos técnicos empleados y de los movimientos internos del plano.

El último tipo de montaje es aquel denominado como montaje intelectual. En él se plantea que la yuxtaposición de las imágenes esté acompañada de un efecto intelectual y que esto provoque en el espectador la necesidad de cuestionarse el significado de lo que está viendo en la pantalla, para después hacer una síntesis del significado propio de cada espectador.

Este proceso es necesario que se logre con el montaje, pues solamente se puede transmitir por medio de las imágenes, es necesario recordar que la teoría de Eisenstein se basó en películas sin diálogos, es por eso que la unión de las imágenes hacía necesaria que su orden influyera en la perspectiva que tendría el espectador al finalizar cada escena.

Ahora, después del análisis de los argumentos teóricos proporcionados por Vertov y Eisenstein, se puede decir que el montaje es más que la unión deliberada de imágenes. En el proceso de montar es necesario que el tema, formado de una motivación personal, esté presente en cada unión, ya que esto accionará un significado específico, o por lo menos cercano, a la intención del tema de la película.

Un montaje permite, como último fin, mover al espectador a encontrar la idea inicial del creador de la película, la cual, logrará transmitir la misma motivación y posteriormente, la acción concreta. Como menciona Eisenstein:

no hay diferencia en principio entre el movimiento de un hombre meciéndose bajo la influencia de un montaje métrico elemental [...] y el proceso intelectual dentro de él, ya que el proceso intelectual es la misma agitación, pero en los centros nerviosos superiores”. (2003, p. 81)

Con el uso de los recursos a disposición y la correcta organización del material, el montaje se convierte en un discurso lineal que permite transmitir ideas sin necesidad de enunciarlas directamente. Es capaz de esconder el verdadero significado de la idea y queda subordinada esta tarea al espectador, pues será él quien le dé un significado a lo que sus ojos ven en la pantalla.

Enunciación en las películas ¿Quién es el que habla?

La enunciación es definida por Émile Benveniste como un acto individualizado donde se pone a funcionar la lengua, es el modo de apropiarse de los signos que componen la lengua y a partir de ello transmitir un mensaje discursivo a otra persona (Benveniste, 1993).

Para que funcione la enunciación se tiene que tener en cuenta que el locutor, de forma individual, realice una conversión de la lengua en el discurso, es decir, la forma en que se usa y a partir de ella recibir una respuesta a cambio (Benveniste, 1993).

También es necesario recuperar y explicar la ambigüedad que queda en la unilateralidad de la enunciación, puesto que el acto nace con la expresión, con el simple hecho del habla y a su vez de la reciprocidad que se tenga por parte del que escucha. A pesar de que es individual, es decir, el “yo” como lo nombra Benveniste, es necesario que exista el “tú” o el “yo que escucha” y que funcione como receptor de la enunciación.

A partir de aquí nace el diálogo, en donde las figuras conversan y reciben enunciados, como lo menciona Benveniste (1993) “Dos figuras en posición de interlocutores son alternativamente protagonistas de la enunciación. Este marco es dado necesariamente con la definición de enunciación” (p. 88). Sin embargo, sí puede existir el diálogo sin un “tú” que responda a los enunciados, ya que el espectador, en el caso del cine, es receptor del discurso que recibe del “yo” pero no puede contestar a quien le habla.

Este punto se resuelve como el monólogo, ya que a partir de un discurso creado desde la individualización puede contestarse a sí mismo y al mismo tiempo transmitir un discurso hacia aquel que le escucha sin poder responder. Para Benveniste

El monólogo es un diálogo interiorizado, formulado en lenguaje interior entre un yo locutor y un yo que escucha. A veces el yo locutor es el único que habla; el yo que escucha sigue presente, no obstante; su presencia es necesaria y suficiente para tomar significativa la enunciación del yo locutor”. (1993, p. 88)

Es entonces que la enunciación es la expresión de las palabras, es decir las y que otra persona las escuche y las interiorice. Donde puede o no haber respuesta directa de una persona que escuche, puesto como ya lo hemos mencionado, se puede llevar a cabo en forma de monólogo. Sin embargo, para que la enunciación sea consumada se tiene que expresar la palabra en forma de diálogo y a través de ella lograr que se interiorice un discurso.

Discurso cinematográfico y la lingüisticidad del filme.

El discurso cinematográfico está conformado por los diferentes elementos que componen una obra audiovisual, en este caso, una película, pero también de elementos lingüísticos que permitan la transmisión de ideas. El discurso, como menciona Benveniste, “es producido cada vez que se habla, esa manifestación de la enunciación” (p. 83, 1999). Es por ello que se puede entender que el discurso es una patente de las ideas y argumentos expresados por el enunciatario, así como el uso de la lengua para transmitir un mensaje motivado.

Estos últimos elementos que componen a la enunciación, y por lo tanto al discurso, están presentes en la forma de creación de las películas. Para empezar, el cine es presentado como una lengua y un lenguaje, este segundo siendo el más utilizado por Christian Metz, pues el autor argumenta que la organización de las imágenes es lo que más se presenta en el cine, dejando de lado los códigos, “el cine aparenta totalmente ser lo que no es. Es evidente que se trata de un tipo de lenguaje” (Metz, 2002, p. 66).

Una vez que se comprende al cine como lenguaje, más que lengua, se puede determinar que el filme concentra en sus imágenes una similitud con el texto escrito, esto es, que las imágenes son capaces de transmitir mensajes y que cada toma o plano son apreciados como palabras en una oración, es decir, secuencia cinematográfica. Asimismo, Metz (2002) menciona que el cine puede entenderse como una cadena de frases, en las cuales, se pueden observar palabras que describen lo que se ve. En un ejemplo, hace relación entre lo que se ve y lo que se pronuncia verbalmente: “Una imagen muestra a un hombre caminando por la calle; entonces equivale a la frase: un hombre camina por la calle”. (p. 91)

Para terminar de explicar la razón por la cual el cine y las películas sí representan un lenguaje, y esto a su vez, determinar que pueden ser una lengua, es el argumento de Metz “Un filme está constituido por diversas imágenes que adquieren sentido en la relación que establecen entre sí, mediante todo un juego de implicaciones recíprocas, de símbolos [...] un lenguaje cinematográfico” (2002, p. 69). Esto trae consigo que el cine sea propenso a tener un habla en la que el enunciador, es decir, el autor de la obra, expresa sus pensamientos y argumentos y, por lo tanto, se puede decir que existe la enunciación y el discurso; “la imagen (por lo menos la del cine) equivale a una o varias frases, y la secuencia es un segmento complejo de discurso” (Metz, 2002, p. 89).

Con esto podemos determinar la capacidad de creación discursiva en el cine y de por qué es prudente hablar de discurso en la creación de películas. Sin embargo, no es solamente la enunciación lo que acompaña a la definición de discurso cinematográfico, también están presentes los códigos que pertenecen su lenguaje.

Casetti y Di Chio, por su parte, afirman que “un lenguaje, cualquiera que sea, consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos y textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como un lenguaje” (1991, p. 65).

Dentro del lenguaje del signo se logran visualizar dos tipos de significantes, los significantes visuales y los sonoros, los cuales funcionan como una construcción de la película, permitiendo su mezcla y articulación para crear diferentes significados. Para Casetti y Di Chio (1991) la presentación de estos dos grandes significantes engloba los elementos necesarios para crear una “materia de la expresión”, los cuales exhiben a las imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música.

Para esta investigación se puede determinar que el discurso cinematográfico se encuentra en los elementos que rodean a una película. No solamente es la intención motivada del autor y el montaje lo que logran hacer del cine un lenguaje, sino que este se encuentra en la forma en que se utilizan los códigos y significantes, así como la forma en que se presentan en la obra final.

Sin embargo, hacer un análisis exhaustivo de los símbolos que rodean a la imagen desviará a los objetivos de esta investigación, ya que se busca encontrar una respuesta a la forma en que los elementos confluyen con el montaje y de cómo este permite entregar una enunciación que transmita un mensaje apegado a los intereses ideológicos del que crea la película. Pero de igual forma, se clarifica que, sin prestar la suficiente atención a estos elementos, conocer la construcción del montaje y su sentido de enunciación no podría ser analizada.

El discurso aparecerá por medio de la mezcla de los elementos y de la organización que estos tengan, ya que la creación del filme es en donde la motivación del autor radica, mientras que la expresión, es decir, el enunciar, es visible en la proyección. El lenguaje que está presente en el cine es el que ayudará a los creadores fílmicos a llevar a cabo la enunciación, y el público, como receptor del habla, será el que reciba el discurso por medio de lo que ve.

Estos cinco conceptos: documental, montaje, propaganda, enunciación y discurso o lenguaje cinematográfico; son elementos que comparten una misma característica, la cual es la motivación. Sin ella, la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*, así como la propaganda de guerra no podría presentar a los espectadores un mensaje que influyera en sus pensamientos y acciones frente a la Segunda Guerra Mundial.

Capítulo 4. Estrategia Metodológica

Tipo de investigación

Para Muntané “la investigación es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna, destinada a entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento” (2010, p. 221).

La investigación se clasifica según su propósito, los medios requeridos para obtener datos y el nivel de conocimientos que se conseguirán. Según el propósito de la investigación se divide en dos: básica o pura y aplicada o práctica, en la primera su objetivo primordial es incrementar los conocimientos científicos, mientras que la segunda se enfoca en la aplicación de los conocimientos obtenidos (Muntané, 2010).

Por su parte, Pablo Cazau (2006) sostiene que en las investigaciones básicas se tiene como objetivo la búsqueda del conocimiento, dejando de lado la posibilidad de la aplicación de lo que se genere, partiendo de la idea de lo que será de utilidad en la ampliación y en la profundización del saber de aquello que rodea a los seres humanos.

Esta investigación, basada en los objetivos que se tienen, se considera como básica, ya que los conocimientos que se obtengan de este trabajo servirán para conocer cómo se manifiestan los efectos del montaje en las películas de propaganda, partiendo del funcionamiento de la enunciación de la importancia de participar en la guerra. Así como ampliar el conocimiento que se tiene sobre la influencia del montaje y el discurso en campañas propagandísticas.

Por su parte, la estrategia metodológica a utilizar se abordará desde la perspectiva cualitativa, puesto que los elementos que se pretenden analizar son el uso del discurso y la estructura del montaje en la película documental. Esto parte de la concepción que tiene Hernández, Fernández y Baptista sobre la investigación cualitativa, en donde se menciona que “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (2014, p. 358).

De igual forma, Hernández et al. (2014) menciona que este tipo de enfoque es recomendable para aquellos temas que han sido poco explorados o investigados. Es por ello que esta investigación utilizará el método cualitativo, para describir los elementos visuales y narrativos que están implícitos en la obra filmica.

El trabajo de investigación se considera exploratorio y descriptivo. Se considera exploratoria porque se logran identificar aspectos fundamentales de una problemática, así como permitir instrumentos adecuados para una investigación posterior (Muntané, 2010). Al ser exploratoria se puede acceder a fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o que son novedosos y con ello identificar conceptos (Cazau, 2006).

Esta investigación ha sido poco estudiada, y la cantidad de investigaciones enfocadas a explorar el montaje en películas documentales, de igual forma es mínima, como es el caso de *Why We Fight: Preludio a la Guerra*. Es por ello que la presente investigación es considerada exploratoria.

Sin embargo, también es descriptiva debido a la naturaleza del problema, como lo menciona Cazau (2006):

se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno. (p. 27)

En esta investigación se pretende describir y analizar los elementos visuales y narrativos insertos en la película y de cómo estos están organizados por parte del autor de la obra.

Es por ello que la estrategia metodológica desarrollada está dirigida a la estratificación de la película y a la identificación de los elementos que se contienen dentro de las secuencias seleccionadas.

Estrategia metodológica

En el caso de esta investigación, y para llegar al objetivo planteado, se pretende encontrar un modelo de trabajo que abarque los componentes visuales y narrativos de la obra fílmica. Para conseguir esto se seguirá una serie de pasos que permitan agrupar diferentes variables en tres grandes fases.

Se ha optado por identificar y analizar a la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* realizada en 1942 por Francesco Rosario Capra, mejor conocido como Frank Capra, y que muestra a lo largo del filme diversos puntos de la importancia de enlistarse en el ejército y pelear en la Segunda Guerra Mundial.

Esta obra fílmica fue concebida como una película informativa para nuevos reclutas, pero que a su vez permitía transmitir un discurso nacionalista en los espectadores norteamericanos que se quedaban en el país y poder contrarrestar la apatía por la guerra que se libraba en Europa.

La película se centró en el recopilado de obras fílmicas, de carácter documental, previamente realizadas en la Alemania nazi, así como el uso de archivos filmográficos realizados en diferentes partes del mundo. A partir de esto, Frank Capra utiliza los diferentes elementos visuales, narrativos y de montaje para crear en el espectador una imagen mental de los enemigos de Estados Unidos y de la importancia de defender la libertad.

De esta forma se combinan los medios masivos de comunicación y la creación de mensajes discursivos definidos para motivar a los espectadores a realizar acciones motivadas a favor de los intereses de cierto Estado. Es por ello que se considera apropiada a la película *Why We Fight: Preludio a la Guerra* para identificar y analizar los elementos

insertos en ella y así identificar el uso que se le da al montaje en las películas de propaganda.

Es por ello que la observación estructurada es pertinente en esta investigación, pues como lo menciona Gallardo y Moreno (1999) “En la observación estructurada existe una menor libertad de escogencia respecto a los hechos que constituyen el contenido de la observación, pues el investigador sabe de antemano qué aspectos son relevantes y cuales no” (p.62).

Como se mencionó previamente, la estrategia adoptada consta del desarrollo de una serie de pasos agrupados en tres grandes fases.

Fase 1. Identificación de los elementos cinematográficos

Para facilitar la categorización de las partes individuales se seguirá la clasificación propuesta por Martín Arias (1995), en la cual hace una división entre Hechos Fílmicos (HF) y Hechos Cinematográficos (HC). Al realizar esto se pretende crear una separación de los diferentes elementos a identificar en la película.

Martín Arias menciona que para abordar una obra filmica se debe partir de dos conceptos esenciales para el análisis, el Hecho Cinematográfico y el Hecho Fílmico. El primero “comprende los análisis sociológicos, políticos, ideológicos, económicos [...] todo aquello que remite al contexto y que es por tanto *exterior* [...] veremos el filme como simple reflejo de una instancia exterior, sea esta una ideología, una psicología (la del autor)”. (Martín, 1995, p.60)

Por su parte, el Hecho Fílmico es lo que la película presenta al espectador, es mirar desde el interior de la obra. Es priorizar “el filme como reflejo de sí mismo, entendiendo la noción de filme como “acto de mirar” (1995, p.61).

Al hacer esta división se puede realizar instrumentos adecuados a las necesidades de identificación de la película.

En la búsqueda de la separación adecuada se realizará una ficha técnica como instrumento para esta primera fase. En ella se incorporan los elementos que engloba el Hecho Cinematográfico.

Tabla 1

Elementos de identificación del Hecho Cinematográfico

Categoría	Subcategoría	Observables
Ficha técnica de la película		Título: nombre comercial de la película analizada.
		Género: se refiere a convenciones repetitivas en las películas, hasta que resulten obvias y con ello se entienda que pertenecen a un mismo grupo (Königsberg, 2004)
		Dirección: nombre del responsable de dirigir la película
		País: el país de origen donde se produjo la película
		Año: el año en el que se estrenó la película
		Duración: el tiempo de proyección de una película
		Síntesis: breve resumen de la obra fílmica
Componentes Cinematográficos	Códigos tecnológicos de base	El soporte: se refiere a la sensibilidad de la película, así como al formato en el que se presenta.

El deslizamiento: son los códigos que regulan el registro del movimiento.

Códigos
visuales:
fotograficidad

Encuadre: es designar una relación estándar entre la longitud y la altura.

Tabla 1. Elementos de identificación del Hecho Cinematográfico. Información de Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós; y Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico AKAL de cine*. Madrid, España: Ediciones AKAL. Elaboración Propia

La ficha técnica está compuesta por un cuadro, en el cual se encuentran diferentes observables, las cuales incluye al título de la película, el género, la dirección, el país, el año, duración, una sinopsis, el soporte, deslizamiento y encuadre.

Cuadro 1

Identificación del Hecho Cinematográfico

Título:

Género:

Dirección:

País:

Año:

Duración:

Sinopsis:

Soporte:

Deslizamiento:

Encuadre

Cuadro 1. Cuadro de identificación del Hecho Cinematográfico. Fuente: Elaboración propia.

Fase 2. Identificación de los elementos fílmicos

Continuando con la categorización de las partes individuales se retoma la definición de Hecho Fílmico, en la cual se priorizan los elementos al interior de la película, es decir, los elementos que aparecen en pantalla.

En la búsqueda de una división que permita una identificación de los componentes individuales que se encuentran en *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y con esto lograr cumplir el objetivo de identificar los elementos visuales y narrativos, se pretende seguir la propuesta de Casetti y Di Chio (1991) en donde la obra fílmica ha de ser separada en segmentación y estratificación, lo cual consiste en la subdivisión de la película documental en partes, para después realizar la indagación de las partes individuales de los componentes internos.

En la segmentación que proponen los autores es necesario fragmentar el filme en unidades de contenido, como en episodios, secuencias, encuadres e imágenes (Casetti y Di Chio, 1991). A partir de esta propuesta se realizará un desglose por secuencias cinematográficas de la película, entendiendo por secuencia lo que menciona Konigsberg (2004) en su definición: “Serie de planos y escenas interrelacionados que forman una unidad de acción dramática coherente [...] muestran acciones completas e independientes, con su comienzo, su parte central y su final” (p. 488).

Sin embargo, para acceder a una identificación más precisa de los elementos contenidos en la secuencia, se segmentará a partir de los planos que constituyen a la secuencia seleccionada. Entendiendo por plano al “funcionamiento ininterrumpido de la cámara que produce la acción continua que vemos en pantalla” (Konigsberg, 2004, p. 414).

Al realizar la segmentación por planos se puede acceder mejor a los elementos individuales de la secuencia y a partir de ahí realizar generalizaciones de su constitución para encontrar observables comunes y acercarse a una identificación de montaje precisa.

La secuencia cinematográfica a utilizar, basada en los objetivos, es aquella que permita una identificación de la enunciación de la importancia de participar o pelear en la Segunda Guerra Mundial. Al realizar esta diferencia se podrán identificar las secuencias que permitan hacer un análisis de los elementos visuales y narrativos con el uso de los diferentes tipos de montaje.

Para facilitar la identificación de las secuencias seleccionadas, se procederá a la aplicación de un número a cada una de ellas y la numeración del plano inserto en ella, así como el código de tiempos que definen el momento del inicio y de finalización del plano, nombrados como "IN /OUT". *IN* para el tiempo de inicio y *OUT* para el tiempo en el que finaliza el plano.

La selección de las variables que se engloban en el Hecho Fílmico está definida a través de la tabla número 2. En ella se encuentra la guía de lo que se busca identificar en la película y a partir de ella realizar la categorización.

Tabla 2

Elementos de identificación del Hecho Filmico

Categoría	Subcategoría	Observables
Componentes Cinematográficos	Códigos visuales: fotograficidad	Perspectiva: con ello se refiere a la naturaleza y estabilización de la forma estructurada de los elementos visuales de referencia.
		El encuadre, modos de filmación: es decidir desde qué punto de vista se mira a la acción dentro del encuadre.
		La iluminación: es la cantidad de luz que se refleja en el objeto filmado. Puede ser natural o artificial.
	Códigos visuales: movilidad	Movimiento en la imagen: es el registro de lo que se mueve en el cuadro.
		Movimiento de la imagen: Es el movimiento del aparato de registro.
	Códigos gráficos	Didascálicos: integran las representaciones de la película, permitiendo explicar el contenido de lo que se visualiza.
		Subtítulos: son indicios gráficos sobreimpresos en la imagen y permiten la traducción.
		Títulos: indicios gráficos presentes al principio y final de la película o instrucciones para la utilización de la película.
		Los textos: son aquellos que pertenecen a la realidad y que la película reproduce fotografiándolos.

Representación	Códigos sonoros	La voz: se retoma lo hablado y lo expresado por el hablante dentro de la película. Se divide en voz <i>in</i> , <i>off</i> y <i>over</i> .
		Los ruidos: son sonidos que remiten a un mundo más natural o neutro dentro de la imagen.
		La música: grabación musical.
	Niveles de representación	Puesta en escena: es lo que define el mundo que se debe representar. Dentro de este se encuentran cuatro elementos; informantes, indicios, temas y motivos.
		Puesta en cuadro: “Define el tipo de mirada que se lanza sobre ese mundo, la manera en que es captado por la cámara”. (p. 133)
	Espacio cinematográfico	In/Off: el autor lo concibe como la porción que se percibe y que se pudiera encontrar dentro y fuera de la cámara.
		Estático/ Dinámico: es el movimiento que se realiza dentro del encuadre para representar la fluidez de las acciones.
		Orgánico/Disorgánico: Es la colocación de las figuras dentro del encuadre y su relación con otras figuras.
	Tiempo cinematográfico	Tiempo-colocación: Casetti y Di Chio lo definen como “Se resuelve en la determinación puntual de un acontecimiento”. (p.151)
		Tiempo-devenir: es el “flujo constante, irreductible a los instantes que lo constituyen [...] es el tiempo de se desarrolla por...”. (p. 151)

Tabla 2. Elementos de identificación del Hecho Fílmico. Información de Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós. Elaboración Propia.

Para el desarrollo eficaz de la indagación de las partes individuales de los componentes internos de la obra fílmica, lo cual corresponde a la estratificación, será elaborado un cuadro en el que se establecerá una serie de filas y columnas. En la primera fila se enumerará la secuencia y plano identificado. En la segunda fila se enunciará la acción que se desarrolla en la secuencia, incluyendo fotogramas del plano. En la fila tres se enlistan los códigos sonoros que aparecen. En la cuarta y quinta se especificarán los códigos visuales y gráficos. Por su parte, en la sexta y séptima fila se especifica la representación y el espacio cinematográfico, mientras que en la octava aparece el tiempo cinematográfico.

Cuadro 2

Identificación de estratificación.

Secuencia IN/OUT	Numeración de secuencia y plano.
Acción	Observables del plano
Códigos sonoros	
Códigos visuales	
Códigos gráficos	
Representación	
Espacio cinematográfico	
Tiempo cinematográfico	

Cuadro 2. Cuadro de identificación de estratificación. Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente a la identificación de los elementos correspondientes al Hecho Fílmico de la secuencia seleccionada, se realizará una identificación del tipo de montaje utilizado en dicha secuencia. Esto debido a que el montaje en su forma de proceso más técnico se caracteriza por el ensamblado de los diferentes elementos que componen una película, como lo son los planos, las escenas y las secuencias.

La selección de las variables que se engloban en el tipo de montaje está definidas a través de la tabla número 3. En ella se encuentra la guía de los tipos de montaje que pueden ser identificados.

Tabla 3
Identificación del tipo de montaje

Categoría	Subcategoría	Observable
Tipo de Montaje	métrico	La organización logra dar una impresión por medio de la armonización del ritmo, es el sentido de movimiento y velocidad temporal.
	rítmico	Las piezas filmadas a pesar de tener una longitud determinada están estrechamente ligadas al contenido dentro del plano. El contenido fílmico es capaz de lograr crear un sentimiento de movimiento.
	tonal	Tienen un papel importante en la sensación de lo emotivo. Es hacer “sentir” algo en el espectador. Tiene tres elementos: a) Tonalidad de Luz, b) Tonalidad Gráfica, y c) Tonalidad del sonido
	sobretonal	Engloba los tres anteriores. La sensación que se transmite es lograda por medio de la longitud, de los recursos técnicos empleados y de los movimientos internos del plano.

Intelectual	Es la yuxtaposición de las imágenes, acompañados de un efecto intelectual que provoque en el espectador la necesidad de cuestionarse el significado de lo que está viendo en la pantalla. Tiene que ver con una capacidad de ligar significados entre planos.
-------------	---

Tabla 3. Elementos de identificación del tipo de montaje. Información de Eisenstein, S. (2003). *La forma del cine*. México: Siglo Veintiuno Editores. Elaboración Propia.

Como se mencionó, la fase 2 tiene como característica la estratificación a partir de la identificación de planos, es por esto y por el principio del montaje, que no puede ser identificado a partir de los planos, sino que tiene que ser en su conjunto.

Es por ello que el segundo paso de la fase 2 se identificará el tipo de montaje usado a partir de la secuencia como conjunto indivisible. A partir de esto, se propone como instrumento para la estratificación un cuadro que conste de una fila de dos columnas, en la primera se enumerará la secuencia y la duración total de la misma, nombrados como “IN /OUT”. *IN* para el tiempo de inicio y *OUT* para el tiempo en el que finaliza el plano. En la segunda columna se identificará el tipo de montaje utilizado, partiendo de los propuestos hechos por Eisenstein y recuperados en el marco teórico de esta investigación.

Cuadro 3

Identificación de estratificación del montaje

Secuencia	Tipo de montaje
IN/OUT	

Cuadro 3. Cuadro de identificación de estratificación del montaje. Fuente: Elaboración propia.

Aunque los dos cuadros de clasificación de la estratificación resuelven el primer paso para identificar los elementos visuales que están insertos en la obra fílmica, queda pendiente la identificación de los elementos narrativos. Para resolver esta cuestión se continuará con la propuesta de estratificación y a partir de ella identificar los elementos.

En la propuesta que se sigue, la cual es hecha por Casetti y Di Chio, se prioriza a la narración como una concentración de situaciones, en las que pasan acontecimientos y en las que operan personajes en ambientes específicos (1994, p. 172). Es por ello que la identificación de los elementos narrativos está encaminada hacia el personaje como instrumento de evolución de la historia.

Al tomar esta directriz de enfoque en el personaje como partícipe en la evolución de la historia, permite a la investigación identificar cómo la película utiliza a su “personaje” para contar el relato que se sigue a lo largo de la obra fílmica. En los elementos identificados solamente se nombrará aquellos que aparezcan a lo largo de las secuencias, ya que la narración tiende a ser un proceso más incluyente que individual. De esta forma, se puede tomar a la historia como un todo, construido a partir de variables interconexas.

Tabla 4

Elementos de identificación del Personaje y Narración

Categoría	Subcategoría	Observables
Narración	Los existentes	<p>Criterio de distinción entre personaje y ambiente: “comprende todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia”. (p.173)</p> <p>El ambiente: es todo aquello que agrupa a los elementos que amueblan la trama y que actúan como trasfondo.</p>

El personaje como persona: “[Es] analizar al personaje en cuanto persona significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal”. (p.178)

El personaje como rol: se centra en el tipo que encarna. Son las clases de acción que lleva a cabo.

El personaje como actante: “se sacan a la luz nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades [...] un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración”. (p. 183)

Los
acontecimientos

La acción como comportamiento: es una actuación que proviene de una fuente concreta y que es una respuesta explícita a una situación o estímulo.

La acción como función: son acciones estandarizadas que los personajes cumplen de relato en relato.

Las
transformaciones

Las transformaciones como cambios: es entender a los grandes cambios que afectan a la narración y que parte de la identificación de elementos que se moldean desde la forma exterior del relato.

Las transformaciones como procesos: las transformaciones se configuran como cambios evolutivos recurrentes en la participación del personaje. Se clasifican los procesos en mejoramiento o empeoramiento.

Las transformaciones como variaciones estructurales: “las transformaciones como variaciones estructurales de la narración [...] [son] operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato”. (p. 204)

Tabla 4. Elementos de identificación del Personaje y la Narración. Información de Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós. Elaboración Propia

Como instrumento se realizará una tabla de dos columnas y tres filas en la que se enuncian las partes observables de los elementos narrativos mencionados por Casetti y Di Chio. En la primera fila se identificará a los elementos “existentes”, en la segunda fila se abordan los acontecimientos y en la tercera, y última, se enunciarán las transformaciones.

Cuadro 4

Identificación del personaje y narración.

Existentes:

1. Criterio de distinción entre personaje y ambiente.
 2. El ambiente
 3. El personaje como persona
 4. El personaje como rol
 5. El personaje como actante
-

Acontecimientos:

1. La acción como comportamiento
2. La acción como función

Transformaciones:

1. Las transformaciones como cambios
 2. Las transformaciones como procesos
 3. las transformaciones como variaciones
estructurales
-

Cuadro 4. Cuadro de identificación del personaje y narración. Fuente: Elaboración propia

Fase 3. Análisis de los elementos

Como fase final se llevará a cabo un análisis de las partes identificadas en la fase dos y con ello analizar cómo es presentado el mensaje de la importancia de ir a la guerra o participar en ella y el tipo de montaje que se utiliza en la secuencia cinematográfica.

A partir de esto, se puede entender cómo llega a ser el montaje en las películas de propaganda y qué recursos narrativos o visuales apoyan a la construcción del mensaje de la importancia.

Capítulo 5. Implementación de Estrategia Metodológica

La implementación de la estrategia metodológica en la película *Why We Fight: Preludio a la Guerra* propone una identificación de elementos visuales y narrativos que permitan encontrar el uso de la enunciación a partir del montaje utilizado a lo largo de la película.

Para ello se aplicó la división entre Hecho Fílmico y Hecho Cinematográfico, para poder continuar con la categorización que permitiera una aproximación basada en los elementos a identificar por su similitud. Con ello se logró una identificación precisa de observables para las secuencias, planos y la estructura narrativa de la totalidad de la película.

El primer paso fue la implementación de la fase uno de la estrategia metodológica de la investigación, la cual consistió en realizar una ficha técnica de la película. En esta se registraron los datos referentes al Hecho Cinematográfico.

Los resultados de la categorización mostraron que la obra filmica es del género cinematográfico del documental, dirigida por Frank Capra, pero sin acreditar su participación, esto se debe a que es una película producida por el Departamento de Guerra de los Estados Unidos. Sin embargo, se considera a Capra y a Anatole Litvak como directores de esta primera película.

Otro de los elementos que componen la película en cuanto a los Hechos cinematográficos es su soporte de 35 milímetros con un desplazamiento de 24 cuadros por segundo y un encuadre de 1.37:1. La duración total de la película utilizada para esta investigación, la cual es una copia en posesión del *US National Archives*, tiene una

duración de 52 minutos con 15 segundos, sin embargo, la duración real de puro contenido es de 52 minutos.

La película fue producida en los Estados Unidos en el año de 1942 y es la primera parte de una serie de siete películas de orientación militar que se produjeron de 1942 a 1945.

Why We Fight: Preludio a la Guerra muestra las razones por las cuales Estados Unidos decide luchar junto a los Aliados en la Segunda Guerra Mundial.

A lo largo de la película se enuncian las diferentes causas de conflictos mundiales que llevaron a este país a luchar. Se retoman episodios de conflicto entre diversos gobiernos de Europa y Asia, así como las movilizaciones armamentísticas de los tres principales personajes que se retratan a lo largo del film, como son Italia, Alemania y Japón.

De igual forma, la película retrata las acciones diplomáticas de varios países a lo largo de la década precedente a la Segunda Guerra Mundial, así como las acciones tomadas por los Estados Unidos frente a las declaraciones de guerra de los países del Eje.

Además, la película presenta argumentos del actuar posterior a los acontecimientos del ataque de Pearl Harbor y de otras ciudades europeas y asiáticas.

En la segunda fase de la metodología de la investigación se llevó a cabo la categorización de los elementos visuales de la película antes descrita. Es por ello que se implementó un cuadro para categorizarlos e identificarlos en cuanto a sus códigos.

Como se mencionó en la fase dos de la estrategia metodológica, se utilizaron secuencias que permitieran la identificación de la enunciación de la importancia de participar o pelear en la Segunda Guerra Mundial. Al momento de buscar aquellas que cumplieran con este punto, se identificaron siete secuencias.

Las secuencias seleccionadas tienen una duración total de 10 minutos con 59 segundos, lo cual representa aproximadamente el 21 por ciento del total de la obra filmica. La película usada para la identificación y análisis tiene una duración de 52 minutos con 15 segundos.


La secuencia uno está conformada por cuatro planos y una duración de 53 segundos. En la segunda se obtuvieron 77 planos con dos minutos y 27 segundos. La tercera con cuatro planos y 21 segundos de duración. La cuarta secuencia contenía 17 planos y 37 segundos. En la quinta, ocho planos y 43 segundos de duración, mientras que la sexta secuencia estaba conformada por 51 planos y una duración de cuatro minutos con 41 segundos. La última secuencia, 16 planos y un minuto con 17 segundos de duración.

Posterior a la segmentación por secuencias se realizó el llenado de los cuadros de la estratificación de los elementos visuales. En ellos se identificaron las observables que correspondían a los códigos sonoros, visuales y gráficos, así como de representación, espacio y tiempo cinematográfico. De igual forma, se utilizaron fotogramas de los planos y una descripción de lo que se veía en ellos, así como la enumeración e identificación de cada uno.

En el cuadro cinco, se muestra la identificación del plano 12 de la secuencia seis, en la cual, se puede encontrar un ejemplo de cómo se identificaron las observables correspondientes a la estratificación de los elementos visuales.

Cuadro 5.

Identificación de estratificación de elementos visuales

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 12 40:12 al 40:13
Acción	<div data-bbox="407 296 1560 1045">  </div> <p data-bbox="407 1087 1560 1161">En este encuadre se observa a dos soldados japoneses detrás de un cañón. Uno de ellos jala una cuerda y el proyectil se dispara.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruidos <i>in</i> de disparos de los proyectiles. Asimismo suena una voz en <i>over</i> que dice: “Within half an hour,”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar, asimismo el soldado mueve su cuerpo para jalar la cuerda.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p data-bbox="407 1577 1560 1650">La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p data-bbox="407 1650 1560 1724">La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>

Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es repetitiva porque se presenta una acción desde un punto de vista diferente.

Cuadro 5. Cuadro de identificación de estratificación de elementos visuales. Elaboración Propia.

El total de cuadros de identificación de los elementos visuales fueron 177, los cuales, estaban divididos en siete secuencias y cada uno de los cuadros corresponde a un plano.

Entre los principales descubrimientos que se hicieron en este apartado de la identificación del Hecho Fílmico, se encuentra que los códigos sonoros de voz estuvieron presentes en la mayoría de las secuencias y que la narración fue lo que más acompañó a los elementos visuales.

La música *over* fue la única que se escuchó en las siete secuencias, acompañando a la mayoría de los planos, mientras que los ruidos *in* fueron los más utilizados en los planos donde la imagen era de armamento y disparos de artillería, sin embargo, también fueron utilizados para las imágenes que mostraban a soldados marchando y vehículos militares.

Tabla 5.
Códigos sonoros

Secuencia	Voz			Ruidos			Música		
	in	off	over	in	off	over	in	off	over
1	-	-	-	-	-	-	-	-	4
2	1	-	18	58	15	-	-	-	48
3	-	-	1	2	-	-	-	-	4
4	-	-	14	8	-	-	-	-	13
5	3	-	7	3	1	-	-	-	-
6	3	1	40	22	1	-	-	-	24
7	-	-	14	1	-	-	-	-	16

Tabla 5. Identificación de códigos sonoros. Elaboración propia.

En la identificación de los elementos visuales, en la parte de fotograficidad, dispuestos en la tabla seis y siete, se encontraron solamente dos planos que utilizaron el desenfoque como forma de perspectiva. En el tipo de encuadre, los más utilizados corresponden al Gran Plano General con 77 y al Plano General con 41, lo cual hace referencia a que a lo largo de las secuencias se utilizaron puestas en escena que abarcan lugares con una extensión de superficie grande, y que las tomas hechas eran para localizar al espectador en relación al espacio geográfico donde se llevaba a cabo la acción.

En el tipo de encuadre utilizado resalta el de tipo frontal con 138, seguido del contrapicado con 29 planos y el picado con 11. Estos tres tipos de encuadres mantienen la perspectiva de una persona grabando hechos verídicos, ya que la posición del encuadre corresponde a la posición de un sujeto con la posición del objeto filmado. Sin embargo,

en la mayoría de los encuadres de contrapicado se relacionan con tomas de cañones disparando proyectiles. Algo que permite dar sensación de altitud o inmensidad.

Por su parte, la iluminación natural fue la más empleada en los planos, ya que en 151 de ellos fue usada. En cuanto a la iluminación artificial, se encontró que 31 planos la utilizan.

Tabla 6

Identificación de códigos visuales: fotograficidad en la Perspectiva

Secuencia/Observable	Desenfoque	Escala	Distorsión	Cámara rápida	Cámara lenta
Secuencia 1	-	-	-	-	-
Secuencia 2	-	-	-	-	-
Secuencia 3	-	-	-	-	-
Secuencia 4	-	-	-	-	-
Secuencia 5	-	-	-	-	-
Secuencia 6	2	-	-	-	-
Secuencia 7	-	-	-	-	-

Tabla 6. Identificación de códigos visuales de fotograficidad en la perspectiva. Elaboración propia.

Tabla 7

Códigos visuales: fotograficidad. El encuadre como modos de filmación e iluminación.

Observable/ Secuencia	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6	Secuencia 7
Gran Plano General (GPG)	-	43	4	5	2	16	7
Plano General (PG)	-	13	-	5	3	16	4
Plano Americano (PA)	-	-	-	2	-	-	-
Plano Medio (PM)	-	2	-	-	4	9	1
Plano Medio Corto (PMC)	-	-	-	-	-	1	1
Primer Plano (PP)	-	1	-	-	-	2	-
Primerísimo Primer Plano (PPP)	-	-	-	-	-	-	-
Plano Detalle	4	18	-	5	-	7	2
Encuadre frontal	4	51	1	14	7	45	16
Encuadre cenital	-	-	-	-	-	-	-
Encuadre nadir	-	-	-	-	1	-	-
Encuadre picado	-	1	3	1	1	5	-
Encuadre contrapicado	-	25	-	3	-	1	-
Iluminación natural	1	77	3	12	9	42	7
Iluminación artificial	3	-	4	6	-	9	9

Tabla 7. Identificación de códigos visuales de fotograficidad en el encuadre como modo de filmación y en la iluminación. Elaboración propia.

En cuanto a los códigos visuales de movilidad se identificó que el movimiento en la imagen, es decir, que los objetos insertos en el encuadre se desplazaran, apareció en las siete secuencias. Esto significa que la mayoría de los planos contenían objetos que se movían, sin embargo, esto no representa que el aparato de registro también tuviera movimiento.

En cuanto al movimiento de la imagen, lo que significa que la cámara que está grabando realice un desplazamiento, apareció 26 veces. De las cuales corresponden a 12 paneos, nueve *travellings*, un *dolly in*, tres *tilt up* y únicamente un *tilt down*.

Esto permite identificar que en la mayoría de los planos la cámara permaneció estática y que el documental, en cuanto a la enunciación de la importancia de ir a la guerra, resulta ser más contemplativo y hasta en cierto punto, hecho para generar una sensación de estaticidad.

Tabla 8
Códigos visuales: movilidad.

Observable/ Secuencia	1	2	3	4	5	6	7
Movimiento en la imagen	1	75	3	10	7	34	10
Movimiento de la imagen panorámica (paneo)	-	5	-	-	-	7	-
Movimiento de la imagen travelling	-	9	-	-	-	-	-
Movimiento de la imagen dolly in	-	-	-	-	-	1	-
Movimiento de la imagen dolly out	-	-	-	-	-	-	-
Movimiento de la imagen tilt up	-	3	-	-	-	-	-
Movimiento de la imagen tilt down	-	1	-	-	-	-	-

Tabla 8. Identificación de códigos visuales de movilidad. Elaboración propia.

En los códigos gráficos, los cuales se pueden observar en la tabla nueve, muestran que las secuencias no utilizaron de una forma continua los recursos de las letras para apoyar los recursos visuales. Solamente fueron utilizados algunos de estos códigos, como los de títulos, usados al inicio de la película para dar una introducción sobre el objetivo de *Why We Fight: Preludio a la Guerra*.

También se utilizaron los códigos gráficos de didascálicos en algunos de los planos que mostraban mapas y situaban de manera geográfica los combates o los territorios conquistados por las naciones en guerra. Asimismo, fueron utilizados para introducir a un almirante japonés y contextualizar al espectador sobre lo que aparece en pantalla.

Los textos fueron los segundos más utilizados, ya que los planos que los contenían aparecían en el encuadre como parte de ellos, sin embargo, ayudaron a situar al espectador en el contexto espacial y temporal de la situación filmada.

Tabla 9
Códigos gráficos

Secuencia / observable	Didascálicos	Subtítulos	Títulos	Textos	
				Diegéticos	No diegéticos
Secuencia 1	-	-	4	-	-
Secuencia 2	1	-	-	1	-
Secuencia 3	3	-	-	-	1
Secuencia 4	-	-	-	3	-
Secuencia 5	1	-	-	-	-
Secuencia 6	7	-	-	4	-
Secuencia 7	2	-	-	3	-

Tabla 9. Identificación de códigos gráficos. Elaboración propia.

En los niveles de la representación, la puesta en cuadro y en escena, están presentes en todas las secuencias. En la puesta en escena, la cual define el mundo que representa, contiene cuatro elementos que ayudan a compartir información implícita con los objetos que se encuentran en la toma.

Tabla 10
Niveles de Representación

Secuencia/ Observable	Puesta en Escena				Puesta en cuadro	
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Dependiente	Independiente
Secuencia 1	-	4	1	-	4	-
Secuencia 2	6	9	-	70	75	2
Secuencia 3	-	1	-	4	4	-
Secuencia 4	-	1	-	16	17	-
Secuencia 5	5	1	-	2	8	-
Secuencia 6	12	-	-	39	49	2
Secuencia 7	2	2	-	14	16	-

Tabla 10. Identificación de niveles de representación. Elaboración propia.

El primero es de informantes y permite mostrar características físicas, pero también de cualidad y de carácter. En solamente 25 planos de cuatro secuencias puede observarse que se utilizan este tipo de representación. Un ejemplo de ello es el plano tres de la secuencia cinco, en la cual se encuadra a un grupo de soldados japoneses con armas, en este caso los informantes presentan las características físicas, la edad promedio, el carácter del personaje y sus cualidades de los soldados.



Fotograma 1. Plano 3, secuencia 5. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En el segundo elemento de la puesta en escena es el de indicios, el cual abarca los presupuestos de una acción y da a entender el significado de la atmósfera del plano. Permiten comprender quién es el personaje y aspectos básicos de su vida o de su actuar.

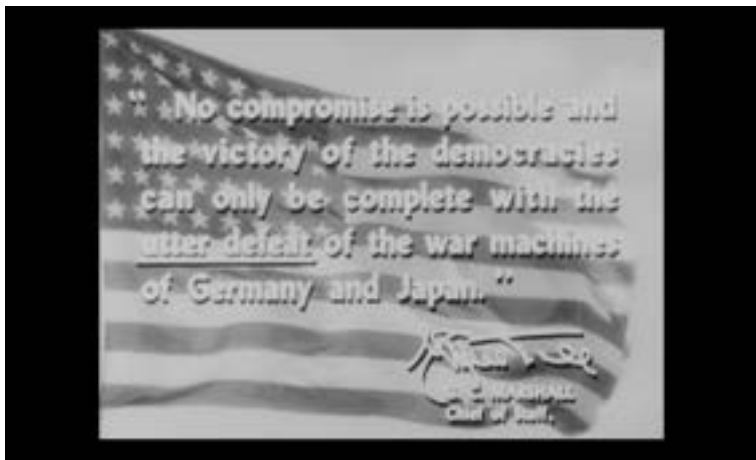
En las secuencias a identificar se encontraron 18 indicios. En ellas se presentan imágenes que muestran situaciones de edificios derrumbados, libros quemados, conflictos entre ejércitos, así como símbolos nazis y estadounidenses. Al presentar este tipo de acontecimientos se crea una atmósfera que muestra la temática de la película o las consecuencias de las acciones tomadas por los individuos o un personaje colectivo.

Un ejemplo de indicios es la sobreimpresión de la imagen en el plano siete de la secuencia cinco. En ella se muestra de fondo al Capitolio de los Estados Unidos y un pelotón del ejército de Japón cubriendo la imagen de fondo. Al realizar esta sobreimpresión se transmite el significado de una atmósfera, hacia los personajes y su carácter.



Fotograma 2. Plano 7, secuencia 5. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En el elemento de temas se define el núcleo principal de la trama, es decir, en torno a qué gira la película. En el caso de *Why We Fight: Preludio a la Guerra* se refiere a la guerra y el conflicto, así como la pérdida de la libertad. Es por eso que los planos que contienen imágenes relacionadas con el elemento de temas, muestran el propósito de la trama, en este caso la de derrotar a los enemigos de Estados Unidos, como se muestra en el plano cuatro de la secuencia uno.



Fotograma 3. Plano 4, secuencia 1. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En el último elemento de la representación, es decir, el de motivos, se retoman las unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película. En ellas las situaciones mostradas refuerzan y aclaran la trama principal. Son imágenes que refuerzan la idea de la posible pérdida de los derechos de los estadounidenses, así como el desmantelamiento del sistema democrático y el combate contra los países agresores.

Un ejemplo de ello es el plano 44 de la secuencia uno, en el cual se observa a una bandera de la Alemania nazi y detrás de ella, en el fondo, embarcaciones militares. Como resultado de la composición de la puesta en escena, se da la sensación de los peligros de los nazis y su campaña de conquista de países.



Fotograma 4. Plano 44, secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Por su parte, la puesta en cuadro define el tipo de mirada que capta la cámara. En ella pueden encontrarse dos elementos, el dependiente y el independiente; en el primero se encuentran los objetos en una posición natural, mientras que, en el segundo, la imagen subraya el acto que se realiza por medio de la simulación de la mirada, es decir, recreando cómo se vería la imagen a través de una cámara o del ojo de una persona.

Asimismo, estos dos tipos de puesta en cuadro pueden ser estable o variable. En la primera se mantiene el tono de la película y en el segundo la variedad de las tomas que crean un tono de película diferente. En el primer caso, se identificaron a lo largo de las secuencias un total de 173 planos y en la segunda cuatro planos.

La siguiente categoría que se observó fue la de espacio cinematográfico en *In/Off*, el cual muestra que la determinabilidad es la que más se repitió en las siete secuencias. La determinabilidad proporciona la existencia del espacio dentro del cuadro, así como fuera de él.

El que más destaca es la variable *in* dentro de la determinabilidad, la cual tiene las características de mostrar lo que aparece en el cuadro. A lo largo de las secuencias, 155 planos utilizaron este tipo de espacio dentro del encuadre.

Tabla 11
Espacio cinematográfico: IN/OFF

Secuencia/ Observable	Colocación	Determinabilidad			
		in	off no percibido	off imaginable	off definido
Secuencia 1	-	4	-	-	-
Secuencia 2	-	75	1	3	-
Secuencia 3	-	4	-	4	-
Secuencia 4	-	17	-	3	-
Secuencia 5	-	1	-	7	-
Secuencia 6	-	48	-	3	-
Secuencia 7	-	16	-	-	-

Tabla 11. Identificación del espacio cinematográfico. Elaboración propia.

En cuanto al espacio *off* no percibido, se logra observar un ejemplo de ello en el plano dos de la secuencia dos, ya que la imagen del desfile y la gran cantidad de soldados, refiere que más allá de lo que se ve en el cuadro hay un mayor número de militares realizando la misma acción, sin embargo, en el encuadre no aparece.



Fotograma 5. Plano 2, secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

El tercer tipo de espacio cinematográfico por su determinabilidad es el de *off* imaginable, en el cual, el espacio está más allá de lo visible pero que recupera elementos de la representación perceptible en el cuadro.



Fotograma 6. Plano 1, secuencia 5. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de *off* imaginable. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En el fotograma seis se muestra al almirante viendo hacia la derecha del cuadro, lo cual crea una percepción de dar un discurso a marinos japoneses. Sin embargo, a cuadro no aparecen más personas que el almirante y por ello se considera *off* imaginable, ya que el encuadre y los elementos que lo rodean permiten que la audiencia imagine los elementos fuera de él. En este caso, una multitud de marinos japoneses.

El último espacio es el de *off* definido, en el cual se observa que el espacio es invisible en el momento, pero que ya ha sido mostrado antes o está a punto de ser mostrado. Con esto se puede percibir un espacio fuera del encuadre, ya que antes fue presentado y se entiende que hay algo más aparte de lo que se muestra.

Un ejemplo es la secuencia cuatro en el plano ocho y nueve. En el primer plano se muestra una estructura que sostiene una campana, mientras que en el plano siguiente solamente se muestra una parte de esta, resaltando la palabra libertad. El plano nueve es el que posee el espacio *off* definido, ya que es la continuación de un espacio mostrado antes y el que permite crear una imagen más completa de lo que se muestra en su encuadre.



Fotograma 7 y 8. Plano 8 (izquierda) y 9 (derecha), secuencia 4. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de *off* definido. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Tabla 12

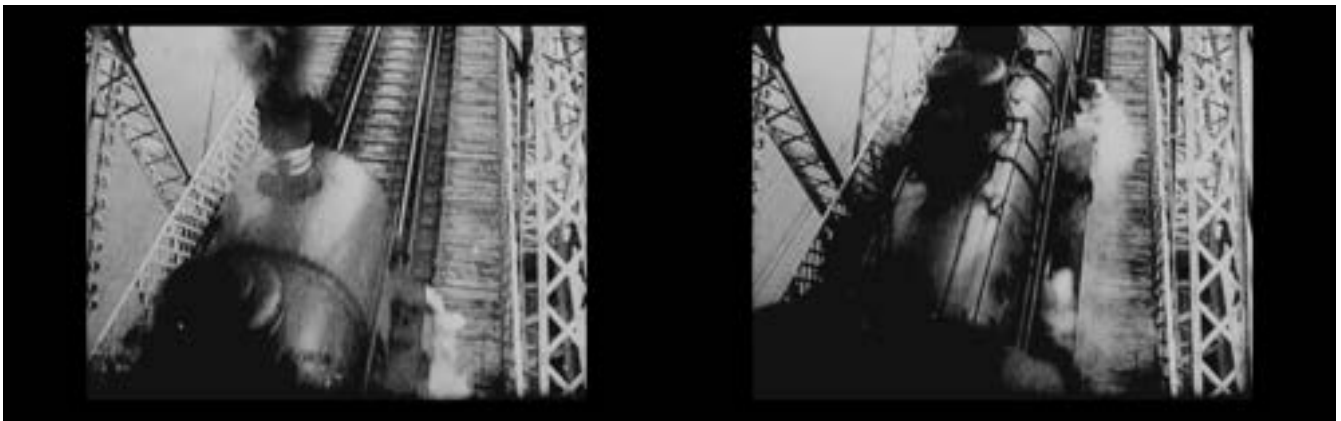
Espacio cinematográfico: Estático/ Dinámico

Secuencia/ Observable	Estático fijo	Estático móvil	Dinámico descriptivo	Dinámico expresivo
Secuencia 1	3	1	-	-
Secuencia 2	1	60	8	9
Secuencia 3	-	4	-	-
Secuencia 4	7	10	-	-
Secuencia 5	1	7	-	-
Secuencia 6	5	39	6	1
Secuencia 7	6	10	-	-

Tabla 12. Identificación del espacio cinematográfico de estático y dinámico. Elaboración propia.

En cuanto al espacio cinematográfico y el movimiento que se realiza dentro del encuadre, se identificó que la observable de estático móvil es la que más se presenta en las diferentes secuencias. Este se caracteriza porque la cámara es estática pero los objetos que se encuentran dentro del encuadre están en movimiento.

Un ejemplo de estático móvil es el movimiento de un tren sobre un puente, en el cual la cámara está fija a un punto del puente creando un contrapicado que registra el paso de un tren, el cual está en movimiento.



Fotograma 9 y 10. Plano 6, secuencia 6. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de estático móvil. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

El otro tipo de espacio es el de estático fijo, el cual está constituido por encuadres que no tienen movimiento dentro de él y tampoco hay movimiento de la cámara, lo cual muestra al encuadre como una foto.

En el plano dos de la secuencia siete se encuentra un ejemplo de estático fijo. En él se muestra una imagen en donde aparecen sobre un fondo negro los retratos de Hitler, Mussolini y el emperador Hirohito. En el plano no hay movimiento de cámara ni dentro del encuadre.



Fotograma 11. Plano 13, secuencia 7. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de estático fijo Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

El tercer tipo de espacio cinematográfico, en cuanto estático y dinámico, es el elemento de dinámico descriptivo con 14 planos. La característica que tiene es que el movimiento que hace la cámara es en relación directa con los movimientos del objeto filmado y con ello dar un seguimiento fluido de ello.

En el plano 37 de la secuencia seis se muestra a una persona caminando de izquierda a derecha del cuadro, mientras que la cámara sigue su desplazamiento.



Fotograma 12 y 13. Plano 37, secuencia 6. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de dinámico descriptivo. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

El último tipo es el de dinámico expresivo, el cual marca los movimientos de la cámara en relación dialéctica con los objetos representados dentro del encuadre, es decir, la cámara recorre el espacio filmando a los objetos.

En el plano ocho de la secuencia dos se muestra a una embarcación militar en llamas, la cual se está hundiendo. La cámara hace un travelling circular para captar el objeto, sin embargo, este se queda fijo y el aparato de registro es el único en movimiento.



Fotograma 14 y 15. Plano 8, secuencia 2. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de dinámico expresivo. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Tabla 13

Espacio cinematográfico: Orgánico/Disorgánico

Secuencia/Obser- vable	Plano	Profundo	Unitario	Fragmentado	Centrado	Excéntrico	Cerrado	Abierto
Secuencia 1	3	1	-	-	-	-	-	-
Secuencia 2	4	73	77	-	-	-	-	-
Secuencia 3	3	1	4	-	-	-	-	-
Secuencia 4	9	8	17	-	-	-	-	-
Secuencia 5	-	8	8	-	-	-	-	-
Secuencia 6	8	43	51	-	-	-	-	-
Secuencia 7	11	5	16	-	-	-	-	-

Tabla 13. Identificación del espacio cinematográfico en cuanto a orgánico y disorgánico. Elaboración propia.

En cuanto a la colocación de las figuras que están dentro del encuadre y la relación con otras figuras, es decir, que sean orgánicas o disorgánicas, se encontró que la mayoría son unitarios, ya que el espacio presenta un alto grado de acceso y no hay barreras internas que constituyen un conglomerado de lugares diferentes.

El espacio unitario se constituye como una superficie donde los elementos del cuadro se distribuyen en posición horizontal y vertical, mientras que el espacio profundo muestra a los objetos como un volumen en donde se disponen en una profundidad, la cual

puede ser de campo. En el espacio unitario se identificaron 38 planos y en el espacio profundo 139 planos.



Fotograma 16 y 17. Plano 15 (derecha) y 9, secuencia 6. Imagen de ejemplo del espacio cinematográfico de profundo y unitario. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Tabla 14
Tiempo cinematográfico

Secuencia/ Observable	Duración normal	Duración anormal
Secuencia 1	4	-
Secuencia 2	77	-
Secuencia 3	4	-
Secuencia 4	17	-
Secuencia 5	7	1 de pausa
Secuencia 6	51	-
Secuencia 7	14	2 de pausa

Tabla 14. Identificación del tiempo cinematográfico en cuanto a su duración. Elaboración propia.

La duración normal es la extensión temporal del plano que coincide con la duración de las acciones llevadas a cabo por los objetos en pantalla. Es decir, que los movimientos que se hacen en el encuadre tienen la misma duración que el plano.

Se identificó la duración normal en 174 planos, lo cual representa poco más del 98 por ciento de los planos analizados. Este tipo de duración corresponde con los acontecimientos que se desarrollaron dentro del encuadre, priorizando el captar acciones con una duración “supuestamente real”.

En cuanto a la duración anormal se identificaron tres planos, los cuales utilizaron el recurso de pausa. En este tipo de planos se representan acciones que no coinciden con su extensión temporal. Por su parte, el recurso de pausa se caracteriza por la suspensión del flujo temporal, en donde las imágenes quedan fijas en cuanto al movimiento en la imagen y del aparato de registro.

En la secuencia cinco del plano cinco se encuentra el fotograma de una avenida y de fondo el Capitolio de los Estados Unidos. En este plano, la imagen es fija, ya que su flujo temporal se detiene.



Fotograma 18. Plano 5, secuencia 5. Imagen de ejemplo de tiempo cinematográfico de duración anormal de pausa. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Tabla 15

Tiempo cinematográfico: Frecuencia

Secuencia/Observable	Frecuencia			
	Simple	Múltiple	Repetitiva	Iterativa
Secuencia 1	4	-	-	-
Secuencia 2	71	-	6	-
Secuencia 3	4	-	-	-
Secuencia 4	15	2	-	-
Secuencia 5	7	-	1	-
Secuencia 6	43	2	6	-
Secuencia 7	15	1	-	-

Tabla 15. Identificación del tiempo cinematográfico en cuanto a su frecuencia. Elaboración propia.

El tiempo cinematográfico también abarca la frecuencia con la que se representa la acción en el cuadro. Este elemento representa cierta cantidad de veces las situaciones, conforme al número de ocasiones en las que suceden.

El primero de ellos es la frecuencia simple, en donde se representa solamente una vez la acción, ya que no se repite su existencia. En este caso se identificó a lo largo de las siete secuencias un total de 159 planos, lo cual lo posiciona como el más usado.

Por su parte, la frecuencia múltiple representa varias veces lo que sucede varias veces. En este caso solamente se identificaron cinco planos. Un ejemplo de este tipo de frecuencia es el plano nueve de la secuencia cuatro. En este fotograma se muestra una campana moviéndose continuamente, lo cual hace que una misma acción se repita la misma cantidad de veces que se ven a cuadro.



Fotograma 19. Plano 9, secuencia 4. Imagen de ejemplo de tiempo cinematográfico de frecuencia múltiple. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a la frecuencia repetitiva se identificaron 13 planos. Este tipo de frecuencia tiene como característica principal que las acciones filmadas aparecen varias veces, pero con otra perspectiva, desde angulaciones diferentes.

Un ejemplo de este caso es el plano 11 y 13 de la secuencia seis. En las imágenes se observó que la situación era la misma, un grupo de soldados disparando con un cañón, sin embargo, los ángulos donde se coloca la cámara son diferentes.



Fotograma 20 y 21, plano 11 y plano 13 de la secuencia 6. Ejemplo de tiempo cinematográfico de frecuencia repetitiva. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En el paso dos de la segunda fase de la estrategia metodológica de la investigación, se mencionó la identificación del montaje a partir de cada una de las secuencias identificadas. En la estratificación se recuperaron los tipos de montaje propuestos por Eisenstein y las características de cada uno de ellos para determinar cuál fue el más utilizado en las diferentes secuencias.

Tabla 16
Tipo de montaje

Secuencia/Observable	Montaje métrico	Montaje rítmico	Montaje tonal	Montaje sobretonal	Montaje intelectual
Secuencia 1	-	1	-	-	-
Secuencia 2	-	-	-	1	-
Secuencia 3	-	-	1	-	-
Secuencia 4	-	-	-	1	-
Secuencia 5	-	1	-	-	-
Secuencia 6	-	1	-	-	-
Secuencia 7	-	-	-	-	1

Tabla 16. Identificación del tipo de montaje. Elaboración propia.

El tipo de montaje que más se utilizó a lo largo de las siete secuencias fue el rítmico, el cual permite la organización a partir del corte del encuadre con respecto a los elementos visuales que se encuentran insertos en él.

En la secuencia uno se observó que los planos tenían una tendencia a estar constituidos con elementos en común, ya que los elementos visuales recaen en tener una imagen igual y la iluminación permite resaltar el punto central. Asimismo, se observó que los planos mantenían un encuadre frontal y eran estáticos.



Fotograma 22, 23 y 24. Plano 1 (izquierda arriba), 2 (derecha arriba) y 4 (izquierda abajo) de la secuencia 1. Ejemplo de montaje rítmico de la secuencia uno. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Como se observa en los planos de los fotogramas 22 al 24, los elementos visuales dictan el corte en el montaje y permiten entender su organización. Las letras son el elemento principal que influye en el tiempo y son los que dan la pauta para realizar el corte.

Por su parte, en la secuencia cinco, la cual utiliza el tipo de montaje rítmico, contiene imágenes que presentan similitudes y que son las que dictan, al momento de cambiar, el corte. En el plano uno y dos se observó que las imágenes contenían a un mismo personaje y que el cambio se debía a los códigos gráficos que se presentaban en el

encuadre. Al tener al almirante como elemento principal, el corte se considera de montaje rítmico porque su presencia se mantiene.



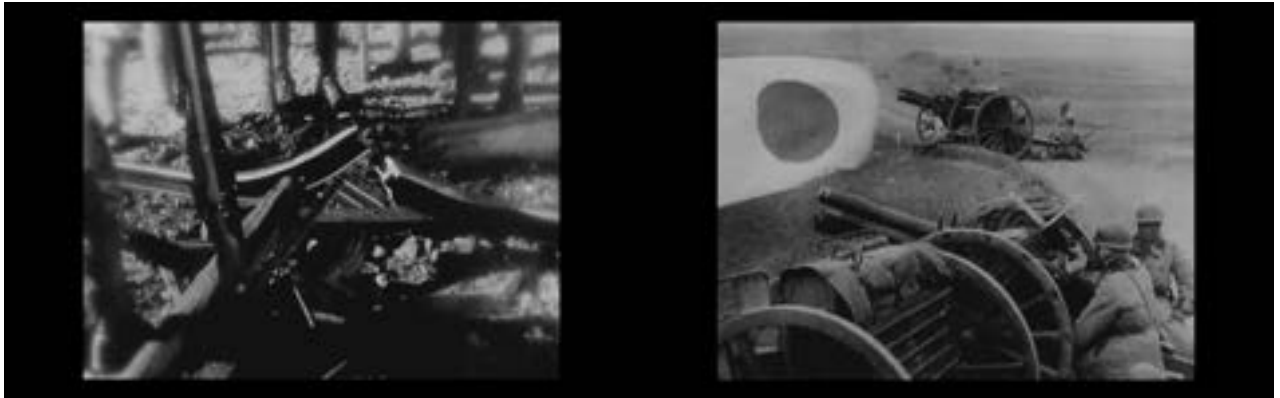
Fotograma 25 y 26. Plano 1 (izquierda) y 2 (derecha), secuencia 5. Ejemplo de montaje rítmico de la secuencia cinco. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a la secuencia seis, que también comparte el montaje rítmico junto con las otras dos secuencias, se observó que, durante los planos del inicio, las semejanzas radican en el cambio de su contenido, es decir, en el mapa.



Fotograma 27 y 28. Plano 1 (izquierda) y 2 (derecha), secuencia 6. Ejemplo de montaje rítmico. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En los planos nueve al 20 de la secuencia seis, se observó que las similitudes que tienen los elementos visuales son por el equipo militar y la presencia de soldados en cada uno de los planos, lo cual mantiene la característica del montaje rítmico.



Fotograma 29 y 30. Plano 8 (izquierda) y 11 (derecha), secuencia 6. Ejemplo de montaje rítmico. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Asimismo, el montaje rítmico prevaleció al final de la secuencia, en donde se utilizaron imágenes filmadas sobre la vida de las personas en varios países aliados. Incluso se observa que en los planos que van del 44 al 49 se encuentra una percepción de disminución de velocidad, la cual es otra de las características del montaje rítmico.



Fotograma 31 y 32. Plano 44 (izquierda) y 45 (derecha), secuencia 6. Ejemplo de montaje rítmico. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

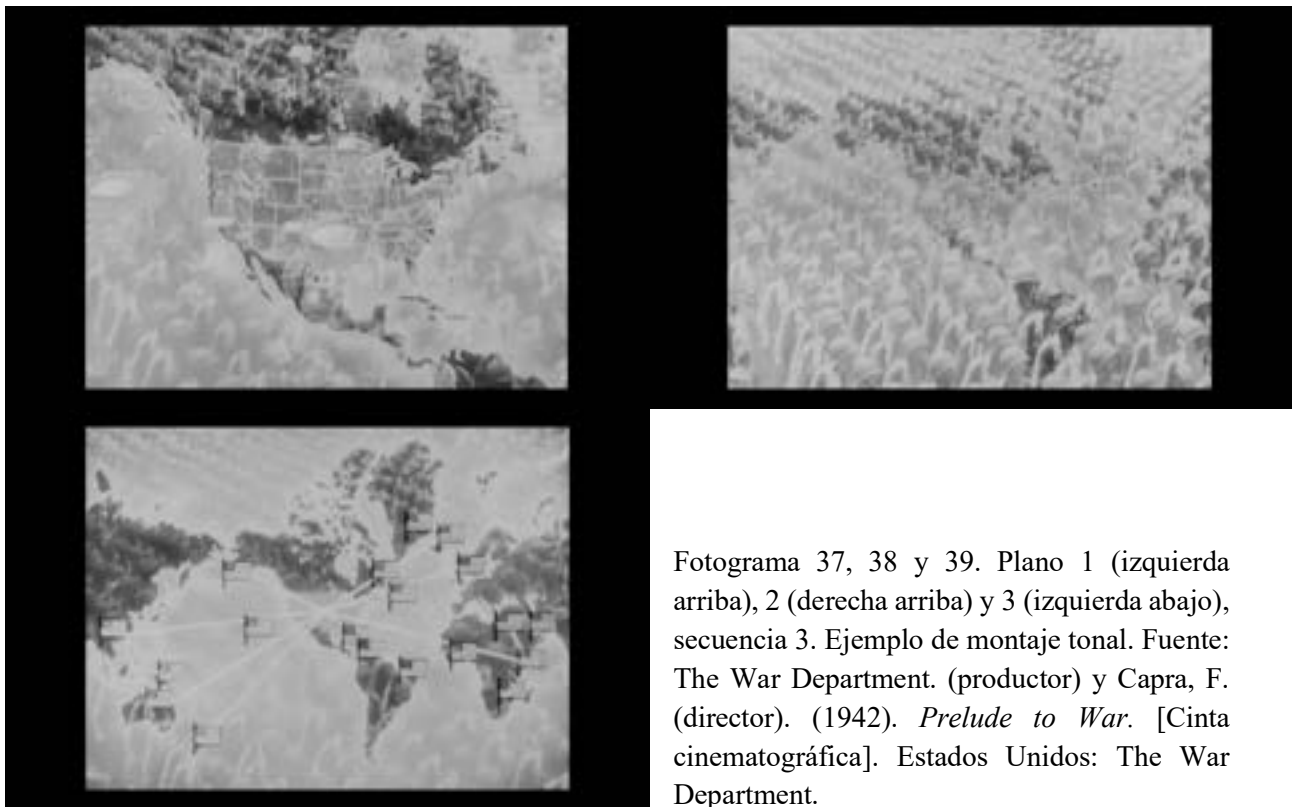


Fotograma 33 y 34. Plano 46 (izquierda) y 47 (derecha), secuencia 6. Ejemplo de montaje rítmico. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.



Fotograma 35 y 36. Plano 48 (izquierda) y 49 (derecha), secuencia 6. Ejemplo de montaje rítmico. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

El segundo tipo de montaje fue el de tonal. En él predomina una organización de los encuadres enfocada a las tonalidades del sonido, específicamente en la secuencia tres y el uso de la música y de la voz en *over*. Los cortes son realizados a partir del aumento y disminución de la música *over* que se encuentra en la secuencia.

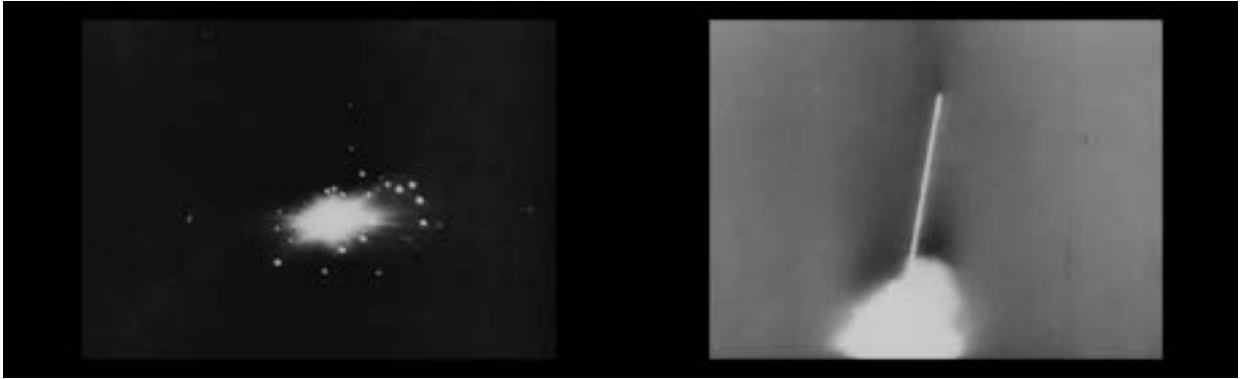


Fotograma 37, 38 y 39. Plano 1 (izquierda arriba), 2 (derecha arriba) y 3 (izquierda abajo), secuencia 3. Ejemplo de montaje tonal. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto al montaje de tipo sobretonal, el cual engloba a los tres tipos de montajes anteriores (métrico, rítmico y tonal), permite su funcionamiento simultáneo y que se realice un corte basado en el tono de las acciones en pantalla.

La secuencia dos presenta el estilo del tipo sobretonal. En ella se encuentra un montaje que alterna entre el métrico y el rítmico, el cual está presente en los planos que muestran imágenes alusivas al armamento militar empleado por soldados, así como explosiones en campo y edificios.

Esto se muestra con una mayor frecuencia en los planos 11 al 19, en ellos se observó que las imágenes compartían una duración de un segundo o menos. Las principales acciones que se mostraban son de bombardeos y proyectiles explotando.



Fotograma 40 y 41. Plano 12 (izquierda) y 13 (derecha), secuencia 2. Ejemplo de montaje sobretonal. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.



Fotograma 42 y 43. Plano 14 (izquierda) y 15 (derecha), secuencia 2. Ejemplo de montaje sobretonal. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Mientras que, en el tipo rítmico, los cortes se realizan de acuerdo con las imágenes de soldados marchando, ya que la similitud entre ellos es lo que da pauta a realizarlo. Por su parte, el montaje de tipo tonal que está presente en la secuencia dos se manifiesta en los planos que tienen ruidos comunes entre ellos, así como cortes a partir de la tonalidad del color que se muestra en pantalla.

La secuencia cuatro también presenta los elementos del montaje sobretonal, ya que contiene elementos del métrico, rítmico y tonal. En el primero porque se observó que ocho planos de la secuencia tenían una duración de cinco segundos, mientras que los restantes duraban dos segundos. Los cortes son hechos con precisión y generan percepción de velocidad en la secuencia.

En cuanto al rítmico, los planos contienen símbolos patrióticos de los Estados Unidos, lo cual permite realizar el corte con base en las similitudes de las imágenes, como lo muestra el ejemplo de los fotogramas 44 y 45. Sin embargo, el movimiento que realiza la campana también funciona como corte entre un plano y el otro.



Fotograma 44 y 45. Plano 1 (izquierda) y 2 (derecha), secuencia 4. Ejemplo de montaje sobretonal de la secuencia cuatro, fotogramas de planos 1 y 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto al montaje de tipo tonal que está presente en la secuencia cuatro, se puede observar que la tonalidad de la luz es la que permite realizar los cortes en varios de los planos, funcionando principalmente el cielo como fuente de la iluminación.

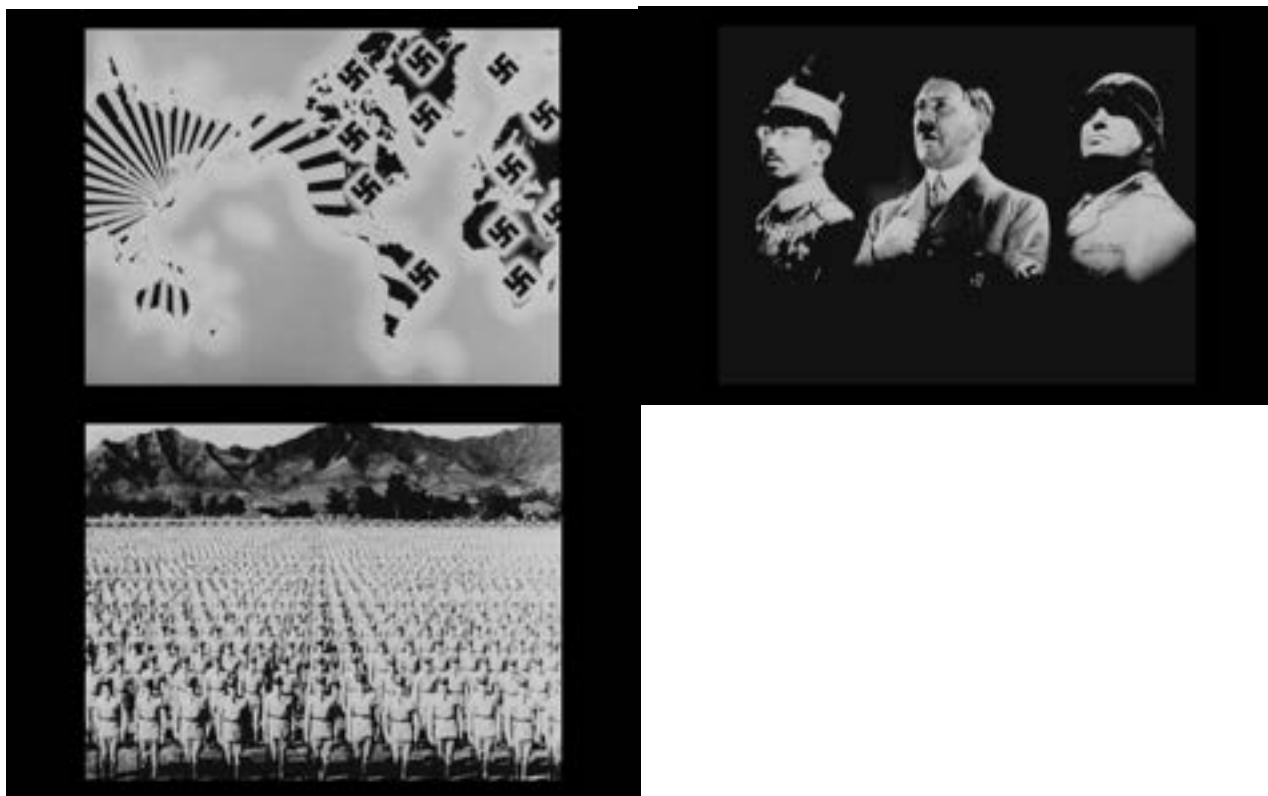


Fotograma 46 y 47. Plano 12 (izquierda) y plano 13, secuencia 4. Ejemplo de montaje sobretonal de la secuencia cuatro, fotogramas de planos 12 y 13. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

De igual forma, la tonalidad del sonido está presente en varios de los cortes que tiene el montaje de la secuencia cuatro, destacando al sonido que realiza la campana como detonador del corte. También la voz en *over* del narrador permite que los planos anteriores al noveno realicen el cambio conforme a la enunciación que se hace.

Por último, la secuencia siete es la única que presenta un montaje de tipo intelectual, lo cual crea a lo largo de la secuencia conceptos de ideas a partir de la yuxtaposición de las imágenes presentes en ella.

El montaje realiza el corte como mecanismo de organización, el cual presentará un nuevo significado a los elementos visuales, y con ello, transmitir una idea conceptual de lo que se ve.



Fotograma 48, 49 y 50. Plano 1 (arriba a la izquierda), 2 (arriba a la derecha) y 3 (abajo a la izquierda), secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En la yuxtaposición de las imágenes da como resultado una nueva interpretación, por lo cual debe de tomarse a los tres planos como una sola idea. También se puede observar esto en los planos posteriores al número 15, ya que en ellos se utilizó la tonalidad del sonido para amplificar el significado de lo que se presenta en la pantalla.

Como resultado del montaje intelectual, el espectador entiende un mensaje específico a través de la suma de posiciones de los planos, lo cual es la característica principal de este tipo de montaje.

Anteriormente, se mencionaron los principales elementos visuales encontrados en las secuencias, sin embargo, la estratificación de la narración se realizó aparte. Esto se debe a que la estructura narrativa no puede recaer en planos o secuencias, ya que es un proceso más global y que continúa con la misma tendencia a lo largo de la obra filmica.

Es por ello que se realizó un tercer paso, en el cual se identificaron los elementos que componen a la narración de la película *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y en donde la estratificación permitió separar sus componentes para su posterior análisis.

En la identificación del personaje se observó que la narración de la película mostraba a Estados Unidos como el elemento principal en el que recaía toda la historia y las acciones. Es por ello que se considera de ambiente al personaje, ya que la distinción va encaminada a la colectividad.

Por su parte, el criterio de focalización mostró que los objetos encuadrados en la película están encaminados a mostrar símbolos patrióticos de los Estados Unidos, como el ejército, políticos importantes, edificios emblemáticos del país o acontecimientos históricos de relevancia para ellos.

En el ambiente, el cual engloba al entorno, se observó que es representado por medio de imágenes que muestran lugares destruidos en ciudades y campos. El segundo elemento que engloba al ambiente es el de situación, el cual permite colocar en un espacio y tiempo determinado al personaje. En el caso de la película se basa en los encuadres de monumentos de las ciudades europeas y asiáticas, incluso de algunas ciudades estadounidenses.

En cuanto al personaje como persona se observó que es plano, lo cual indica que es simple y unidimensional, puesto que sus propósitos son claros y el personaje se comporta de la misma manera frente al problema que busca solucionar.

De igual forma, es considerado como un personaje dinámico, ya que está en constante evolución debido a su cambio de prioridades. Al principio, Estados Unidos se mostraba indiferente ante la guerra que se libraba en Europa, sin embargo, se presenta una evolución cuando los argumentos de la importancia que tiene el pelear en la Segunda Guerra Mundial son enunciados.

En el personaje como rol se identifica a este en cuanto al tipo de acciones que realiza. Se observó que Estados Unidos es activo, ya que es la fuente directa de la acción. Asimismo, es un personaje autónomo porque realiza las acciones directamente.

Se considera un personaje modificador porque trabaja para cambiar la situación, en este caso es un cambio para bien. De igual manera, presenta características de un protagonista y *official hero*, el primero porque mantiene la orientación de la historia a través de la misión de detener la invasión del Eje hacia los Estados Unidos. El segundo, el cual es referente al *official hero*, se enfoca a un personaje que expresa valores e ideales de generaciones pasadas; en el caso de Estados Unidos se presentan argumentaciones de la historia democrática y sus libertades individuales.

En el caso del personaje como actante se observó que el sujeto está representado por Estados Unidos como un personaje colectivo. En el caso del objeto se representa a través del deseo de mantener la libertad, la democracia y mantener la paz en el mundo.

El destinador está reflejado en la posibilidad de la pérdida de las libertades individuales de los estadounidenses y la conquista de su territorio a manos de los japoneses y alemanes. En cuanto al destinatario, se observó que los Estados Unidos y las democracias son los destinatarios de la película.

Otro de los elementos del esquema actancial es el adyuvante, el cual, ayuda al sujeto a superar los obstáculos que se le presentan. En el caso de la película, el Reino Unido, Francia y los países aliados funcionan como adyuvantes.

Por último, se menciona el rol del oponente, el cual está representado por los países del Eje, es decir, Alemania, Italia y Japón como los principales oponentes de Estados Unidos.

La segunda subcategoría de la narración retoma los acontecimientos a raíz de las acciones del personaje de la historia. En el caso de la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra*, es la acción como comportamiento, la cual es una actuación atribuible al personaje frente a una situación. Esto se refleja en la razón por la cual pelea el personaje, puesto que se enfoca en la razón de proteger el país, y esto a su vez muestra una alta consciencia en las decisiones que toma. Es por ello que se considera consciente.

El siguiente tipo de comportamiento es el de acción colectiva, el cual se presenta en la película como la decisión del país por combatir las amenazas a través de la implementación de recursos industriales para el desarrollo de armamento y la creación de un ejército.

En cuanto al comportamiento transitivo, se observó que a pesar de que el enfrentamiento recae en el Estado, este lo traspasa a sus ciudadanos por medio del llamado a la unidad entre las personas que habitan el país y el uso de los recursos en su posesión. Asimismo, se pudo observar que es transitivo porque Estados Unidos hace un llamado a colaborar con los países que están en guerra.

En los dos últimos comportamientos, plural y único, se observó que las acciones buscan ser generalizadas por los Aliados y los países que comparten la idea de democracia y libertad. Por su parte, es único porque se introduce la idea de que solamente hay una oportunidad para detener a los países del Eje y evitar que el mundo se convierta en “un mundo esclavo”.

La acción como función es de privación, ya que a Estados Unidos se le sustrae la paz y tranquilidad de vivir en un mundo que sigue un sistema democrático. Sin embargo, se observó que la acción de función de alejamiento también estaba presente en la narración, ya que en el relato se confirma la pérdida de un objeto valioso, en este caso la paz y la libertad, para después encaminarse a la búsqueda de la solución.

Por último, en la película el alejamiento se muestra a partir de lo sucedido en Pearl Harbor, teniendo como resultado la entrada de Estados Unidos a la guerra y que posteriormente se encamina a la búsqueda de la solución, la cual es combatir la maquinaria armamentista de Japón y Alemania.

En cuanto a las transformaciones en la narración, se observó que en la película se presentaron varios elementos. Entre ellos el de cambios de actitud, ya que el personaje pasa de crear acuerdos de paz con naciones agresoras, a cambiar su modo de hacer, en este caso, de ser pacifista a un estado de combate contra los países agresores.

El segundo fue los cambios individuales, en el cual, Estados Unidos pasa del aislacionismo a la cooperación internacional para combatir a un enemigo en común. El tercer tipo son los cambios uniformes, los cuales sólo afectan un rasgo de la persona. En el caso de la narración de la película, solamente se transforma la indiferencia hacia la situación de la guerra por la determinación de pelear y defender sus valores e ideales.

El cuarto tipo son los cambios lineales, en la historia el cambio se da en la búsqueda de una sola meta, es decir, mantener las libertades y un sistema democrático. En el quinto tipo, el de cambios efectivos, el ingreso a la guerra funciona como cambio efectivo, ya que se deja de lado la indiferencia por la participación.

El siguiente paso son las transformaciones como procesos, en las cuales se abarcan dos vertientes, la de mejoramiento y empeoramiento. La primera de estas vertientes es la que se observó en la historia de la película, ya que el personaje colectivo tiene un mejoramiento, lo cual significa un empeoramiento para el oponente.

El uso del mejoramiento en el personaje principal se observó con la entrada de Estados Unidos a la guerra y con ello la búsqueda de su objeto, lo cual significa un proceso de mejoramiento. En cambio, para Alemania y Japón, esto afecta la búsqueda de su objeto y con ello el devenir de un empeoramiento.

En las transformaciones como variaciones estructurales se observó que eran de estancamiento, lo cual significa que la historia no tiene variaciones, en la cual se insiste en la permanencia de los datos iniciales.

Se observó que la trama de la historia utilizó datos de la importancia que tenía la película como instrumento de entrenamiento para los cadetes y una película que exponga las causas por las cuáles ingresó Estados Unidos a la guerra, mientras que al final de la película se mostraron los mismos datos del inicio para reforzar la importancia de combatir contra Alemania y Japón, así como las consecuencias de no hacerlo.

Capítulo 6. Análisis y Resultados de la Investigación

A partir de lo identificado en las fases creadas para la metodología se procedió a contestar la pregunta de investigación, la cual tiene como objetivo responder, ¿Cuáles son los elementos narrativos y visuales que se emplean en el montaje de la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* para enunciar la necesidad y la importancia de participar en la Segunda Guerra Mundial?

A partir de este cuestionamiento y utilizando las definiciones empleadas a lo largo del Marco Teórico, se procedió al análisis de las secuencias utilizadas para la categorización de los elementos visuales y la estructura narrativa de la película.

Es por ello que el análisis se realizó tomando las secuencias, en donde se estudió los elementos visuales y narrativos que la componen, así como el tipo de montaje que se utilizó para responder la forma en que se presenta la enunciación de la importancia de combatir en la Segunda Guerra Mundial.

La primera secuencia, la cual está compuesta de cuatro planos, funciona como una introducción para el espectador sobre lo que mostrará la película. En los cuatro planos se utiliza la variable de títulos, sin embargo, en la primera se puede leer que la película está hecha para conocer los eventos y las causas que introdujeron a Estados Unidos a la guerra.

Al ser solamente cuatro planos, la secuencia establece un montaje de tipo rítmico, ya que los planos presentan una similitud, es decir, utilizan texto en color blanco con dos fondos que contienen características similares.

En los planos del uno al tres, el símbolo del Gran Sello de los Estados Unidos está presente, por lo cual el corte es de tipo rítmico. Sin embargo, el plano cuatro contiene de fondo a la bandera de los Estados Unidos, esto también está ligado con los planos anteriores, puesto que se continúa usando símbolos del país.

Los planos en esta secuencia introducen al espectador a la temática que se seguirá en el resto de la película y con ello presentar al personaje principal, así como establecer el motivo de ver el documental. Como se menciona en el plano uno:

Esta película, la primera de una serie, ha sido preparada por el Departamento de Guerra para familiarizar a los miembros del Ejército con información objetiva sobre las causas, [y] los eventos que condujeron a nuestra entrada en la guerra y los principios por los cuales estamos peleando. (The War Department y Capra, 1942, 0:01:02).

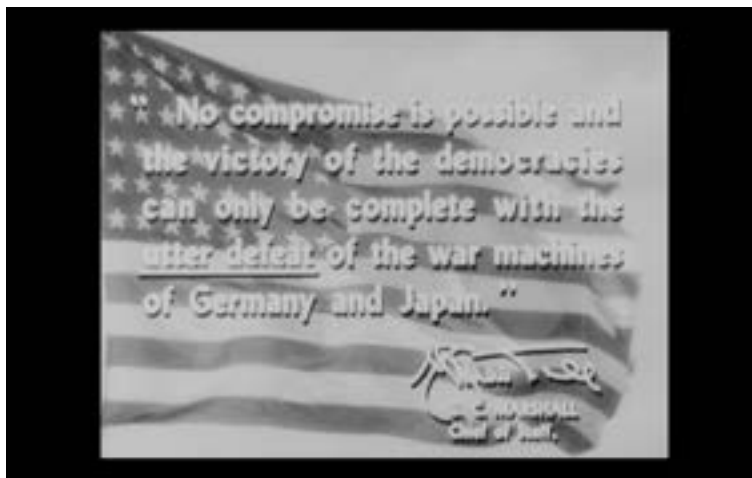
En el plano dos se menciona que es para la reflexión de cada soldado, “El conocimiento de estos hechos es una indispensable parte del entrenamiento militar y merece el conocimiento reflexivo de cada soldado americano” (The War Department et al, 1942, 0:01:19).

Mientras que en el tercero se deja en claro la importancia de luchar de forma unida como país frente a los enemigos de la democracia.

Estamos determinados de que antes de que se ponga el sol en este conflicto tan terrible, nuestra bandera pueda ser reconocida a lo largo del mundo como un símbolo de libertad, por un lado, y por el otro lado, como un poder abrumador. (The War Department et al, 1942, 0:01:27)

Al introducir estos títulos se deja en claro la posición del personaje, en este caso, uno de ambiente y colectivo. Aunque de igual forma, se establece que el documental está hecho para que cada individuo entienda las razones de estar en guerra, sin embargo, también se hace hincapié en el actuar colectivamente, el cual recae en Estados Unidos.

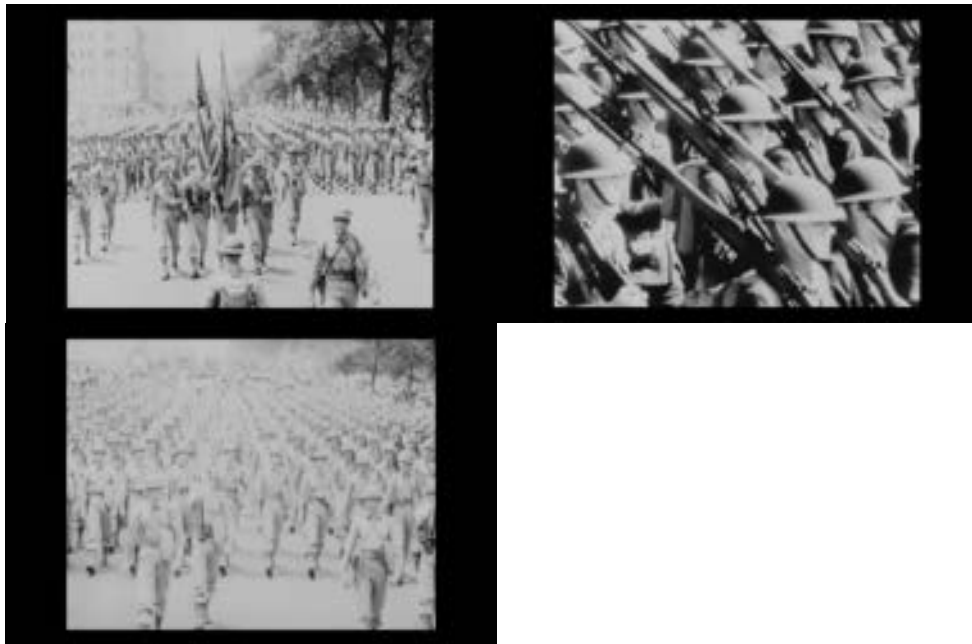
En cuanto a la enunciación de la importancia de pelear en la Segunda Guerra Mundial, se nota de forma más marcada en el plano número cuatro. En el encuadre se puede leer el texto que dice: “Ningún compromiso es posible y la victoria de las democracias solo puede ser completada con la derrota total de las máquinas de guerra de Alemania y Japón” (The War Department et al, 1942, 0:01:39). Incluso en la imagen se subraya, para crear énfasis, en las palabras *utter defeat*, lo cual se traduce a derrota total.



Fotograma 51. Plano 4, secuencia 1. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En la segunda secuencia, la enunciación de la importancia de ir a la guerra se encuentra en los planos dos al cuatro. En estos tres planos, el narrador, con voz en over, enuncia “Causas y eventos que ocasionaron nuestra entrada en la guerra. Bueno, ¿cuáles son las causas? ¿Por qué marchamos los estadounidenses? ¿Es por?” (The War Department et al, 1942, 0:02:08 al 0:02:20).

El narrador realiza una pregunta que se contesta a lo largo de la película, la cual es, ¿Por qué marchamos los estadounidenses? Pero al mismo tiempo que se realiza esa y más preguntas, los elementos visuales que las acompañan muestran a soldados marchando en una avenida.



Fotograma 52, 53 y 54. Plano 2 (arriba a la izquierda) al 4 (abajo a la izquierda), secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Por primera vez se visualiza al personaje de la historia, el cual es representado por los estadounidenses que se enlistan para enfrentar a los oponentes de su país. En estos primeros cuatro planos, el montaje utilizado es rítmico, ya que las imágenes que aparecen contienen similitudes por medio de los encuadres realizados a los soldados.

Posteriormente, se presenta una serie de planos que muestran diferentes lugares siendo destruidos por proyectiles, así como cañones disparando al cielo. Al mismo tiempo que aparecen estas escenas se menciona el nombre de lugares geográficos que están involucrados en el conflicto bélico. Por ejemplo, se menciona a Pearl Harbor, Reino Unido y Francia. En esta última, aparecen por primera vez símbolos de uno de los oponentes de Estados Unidos.

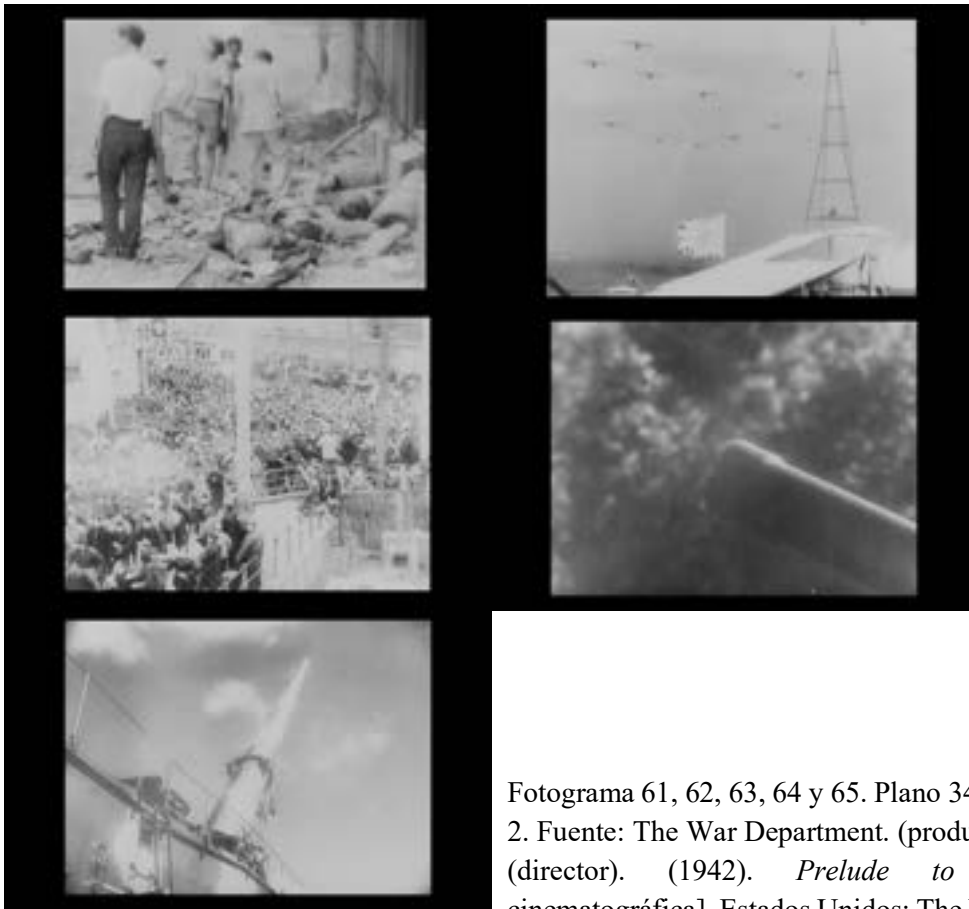


Fotograma 55, 56, 57, 58, 59 y 60. Plano 24 y 25 (primera fila) 26 al 30 (segunda y tercera fila), secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En esta parte de la secuencia, los planos disminuyen su velocidad, esto se debe a que el montaje rítmico permite crear una percepción de disminución de velocidad, al solamente concentrarse en el contenido visual de los elementos.

Aunque la enunciación no se hace presente en estos planos, sí se puede referir a la respuesta del por qué Estados Unidos está luchando en una guerra. En el fotograma 55 se observa a un edificio emblemático francés, el cual está destruido, y a su alrededor se observan columnas de humo que indican que ha sido atacada por bombardeos. En el fotograma 58, así como en el 59, se aprecia que la Alemania nazi se ha posicionado en Francia, y, por lo tanto, transmite un mensaje de conquista.

En los planos subsecuentes se retoma la misma estructura anterior, la cual consiste en presentar encuadres de ciudades destruidas. En este caso es China, en donde se presenta al segundo oponente de los Estados Unidos, es decir, Japón y muestra cómo este utiliza su fuerza aérea en contra de civiles y chozas.



Fotograma 61, 62, 63, 64 y 65. Plano 34 al 38, secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

La subsiguiente organización de los planos continúa bajo el esquema del montaje rítmico. En los encuadres, el uso de imágenes referentes a equipo militar, bombardeos, cañones disparando y movilización de civiles y soldados es un recurso frecuente. Por ejemplo, en los planos que van del 39 al 77 se mencionan varios países que están bajo los ataques de la Alemania nazi y del Eje.

En estos planos, el montaje está organizado a partir de mostrar cómo los oponentes de Estados Unidos actúan, lo cual refuerza la pregunta inicial de por qué Estados Unidos está en una nueva guerra.

Algunos de los ejemplos donde se presenta lo anterior, es el plano 39, en donde se enuncia por parte del narrador con voz en *over* “¿Checoslovaquia?”. Seguido de cuatro planos de imágenes alusivas a destrucción.



Fotograma 66, 67, 68, 69 y 70. Plano 39 (arriba a la izquierda) al 43 (abajo a la derecha), secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Como se aprecia en los fotogramas de arriba, la organización de estos va encaminada a mostrar el poderío de las potencias armadas oponentes, sin embargo, no es la única parte de la secuencia que utiliza esta forma de realizar cortes. En los planos que abarcan del 44 al 51, se enuncia a través de voz en *over*, “¿Noruega?”, y posteriormente los encuadres de un avión, superficies en llamas y vehículos militares.

Asimismo, la organización que tiene esta parte de la secuencia, permite crear un mensaje de las formas en que Alemania atacó a los países conquistados. El oponente ataca por aire, tierra y mar, destruyendo ciudades y campos. Así como se muestra en los fotogramas del 71 al 75, los cuales se encuentran abajo.



Fotograma 71, 72, 73, 74 y 75. Plano 44 (arriba a la izquierda) al 48 (abajo a la derecha), secuencia 2. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En los planos que le siguen, estos mantienen el mismo tipo de montaje, lo único que varía, sustancialmente, es la enunciación que se hace, la cual sigue siendo voz en *over*, pero el país nombrado cambia. En el plano 52 es Polonia, en el 58 Holanda, en el 60 Grecia, Bélgica en el 64, Albania en el 65, Yugoslavia en el 67 y en el plano 71, el narrador pronuncia “¿o Rusia?”.

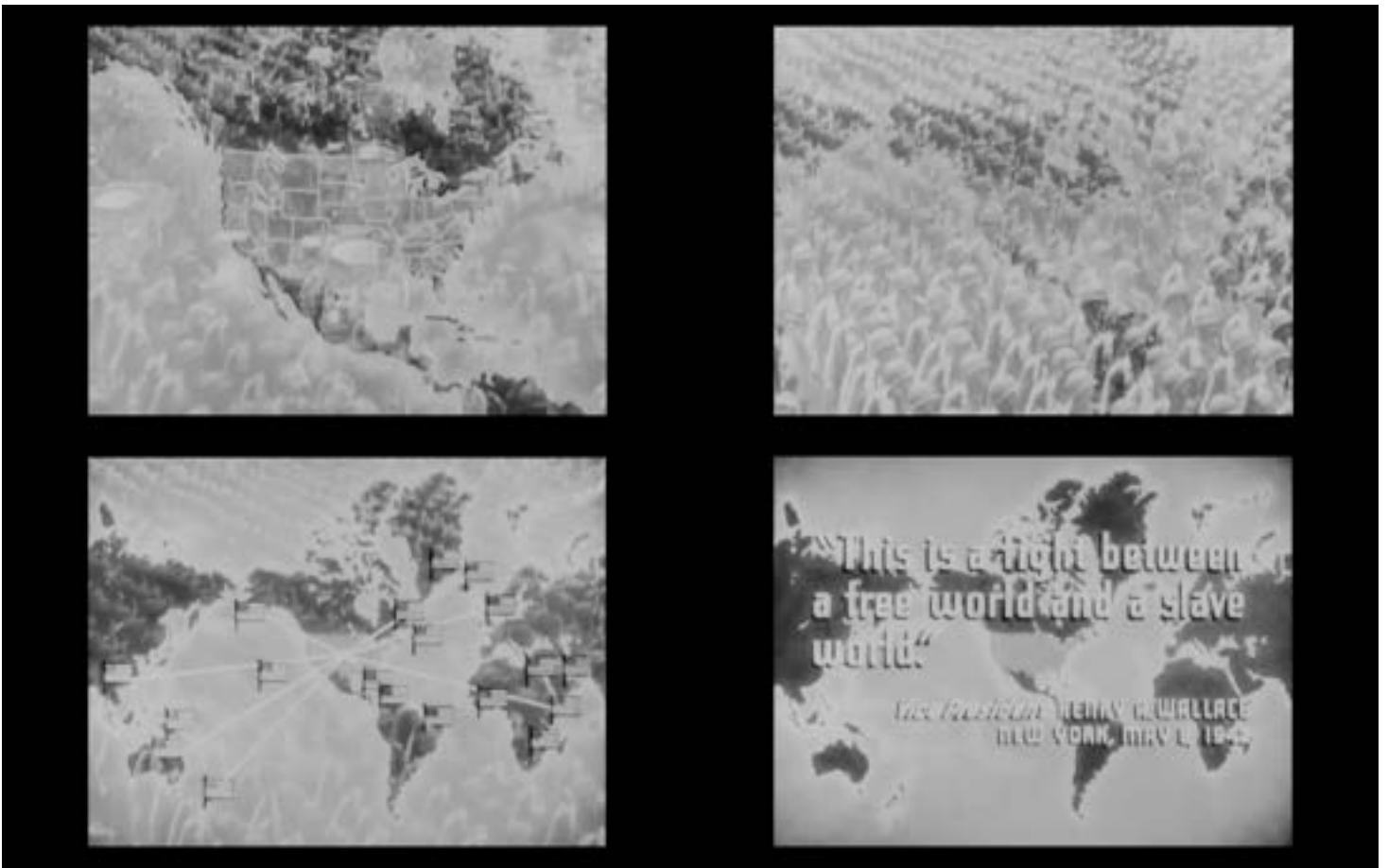
Al final, la secuencia se estructura de forma en que los elementos visuales que sobresalen son los vinculados con los vehículos y equipo militar que posee Alemania, Japón e Italia, y de cómo los emplean para derrotar a otros países de la región. Mientras que en los elementos narrativos se emplea por primera vez al personaje como rol, en cuanto a ser modificador, ya que el personaje está encaminado a detener la invasión de las potencias del Eje en contra de Estados Unidos.

Es en esta secuencia en que el personaje, como actante, se establece como el sujeto, es decir, Estados Unidos como personaje colectivo, uno de los tres ejes rectores del objeto, el cual es mantener la paz en el mundo. Asimismo, es la primera aparición del oponente de la historia, representado por Alemania y Japón.

También se representan las razones del comportamiento del personaje colectivo, las cuales están dirigidas a la variable de ser voluntario, puesto que se expresa con claridad la intención de participar en la guerra y con ello se permite transmitir conciencia en las decisiones que hace el protagonista.

La tercera secuencia inicia con un plano de sobreimpresión de soldados marchando y de un mapa de división política de América. Inmediatamente al iniciar el plano dos de la secuencia se enuncia la importancia de pelear en la Segunda Guerra Mundial, por medio de un narrador en voz *over*, el cual dice “¿Qué hizo ponernos el uniforme, listos para atacar al enemigo en cada continente? ¿En cada océano?” (The War Department et al, 1942, 0:04:52).

Posterior a esta enunciación, aparece otra. En ella se muestra un texto no diegético, el cual es una cita textual de un discurso del vicepresidente Henry A. Wallace pronunciado el 8 de mayo de 1942 en Nueva York. En el plano se observa, en letras blancas y con un fondo de un mapa donde sobresale Estados Unidos, un mensaje que dice “Esta es una guerra entre un mundo libre y un mundo esclavo” (The War Department et al, 1942, 0:05:00).



Fotograma 76, 77, 78 y 79. Plano 1 (arriba a la izquierda) al 4 (abajo a la derecha), secuencia 3. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En la secuencia, los elementos visuales utilizados en el momento de la enunciación permiten reforzar lo que se dice, ya que se presentan imágenes de soldados uniformados desfilando y un mapa, el cual, se agranda progresivamente, pasando de Estados Unidos a un mapamundi.

Esto tiene como resultado que se muestre el poderío armamentístico de los Estados Unidos y demuestre su capacidad de respuesta frente a los agresores, ya que la imagen que se presenta en el fotograma 78 permite visualizar las bases militares desplegadas por este país.

En cuanto a los elementos narrativos empleados en la secuencia, se observa que es de transformación de cambios efectivos. Esto es debido a que la incidencia en las acciones por parte del personaje de la película permite que no queden inconclusas, lo cual se refleja en la decisión de ingresar a la guerra, dejando a un lado la indiferencia por la participación.

De igual forma, se percibe por primera vez el elemento narrativo de las transformaciones como procesos, ya que el mejoramiento en la trama recae sobre la búsqueda del objeto del personaje, el cual es detener a los países del Eje y mantener la paz y la democracia. Esto atenta contra el propósito del oponente en la narración, enfocado a convertir a Estados Unidos en un país “esclavo”.

Con ello la narración y los elementos visuales permiten transmitir un mensaje de poderío y determinación de no convertirse en un país esclavo. Todo esto bajo la organización de los planos por medio de un montaje tonal.

El uso del montaje se establece por medio de los cortes en la disminución de la intensidad de la música *over* utilizada en la secuencia. Sin embargo, la voz en *over* también sirvió de pauta para realizar el cambio de planos. Esto permitió manejar el foco de atención en el mensaje enunciado, ya que la música pasó a segundo plano y el narrador podía escucharse claramente.

Sin lugar a dudas, el montaje permitió que los elementos visuales y narrativos pudieran dirigir la enunciación de la importancia de una forma menos notoria, ya que la abundancia de muchos elementos visuales dirige la atención focal del espectador a concentrarse en las imágenes, dejando en un segundo plano, aunque no desapercibido, el mensaje enunciado.

La cuarta secuencia resalta por la narración que se crea a partir de la enunciación de la importancia. Al inicio de ella, los elementos visuales y narrativos son los que permiten el avance de la organización de los encuadres, teniendo como resultado un montaje de tipo sobretonal.

En los primeros siete planos, la estructura del montaje se basa en uno de tipo métrico, donde los planos tienen una duración aproximada de un segundo, y en el cual la voz en *over* del narrador da la pauta para el cambio de imagen. En ellos la enunciación se encamina hacia palabras que muestran posiciones ideológicas, en este caso de Estados Unidos como protagonista.

Las palabras que se escuchan en los primeros siete planos son “luchar, vivir, morir, ¿para qué? Por libertad, Eso por lo que los hombres han luchado desde los inicios...para ser libres” (The War Department et al, 1942, 0:06:36 al 0:06:45). Al mismo tiempo que se pronuncian estas palabras, se muestran objetos relacionados con ellas, en este caso imágenes patrióticas estadounidenses.



Fotograma 80, 81, 82, 83, 84, 85 y 86. Plano 1 (arriba a la izquierda) al 7 (abajo a la izquierda), secuencia 4. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Los encuadres muestran diferentes escenas y personajes de la historia de Estados Unidos, la similitud que comparten las imágenes es que evocan a la memoria de batallas pasadas, donde se refuerza la idea de la construcción democrática a base de luchar por ella. Estos planos permiten que la enunciación sea transmitida de una forma simple y fácil de recordar, ya que el ensamblado de los planos permite crear una percepción de velocidad rápida, y con ello una sensación de dinamismo. Así mismo, parece que Estados Unidos ha participado en varias guerras similares en donde el objetivo era encontrar libertad, igual que en la Segunda Guerra Mundial.

La siguiente parte de la secuencia, está construida a partir del tipo de montaje tonal y métrico. En los planos ocho y nueve la tendencia del montaje métrico se rompe a partir de los códigos sonoros de ruido, proveniente de una campana. Es aquí donde los encuadres se organizan a partir de un sentido rítmico en las similitudes de la imagen, el cual procede de la campana y la palabra libertad de dichos planos.



Fotograma 87 y 88. Plano 8 (izquierda) y 9 (derecha), secuencia 4. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Posteriormente, el plano nueve se convierte en una sobreimpresión para los planos 10 al 17, lo que permite que el montaje continúe siendo rítmico, ya que el encuadre de la palabra libertad de la campana, ver fotograma 88, sigue presente y permite entender la forma en que se realiza el corte en la organización de los planos. Asimismo, se puede decir que es de este tipo de montaje porque las imágenes insertas en el encuadre son edificios y monumentos públicos famosos de Estados Unidos y que remiten a personajes que pelearon por ideales libertarios y democráticos.

Sin embargo, de igual forma, se observó que el montaje de la secuencia es de tipo tonal con base en la tonalidad de la luz, en este caso de la iluminación. Principalmente porque la iluminación que se comparte en todos los planos es natural y es lo que más resalta en las imágenes. Por lo tanto, los cortes se organizan en torno a la luminosidad del cielo sobre los objetos en el cuadro.



Fotograma 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95 y 96. Plano 10 (arriba a la izquierda) al 17 (abajo a la derecha), secuencia 4. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a los elementos narrativos que se utilizan en la secuencia, remiten a un personaje de estilo *official hero*, principalmente porque está enfocado a que el protagonista de la historia exprese valores e ideales reconocidos en la colectividad de sus generaciones pasadas. En este caso, la película evoca a la traición militar de los Estados Unidos y con ello reforzar la idea de que su historia está marcada por batallas que buscan la libertad, es por ello, que esta nueva guerra puede ser ganada.

Sin embargo, la enunciación también se hace presente a través de los elementos narrativos, ya que el pronunciamiento que realiza el narrador a partir de la mitad de la secuencia, remarca el objetivo y el deseo del Estado frente a la situación, así como apelar al sentimentalismo con el propósito de que el espectador se sienta motivado.

La enunciación que realiza la voz en *over* dice, “¿Es la vida tan preciada o la paz tan dulce como para cambiarla por el precio de las cadenas y la esclavitud? Prohíbelo, Dios todopoderoso. No sé cuál sea el camino que otros tomen, pero en cuanto a mí, dame libertad o dame muerte” (The War Department et al, 1942, 0:06:53 al 0:07:13).

Con esas palabras se presenta el elemento de destinador en el personaje como actante, el cual establece el motivo que mueve al sujeto por conseguir el objeto. En la película se aclaran las intenciones de Estados Unidos en evitar la pérdida de sus libertades individuales.

La secuencia cuatro está enfocada a crear un estado de sentimentalismo en cuanto al orgullo de ser estadounidense y presentar batallas anteriores con el fin de establecer un “sentimiento” de invencibilidad y de establecer los valores democráticos y de libertad que funcionan como un contrapeso contra las ideas de un mundo “esclavo” propuestas en la película como parte de los planes de los países del Eje.

Esto permite que la película posicione a Estados Unidos como un ente “bondadoso”, mientras que sus oponentes son “la maldad del mundo”.

En la secuencia cinco, se presenta la enunciación a lo largo de la secuencia, de forma que el espectador tiene que descubrir el mensaje que la película busca transmitir. Del plano uno al cuatro se establece la intención de Japón en contra de Estados Unidos y el narrador con voz en *over* realiza una traducción de las palabras de un almirante japonés que da un discurso. Lo que se escucha en la película es:

¿Y pensaron que tenían una oportunidad? Escuchen. “Cuando la guerra empiece entre Japón y los Estados Unidos, no estaré contento con solamente ocupar Guam, las Filipinas, Hawái y San Francisco, voy a buscar dictar la paz con Estados Unidos en la Casa Blanca en Washington”. Yamamoto escribió esas palabras en enero de 1941. (The War Department et al, 1942, 0:34:58 al 0:35:23)

A partir de estos códigos sonoros, las imágenes que se muestran en la pantalla permiten acompañar al discurso, resaltando la idea de que el almirante se dirige a una multitud llena de soldados, los cuales están siendo motivados para luchar en contra de Estados Unidos y conquistarlo como parte de su meta.



Fotograma 97, 98, 99 y 100. Plano 1 (arriba a la izquierda) al 4 (abajo a la derecha), secuencia 5. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

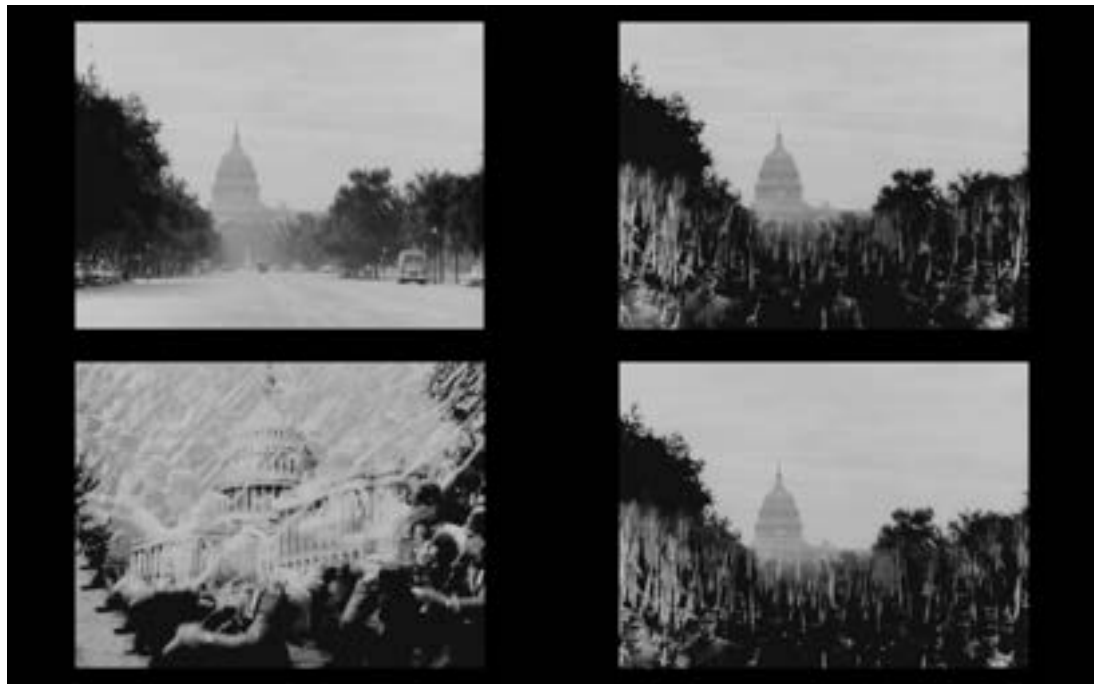
Posterior a los cuatro planos iniciales, los encuadres ahora muestran sobreimpresiones de la Avenida Pennsylvania en Washington, y sobre ella, soldados marchando, los cuales se presume que son japoneses debido a lo que se enuncia en la secuencia.

La enunciación en esta parte de la secuencia, la cual está hecha por el narrador con voz en *over*, enfatiza los planes de Japón en cuanto a la conquista de Estados Unidos y sus planes al estar en el país. Lo que se escucha es:

Sí, el ejército conquistador de Japón bajando *Pennsylvania Avenue*. Esa era la meta final. Ya verán qué le hicieron a los hombres y mujeres de Nanking, Hong Kong y Manila. Imaginen el desfile que hubieran disfrutado si hubieran marchado por

las calles de Washington. (The War Department et al, 1942, 0:35:26 al 0:35:41)

En cuanto al montaje que se estableció para la secuencia cinco, es de tipo rítmico, especialmente porque se observó que los cortes están dictados a partir de las similitudes en los objetos insertos en la imagen. En los primero cuatro, es el almirante el que da la pauta del corte, mientras que en los planos del cinco al ocho la avenida en el cuadro es la que permanece en todos ellos, resultando como elemento de corte los soldados que marchan.



Fotograma 101, 102, 103 y 104. Plano 5 (arriba a la izquierda) al 8 (abajo a la derecha), secuencia 5. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Es por ello que la secuencia cinco está establecida a partir de un montaje que permita realzar la importancia de proteger a los Estados Unidos de una conquista japonesa, y para ello el montaje está constituido a un ritmo en donde la percepción de velocidad sea baja y con ello el espectador pueda ver las posibilidades, las cuales, se pueden convertir en realidad si no se actúa.

A través de esos elementos y de la enunciación, la cual no se presenta de forma explícita, siendo esto una cualidad de la propaganda, se comparte el mensaje de la importancia de pelear en la Segunda Guerra Mundial y de posicionarse como un país que fue atacado y que tiene el derecho de responder la agresión y, al mismo tiempo, de “salvar” al mundo de caer en la esclavitud de la tiranía.

En cuanto a la secuencia seis, su estructura está organizada en cuanto a un montaje rítmico en donde la enunciación se hace presente al final, sin embargo, a través de la construcción de la narrativa se explican las razones que llevaron a Estados Unidos a integrarse en la Segunda Guerra Mundial.

Se observó que en la secuencia se buscaba explicar cómo inició la guerra, la cual, desde la narrativa de la película, empieza mucho antes de los ataques de Pearl Harbor. A lo largo de esta parte de la película se recuperan momentos de los acontecimientos previos al inicio de la guerra mundial.

En los primeros cinco planos, a través de animaciones, se relata los acontecimientos que llevaron a Estados Unidos a involucrarse con Japón. En estos primeros cinco planos, la enunciación va encaminada a que el espectador perciba que los japoneses iniciaron el conflicto desde mucho tiempo atrás.

En el plano uno se inicia con imágenes que sitúan al espectador en un espacio y tiempo concreto, el cual funciona como elemento narrativo de englobe del ambiente. Lo que permitió que la organización de los encuadres empatara con los elementos narrativos y visuales, ya que a la par que se mencionaba algo, aparecía una imagen que concordaba con ello.



Fotograma 105, 106 y 107. Plano 1, secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

A partir de esto, la enunciación de la importancia se observa en el plano dos, en la cual el narrador con voz en *over* dice, “Pues en esa fecha de 1931, comenzó la guerra en la que ahora luchamos” (The War Department et al, 1942, 0:39:18). A partir de esta declaración se explican las acciones llevadas por Japón para la conquista de Manchuria.

Posteriormente, en los planos del seis al 28, el narrador enuncia diferentes frases que permiten construir en el espectador una imagen mental del comportamiento y del carácter de los japoneses, así como explicar los argumentos que ellos presentaron para justificar la invasión del territorio de Manchuria.

Algunas de las frases que apoyan la importancia de pelear en la Segunda Guerra Mundial en favor de Estados Unidos son: “[Japón] lanzó un coordinado ataque a los cuarteles donde dormía el ejército chino” (The War Department et al, 1942, 0:40:15 al 0:40:19), “la matanza fue terrible” (The War Department et al, 1942, 0:40:21).

Otra de las enunciaciones que se realizaron con el mismo propósito de construir una imagen de los japoneses fueron;

A la medianoche, el convenientemente situado ejército japonés desplegado a través de la frontera con Corea y [ocurrió] el primer acto abierto de agresión, la invasión de Manchuria había comenzado. En cuatro días, [los japoneses] habían ocupado por completo el sur de Manchuria, y poco después, la totalidad del país. Manchuria se convirtió en Manchukuo, un estado marioneta con un obediente partidario en el trono, Henry Pu Yi. Un enclenque que los japoneses habían preparado para el puesto. (The War Department et al, 1942, 0:40:26 al 0:40:56).

Los elementos visuales que se utilizan a lo largo de este fragmento de secuencia están enfocados a presentar imágenes que mostraban al ejército japonés en acción, así como a personajes políticos japoneses.



Fotograma 108, 109, 110, 111 y 112. Plano 10 (arriba a la izquierda) al 14 (abajo a la derecha), secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.



Fotograma 113, 114 y 115. Plano 17 (izquierda), plano 20 (centro) y plano 21 (derecha), secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.



Fotograma 116, 117, 118 y 119. Plano 24 (arriba izquierda), 25 (arriba centro), 26 (arriba derecha) y 28 (abajo izquierda), secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En las imágenes se pretende mostrar a los japoneses como un Estado militar superior a otros territorios que tienen un ejército “débil” o desprevenido, lo cual la película aprovecha para resaltar y colocarlos en la mente del espectador como un país que se aprovecha de los más débiles y que influye en su política interna, como en el caso de Manchuria. Incluso la afirmación de que el control de este país está bajo las ordenes de Japón, permite crear un contraste entre la democracia y la tiranía, algo que ayuda a la narrativa que utiliza el documental a lo largo de su duración.

Posteriormente, la secuencia introduce la postura estadounidense frente a los japoneses y sus acciones que atentan, como se muestra en la película, contra las libertades individuales y democráticas. Esto se construye a partir de mostrar planos donde Estados Unidos toma acciones que se constituyen como ideales democráticos, lo cual se refleja en el intento de disuadir al país agresor de sus planes de ataque y conquista. Sin embargo, los planes no funcionan y se retrata a Japón como un país absolutista.

En el uso de los códigos sonoros de voz en *over* del narrador se retrata a Estados Unidos como una voz líder en contra de lo “malo”. En el plano 33 se muestra a cuadro a una persona, la cual da una conferencia a la prensa acerca de la investigación hecha por la Liga de las Naciones sobre lo ocurrido en Manchuria. El testimonio de la persona dice:

Encontramos que la ocupación japonesa en esta gran parte de China no estaba justificada en el terreno de defensa propia, y que el nuevo Estado que estaba siendo instaurado era un protectorado japonés en lugar de un genuino caso de autodeterminación de Manchuria. (The War Department et al, 1942, 0:41:26)

Con ello se establece en la película la necesidad que tiene un país perteneciente al Eje por dominar otros países, asimismo, desmiente los argumentos hechos por Japón en contra de las acusaciones de la Liga de las Naciones, lo cual es mostrado a lo largo del plano 34 al 41, en donde se presenta a Japón como una nación apartada del mundo y que se abstiene de mantener acuerdos de paz con otras naciones. Específicamente en el plano 39 donde el representante japonés, Matsuoka, comenta frente a los demás representantes las intenciones de su país,

Es una cuestión de común conocimiento que la política de Japón está fundamentalmente inspirada por un genuino deseo de garantizar la paz en el lejano este y de contribuir a mantener la paz alrededor del mundo. Japón, sin embargo, encuentra imposible de aceptar el reporte adoptado por la asamblea. (The War Department et al, 1942, 0:41:53)

Posterior a esto, la narrativa de la película se voltea a la enunciación de la importancia de ir a la guerra, en ella el narrador, con voz en *over*, explica las razones por las cuales Estados Unidos no actuó en contra de Japón en ese momento y de por qué es importante hacerlo ahora.

Lo que dice el narrador es, “Nosotros [Estados Unidos] y el resto del mundo sabíamos que estos agresores debían ser detenidos y castigados, pero estábamos renuentes a realizar los sacrificios necesarios para respaldar esta opinión” (The War Department et al, 1942, 0:42:52 al 0:43:02). Al mismo tiempo que se enuncian esas palabras, las imágenes muestran a funcionarios japoneses sonriendo y platicando.



Fotograma 120 y 121. Plano 43 (arriba izquierda y derecha), secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En los siguientes planos, del 44 al 47, la narración se realiza con base a crear un mensaje de unidad para los ciudadanos de los países Aliados, el narrador dice,

Era imposible convencer a un joven granjero en Iowa, o a un conductor de autobús en Londres o a un mesero en un café de París, que debía ir a la guerra a causa de una choza de barro en Manchuria. (The War Department et al, 1942, 0:43:03 al 0:43:14)

A partir de ello, se enuncia de una forma clara que la importancia radica en la indiferencia o confianza de no tomar una acción enfocada a combatir a un enemigo potencial, sin embargo, también se aclara que esa es una de las razones por las que actualmente los soldados pelean en la Segunda Guerra Mundial.

Como lo menciona en la película el narrador, “Aún así el subsecuente curso de la historia deja en claro que ese incidente, a miles de millas, es una de las principales razones de que tú y millones de otros [estadounidenses] estén en uniforme hoy” (The War Department et al, 1942, 0:43:17 al 0:43:30). Mientras que los elementos visuales se enfocan en presentar imágenes que apoyen lo que se escucha.



Fotograma 122 123 y 124. Plano 49 (arriba izquierda), 50 (arriba derecha) y 51 (abajo izquierda), secuencia 6. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

A lo largo del montaje de tipo rítmico, las imágenes que se utilizaron estaban puestas en función con la enunciación que se hacía, actuando como un refuerzo de los códigos sonoros. En cuanto a los elementos narrativos, se observó que el personaje se muestra como dinámico, es decir, la evolución de las prioridades se observa en el cambio de indiferencia frente a las acciones de Japón, a pasar a un estado de determinación de detener su avance por el mundo.

Por primera vez, se observó el uso del adyuvante en la categoría del personaje como actante, el cual tiene como característica principal la de ayudar al personaje a la obtención del objeto. En el caso de la historia de *Why We Fight: Preludio a la Guerra* es a través de sus aliados, es decir, Francia, Reino Unido y los países Aliados.

En cuanto a los cambios de actitud de las transformaciones como cambios se observó que el personaje pasa de realizar acciones que convoquen a Japón de desistir de sus aspiraciones colonialistas a un Estados Unidos que cambia su modo de hacer, pasando de un estado pacifista a uno de combate.

Sin duda alguna, la secuencia seis está estructurada para contextualizar los acontecimientos que empujaron a Estados Unidos a integrarse a la guerra, indicando en la secuencia sus modos de hacer y relegando la responsabilidad del estado actual de la guerra a la indiferencia de otros países, e incluso, de sus propios ciudadanos. Con ello, la película justifica la falta de sanciones previas a Japón y de crear una evocación de venganza en los espectadores y, con una mayor motivación, en los reclutas que ven la película por primera vez.

Se menciona venganza porque los cadetes dejan de lado sus actividades como ciudadanos, como lo menciona la película en el plano 44, 45 y 46 de la secuencia seis. Así como por lo ocurrido el 7 de diciembre de 1941, fecha que también es mencionada al inicio de la misma secuencia.

La última secuencia analizada en esta investigación es la número siete, la cual funciona como recuento de los puntos más importantes que se abordaron en la película. Asimismo, es un refuerzo para motivar a los reclutas y espectadores a unirse en la guerra.

El tipo de montaje que se utiliza es el intelectual, donde las imágenes yuxtapuestas logran transmitir un mensaje a través de la asociación de los encuadres. Con ello el espectador crea significados que le permitirán comprender el mensaje que se le transmite, y con ello descifrar la motivación impuesta en la película.

En la secuencia, las significaciones se plantean a través de las imágenes más que en la narración, sin embargo, la enunciación permite dotar de sentido a la imagen, ya que crea la percepción de sentimiento de nostalgia. Como es el caso de los planos del cuatro al ocho, así como una percepción de autodeterminación y valentía en los planos que van del uno al tres.

En los primeros tres planos, la enunciación se hace presente a través de la voz en *over* del narrador, el cual dice, “Por esto es por lo que luchamos, el enemigo más viejo de la libertad, la pasión de algunos por gobernar a muchos. Esto no es solamente una guerra” (The War Department et al, 1942, 0:50:54 al 0:51:04).



Fotograma 125, 126 y 127. Plano 1 (izquierda), 2 (centro) y 3 (derecha), secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a los elementos visuales de los tres planos, se observó que los objetos utilizados están encaminados a mostrar símbolos, referencias y personajes del Eje, lo cual, acompañado con los códigos sonoros y su organización, permite hacer la asociación de que el mundo está en peligro debido a tres personas y, que estos, tienen un ejército para conseguirlo.

En los siguientes ocho planos, que corresponden del cuatro al 11, se presentan elementos visuales que sirven de apoyo para reforzar lo que se dice cuando las imágenes aparecen en pantalla, sin embargo, también funcionan como un “esto pasaría”, es decir, imágenes que pretenden crear una percepción de cómo sería Estados Unidos en caso de que no se combatiera en la guerra o de perderla frente a los países del Eje.



Fotograma 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134 y 135. Plano 4 (arriba izquierda), al 11 (abajo derecha), secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a la enunciación en esta parte de la secuencia, se observó que se enfoca en acentuar lo que se presenta en la pantalla. A través de una voz en *over* se escucha, “Esto es una batalla de vida o muerte del hombre común en contra de aquellos que lo regresarían a la esclavitud” (The War Department et al, 1942, 0:51:04). Con ello se enuncia la importancia que tiene el tomar las armas y enlistarse.

Posteriormente, los planos se organizan para mostrar, al mismo tiempo que la enunciación, los objetos característicos de la democracia, “La perdemos [la guerra], y perdemos todo. Nuestros hogares, los trabajos a los que queremos volver, los libros que leemos, la comida que comemos, las esperanzas que tenemos por nuestros hijos. A nuestros hijos mismos, no volverán a ser nuestros” (The War Department et al, 1942, 0:51:12 al 0:51:21).

En este caso, los hogares están ligados con la percepción de seguridad, los trabajos como la decisión de realizar una vida profesionalmente de acuerdo a la conveniencia, los libros con la libertad de expresión, la comida con la abundancia y los niños con las generaciones futuras. Al mismo tiempo, se deja claro lo que se podría perder, no sólo bienes materiales sino el concepto básico de la libertad.

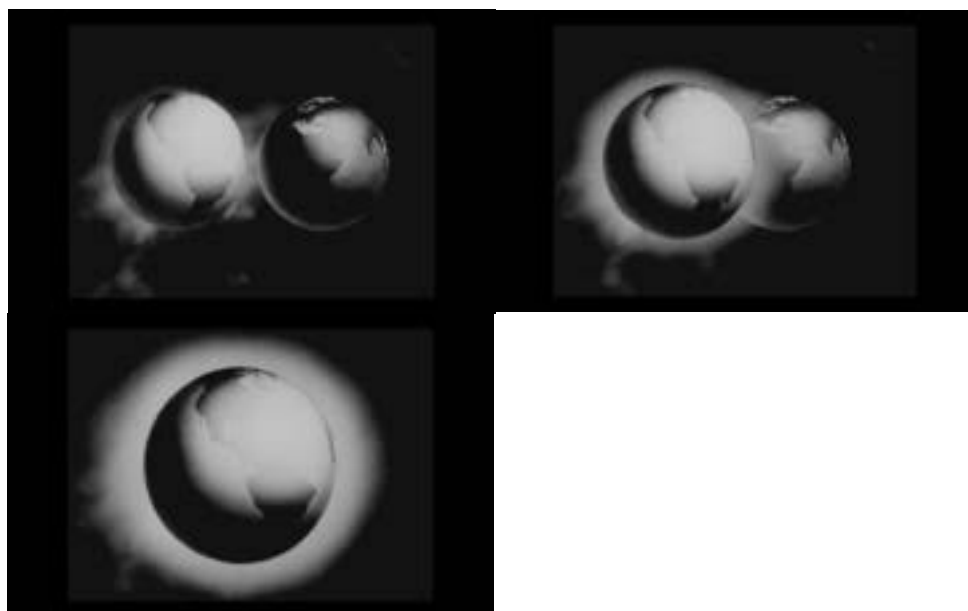
Por su parte, los planos 12 y 13 utilizan la enunciación para dejar en claro las razones por las cuales Estados Unidos está en guerra y cuestiona a su receptor sobre su posición frente a la situación que vive actualmente su país, por medio de un narrador con voz *over*, el cual dice, “Esto es lo que está en juego, nosotros o ellos. Las fichas están en la mesa” (The War Department et al, 1942, 0:51:29 al 0:51:35).



Fotograma: 136 y 137. Plano 12 (izquierda) y 13 (derecha), secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En los elementos visuales se observó que los planos permiten crear la asociación, y posterior significado, de que el mundo está, o podrá estar, bajo el dominio de unas pocas personas. En este caso se presentan los rostros de Hirohito, Hitler y Mussolini como los arquitectos de la actual guerra y principales enemigos de todos los estadounidenses.

A partir de ello, el montaje presenta los últimos tres planos, los cuales contienen movimiento en la imagen y funcionan como refuerzo de la enunciación. En el plano 14 se presentan dos mundos, uno iluminado y el otro opaco, el cual representa a un mundo libre y el otro al esclavo, respectivamente.



Fotograma: 138, 139 y 140. Plano 14, secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

En cuanto a la enunciación de este plano, se escucha con voz en *over*, “Dos mundos se enfrentan uno en contra del otro. Uno debe morir. Otro debe vivir. 170 años de libertad decreta nuestra respuesta” (The War Department et al, 1942, 0:51:36 al 0:51:47). A través de la enunciación, se hace referencia a luchar en contra de los países que quieren “esclavizar” a Estados Unidos y se recurre al uso de apelar a los valores e ideales históricos del país.

Para el plano 15 y 16 se agrupan tres imágenes utilizadas anteriormente en la película, las cuales son, la declaración del general Marshall, la letra uve de la victoria y la campana con la palabra *liberty*. El uso de estas imágenes en el plano enuncia el compromiso de derrotar a Japón y Alemania, “... la victoria de las democracias solamente puede ser completada con la derrota total de las máquinas de guerra de Alemania y Japón” (The War Department et al, 1942, 0:51:47).

Al terminar el movimiento en la imagen, solamente se observa la palabra libertad en el encuadre, lo que permite, a través del montaje, entender que la libertad y la victoria sobresalen. Lo que permite que el espectador asocie en su mente que ganar la guerra es una posibilidad, así como la importancia de su participación en ella.



Fotograma: 141, 142 y 143. Plano 15, secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.



Fotograma: 144, 145 y 146. Plano 16, secuencia 7. Fuente: The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to War*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

De igual forma, se percibió que en los elementos narrativos se observa una variación estructural de estancamiento, ya que la trama de la película empieza con el aporte de datos sobre la importancia de combatir en la Segunda Guerra Mundial, pero también de los acontecimientos que lo llevaron a ella. En el caso de la secuencia siete, se presenta un recopilado de estos argumentos que se expusieron en la película, así como el uso de planos anteriores.

Asimismo, se observan transformaciones como cambios de tipo lineal y efectivos, en el primero porque se da un cambio que solamente busca una meta, es decir, mantener las libertades y la democracia. En cuanto al tipo de cambio efectivo, se refiere a que la entrada a la guerra por parte de Estados Unidos permite realizar un cambio de indiferencia por acción.

El montaje, junto con los elementos narrativos y visuales, y el uso de la enunciación como elemento principal para su desarrollo, permite que las imágenes insertadas en el encuadre funcionan como conceptos contruidos a partir de la transmisión de la necesidad de participar en la guerra. La secuencia siete, al ser montaje de tipo intelectual, construye estos conceptos de imágenes motivadas, es decir, transfieren conocimiento oculto y que el espectador final es el encargado de descubrir lo que la imagen quiere decir.

A lo largo de las secuencias se deja en claro que la propaganda en la película está oculta y son las imágenes las encargadas de transmitir la importancia de pelear en una guerra en Europa y que antes generaba indiferencia y oposición.

Las imágenes que se presentan a lo largo de las secuencias analizadas, utilizan recursos visuales que permiten, con base en su organización, transmitir una percepción de destrucción, incertidumbre y de venganza. Al usar material de bombardeos, ejércitos tomando ciudades, civiles muertos y declaraciones de conquista, así como de la pérdida de libertades, el significado que transmite la secuencia puede permear en la percepción del espectador.

En cuanto a la enunciación, las secuencias la utilizan de una forma en la que esta no se refleje como una orden directa hacia el espectador. El uso que le dan es de la retórica, pues se pretende esconder el mensaje motivado de ir a la guerra y permitir que se entienda como una decisión consciente e individual.

El montaje, por su parte, se organiza en cuanto a la necesidad de destacar el mensaje enunciado en las secuencias. Al analizar los tipos de montaje utilizados en estas, destaca su uso de acuerdo a la percepción de velocidad y los puntos o argumentos importantes a destacar en ella.

Como se observa en algunas partes de las secuencias, el montaje métrico fue más eficaz para resaltar la velocidad de las ocupaciones alemanas, así como para lograr una percepción de derrota al utilizar imágenes de ciudades destruidas. Mientras que en otras secuencias el punto focal de la organización era en visualizar, utilizando imágenes en forma de apoyo, la enunciación.

Sin duda alguna, el mensaje de la importancia de participar en la Segunda Guerra Mundial, está construido con base en los elementos visuales, ya que se utiliza la mayor cantidad de imágenes posibles que permitan transmitir un mensaje de los alcances que tienen los países oponentes, así como elementos visuales que permitan apoyar la idea de recordar los acontecimientos históricos de libertad y democracia.

Mientras que los elementos narrativos están encaminados en proponer una trama sencilla, la cual trata sobre un país ajeno y en contra de la violencia sin fundamento, así como de buscar soluciones pacíficas antes del combate. Sin embargo, al verse atacado decide combatir contra sus agresores, los cuales, ponen en peligro sus ideales como país.

Es por ello que *Why We Fight: Preludio a la Guerra* es una película propagandística que permite enfocar su enunciación en gran medida sobre los elementos visuales y narrativos, utilizando un montaje, en su mayoría, rítmico. Donde las imágenes están organizadas conforme a la enunciación que se hace, de presentar fotogramas que transmiten dinamismo en su estructura y con ello, crear una percepción específica en cuanto al contenido narrativo y enunciativo.

Conclusiones

Lo expuesto a lo largo del trabajo, lo cual permitió exponer los elementos narrativos y visuales usados en la película documental *Why We Fight: Preludio a la Guerra* y entender el uso que se da al montaje para exponer la enunciación, posibilitó a este trabajo descubrir que los elementos visuales y narrativos son aspectos que permiten, de una forma más directa, la presentación de una motivación más influyente en el espectador.

Se puede afirmar que la enunciación queda relegada al acompañamiento de lo visual, ya que las imágenes son las que transmiten, por medio del montaje, una significación más adecuada sobre la importancia de participar en la Segunda Guerra Mundial. Aunque la expresión de la necesidad de combatir en la guerra no aparece de una forma explícita en la participación a través de los códigos sonoros, sí se manifiesta de forma visual, lo cual es el principal imple para expresar la necesidad de que cada persona que visualiza la película es participe, de una u otra forma, en la guerra que comienza.

Como ya se mencionó, el uso de los elementos visuales en la película tiene como función transmitir, en forma de apoyo, la enunciación hecha en el documental. Sin embargo, también funcionan como recursos para la creación de percepciones y afecciones en cuanto a lo que se observa en la pantalla. Esto resulta importante debido a que una de las acciones representativas en el uso de la propaganda es crear un estado de alerta en el espectador. Es por ello que la película utiliza imágenes, en su mayoría, enfocadas a la destrucción de territorios conocidos, así como mostrar la desaparición de comodidades de los estadounidenses.

Otro de los usos de los elementos visuales fue para evocar en el espectador un sentimiento de orgullo en cuanto a la historia militar de Estados Unidos. A través del constante uso de símbolos y personajes de la cultura estadounidense, se planteó la idea de

la superioridad moral que tienen ellos frente a sus oponentes. Con esto la enunciación, aunque no expresada a través de códigos sonoros, se comparte la importancia y la necesidad de participar en la Segunda Guerra Mundial.

En cuanto a los elementos narrativos se observó que estaban dirigidos a presentar al personaje en cuanto a una colectividad conformada por el patriotismo. Sin embargo, se apela a la consciencia individual y con ello la función de delegar la responsabilidad de la participación en cada uno de los espectadores.

Aunado a esto, la narración estaba dirigida hacia el retrato de Estados Unidos como un país pacifista y alejado de los conflictos externos, especialmente aquellos que se asociaran a la Primera Guerra Mundial. No obstante, el desarrollo de la trama, y la forma en que se presentan los acontecimientos en la película, permite que el protagonista cambie su posición ideológica en cuanto a la nueva guerra que se presenta. Estados Unidos pasa de un estado de indiferencia a uno de compromiso, asimismo toma el rol de líder en la contienda y se retrata a sí mismo como la luz del mundo y guía de la libertad.

En cuanto al montaje se observó que su estructura estaba dirigida a la organización de los encuadres conforme al mensaje que se presenta en cada una de las secuencias, ya que el contenido dependerá de la narración que se realice y de los temas que se aborda en cada parte del documental. Si bien el montaje es una organización con un mensaje motivado por parte del autor de la película, se puede entender que en esta obra filmica estaba pensado resaltar el peligro de la posible conquista de Estados Unidos a manos de sus oponentes, así como la creación de secuencias que enfatizan la percepción de la velocidad de la guerra moderna y de las carencias, destrucciones y problemas que acarrea Alemania, Japón e Italia.

Aunado al párrafo anterior, se puede observar que es en los elementos visuales donde recae la creación de significados enfocados a la promoción de la propaganda. Como se mencionó en el marco teórico de esta investigación, los estudios del funcionamiento de la propaganda permiten el adoctrinamiento de la población a través de la presentación de elementos negativos o que permitan la percepción de miedo en quien la ve. En el caso de *Why We Fight: Preludio a la Guerra* se observó que los elementos característicos de la propaganda permean en ella, principalmente utilizando imágenes que remitan al espectador a la posible erradicación de la libertad y de la democracia.

Frente a estos descubrimientos se llegó a la conclusión de que el trabajo de investigación posibilitó un acercamiento sustancial al entendimiento de la convergencia entre los elementos visuales, narrativos y de enunciación junto con la organización hecha a través del montaje. Sin embargo, se considera fundamental el seguimiento de la investigación en la propaganda realizada en la actualidad, con ello, se puede entender la forma en que se realizaba y de la forma en que se hace ahora.

La investigación que se presenta permite, metodológicamente, un acercamiento al análisis de campañas propagandísticas de la actualidad, y con ello, entender las diferencias sustanciales en cuanto a su diseño, enunciación, contenido y presentación, para posteriormente realizar una investigación comparativa entre la propaganda estudiada de inicios y mitad del siglo pasado, con la que se realiza en los primeros años del siglo XXI.

Sin duda alguna, esta investigación encaminó el acercamiento a una de las películas más representativas de la Segunda Guerra Mundial, así como para conocer la forma en que los mensajes propagandísticos se compartían a una audiencia muy diferente a la actual. No obstante, es de especial interés realizar una aproximación al análisis de cómo los medios masivos de comunicación establecen mensajes que, de una u otra forma,

permean en el espectador final y de cómo estos productos retratan a un grupo social específico.

En cuanto a la enunciación de la importancia de participar en la guerra, es claro que la propaganda es una gran herramienta para introducir en un espectador ajeno al tema, la necesidad de realizar una acción consciente a favor de los intereses del realizador de la obra filmica y con ello demostrar que el cine es uno de los instrumentos adecuados para llevarlo a cabo.

Bibliografía

- Adorno, T. (2007). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid, España: Akal.
- Antuñano, J. (2016). Hollywood y la configuración de la historia oficial: la Segunda Guerra Mundial según la serie documental *Why We Fight* (Frank Capra, 1942-1945). *L'Atalante, revista de estudios cinematográficos* (22), 33-44.
- Aristizábal, J., y Pinilla, O. (2017). Una propuesta de análisis cinematográfico integral. *Revista KEPES*, (16), 11-32.
- Barsam, R. (1973). *Nonfiction Film. A Critical History*. United States: Clarke, Irwin & Company and Limited.
- Benveniste, E. (1993). *Problemas de lingüística general II*. México, D.F., México: Siglo Veintiuno editores.
- Benveniste, E. (1999). *Problemas de lingüística general II*. México, D.F., México: Siglo Veintiuno editores.
- Bohn, T. (s.f). *Why We Fight*. Recuperado de: http://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/why_we_fight.pdf
- Bordwell, D., y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós
- Breschand, J. (2004). *El documental. La otra cara del cine*. Barcelona, España: Paidós Ibérica
- Burns, T. (2010). The propaganda of violence: Early Hollywood war films. *Londrina, vagao*, 6. 5-16.
- Cardwell, B. (1991). *Film and Motivation: "The Why We Fight" Series* (Proyecto de estudio individual). U.S Army War College, Carlisle Barracks, Pennsylvania.
- Casetti, F., y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Recuperado de <http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCIÓN%20A%20LA%20INVESTIGACIÓN%20EN%20CC.SS.pdf>

- Coronado, C. (2015). La gran pantalla en guerra: Segunda guerra mundial y noticieros cinematográficos *Luce* (1940-1945). *Documentación de las Ciencias de la Información*, 38, 285-300
- Delgadillo, R. (2011). Teorías sobre montaje audiovisual. *Punto Cero*, 16(22), 69-77
- Eisenstein, S. (2003). *La forma del cine*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Gallardo, Y., y Moreno, A. (1999). *Módulo 3 Recolección de la Información*. Santa Fe de Bogotá, Colombia: ICFES
- Gary, J. (2016). Whence did German propaganda films derive their power? Ian Garden's The Third Reich's Celluloid War: propaganda in Nazi feature films, documentaries and television. *Reason Papers*, 38(1), 166-181.
- Girona, R. (2009). La razón frente a la imposición en las estrategias didáctico-propagandísticas del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial: "Why We Fight" de Frank Capra como ejemplo. *Historia y Comunicación Social* (14) 271-284
- Girona, R. (2015). Why We Fight and The Focused Interview. Cinema and Social Science during World War II. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 32 (1) 53-71.
- Girves, B. (2018). *El cine como instrumento de propaganda y manipulación de masas en el nazismo: Análisis de las películas El Triunfo de la Voluntad y El Judío Süß* (tesina). Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina.
- Google Trends. (2019). Interés a lo largo del tiempo. Recuperado de https://trends.google.es/trends/explore?date=today%205-y&q=%2Fm%2F081pw,%2Fm%2F07_nf,%2Fm%2F0cm2xh,%2Fm%2F048n7
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona, España: Anagrama
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: McGraw-Hill
- Hovland, C., Lumsdaine, A., y Sheffield, F. (2017). *Experiments on mass communication*. Estados Unidos: Princeton Legacy Library.

- Jason, G. (2016). Whence did German propaganda films derive their power? Ian Garden's The Third Reich's Celluloid War: propaganda in Nazi feature films, documentaries and television. *Reason papers*, 38 (1), 166-181.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico AKAL de cine*. Madrid, España: Ediciones AKAL
- Kracauer, S. (1985). *De Caligari a Hitler: una historia psicológica del cine alemán*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Lasswell, H. (1927). *Propaganda Technique in the World War*. New York, United States of America.
- Lodeiro, E. (2014). *La importancia del montaje en la recepción de un film: análisis comparativo entre Oldboy y su remake* (Trabajo de investigación). Universidad Politécnica de Valencia, Gandía, España.
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *XXI Revista de Educación*, 4. 167-179. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?seq>
- Martín, L. (1995). La luz y el otro: Un análisis estético. En J. González. (Comp.), *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis* (pp. 57-77). Madrid, España: Editorial Complutense
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Volumen I*. Paidós Ibérica
- Morales-Morante, L. (2009). La duración del plano a partir de la identificación de la información: referente para la mejora del rendimiento del montaje. *Palabra Clave* 12(1), 153-164.
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD ONLINE*, 33 (3), 221-227
- Nieto, B. (2019). La propaganda Disney en la Segunda Guerra Mundial. Un análisis desde el orientalismo y la conceptualización de Jun Tosaka. *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre asia oriental*, (13), 73-108

- Ocaña, K. (2006). Francisco Peredo Castro, Cine y propaganda para Latinoamérica. México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta. *Estudios de historia moderna y contemporánea de México*, (31), 162-166
- Ors, C., y Sanfélix, V. (2013). ¿Por qué luchamos? La antropología política del documental norteamericano de propaganda bélica. *Eikasía, revista de filosofía.org*, 301-309.
- Pla, A. (2017). *Análisis de la estructura narrativa de la película Birdman o (La inesperada virtud de la ignorancia). Alejandro G. Iñárritu, 2014* (Trabajo final de grado). Universidad Politécnica de Valencia, Gandía, España.
- Purcell, F. (2010). Cine, propaganda y el mundo de Disney en Chile durante la Segunda Guerra Mundial. *Historia*, 2 (43), 487-522
- Revilla, C. (2016). Propuesta didáctica de análisis de la imagen audiovisual aplicada al documental “Las estatuas también mueren”. *Vivat Academia* (136), 95-110.
- Sánchez, M. (2010). La publicidad y la imagen en movimiento: primeros pasos del cine publicitario en España. *Pensar la publicidad*, IV(1) 79-96.
- Sadoul, G. (2002). *Historia del cine mundial: desde los orígenes*. México: Siglo veintiuno editores.
- Scott, I. (2009). Frank Capra and Leni Riefenstahl: Politics, Propaganda and the personal. *Comparative American Studies*, 7 (4), 285-297.
- Stojanova, C. (2017). The Great War: Cinema, Propaganda, and The Emancipation of Film Language. *Acta Univa. Sapientiae, Film and Media Studies* (14) 131-156.
- Taylor, P. (2003). *Munitions of the mind: A history of propaganda from the ancient world to the present day*. Glasgow, Great Britain: Manchester University Press.
- The War Department. (productor) y Capra, F. (director). (1942). *Prelude to war*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The War Department.

Vertov, D. (1974). *El cine ojo*. Madrid, España: Fundamentos.

Winters, J. (2014). *Send in the Mouse: How American Politicians Used Walt Disney Productions to Safeguard the American Home Front in WWII* (Senior Thesis). University of Washington, Tacoma, Estados Unidos.

Índice de tablas

TABLA 1. ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN DEL HECHO CINEMATOGRAFICO	65
TABLA 2. ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN DEL HECHO FÍLMICO	69
TABLA 3. IDENTIFICACIÓN DEL TIPO DE MONTAJE.....	72
TABLA 4. ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE Y NARRACIÓN	74
TABLA 5. CÓDIGOS SONOROS	83
TABLA 6. IDENTIFICACIÓN DE CÓDIGOS VISUALES: FOTOGRAFICIDAD EN LA PERSPECTIVA	84
TABLA 7. CÓDIGOS VISUALES: FOTOGRAFICIDAD. EL ENCUADRE COMO MODOS DE FILMACIÓN E ILUMINACIÓN.	85
TABLA 8. CÓDIGOS VISUALES: MOVILIDAD.	87
TABLA 9. CÓDIGOS GRÁFICOS	88
TABLA 10. NIVELES DE REPRESENTACIÓN	89
TABLA 11. ESPACIO CINEMATOGRAFICO: IN/OFF	93
TABLA 12. ESPACIO CINEMATOGRAFICO: ESTÁTICO/ DINÁMICO	96
TABLA 13. ESPACIO CINEMATOGRAFICO: ORGÁNICO/DISORGÁNICO	100
TABLA 14. TIEMPO CINEMATOGRAFICO	101
TABLA 15. TIEMPO CINEMATOGRAFICO: FRECUENCIA.....	103
TABLA 16. TIPO DE MONTAJE.....	106

Índice de cuadros

CUADRO 1. IDENTIFICACIÓN DEL HECHO CINEMATOGRAFICO.....	65
CUADRO 2. IDENTIFICACIÓN DE ESTRATIFICACIÓN.....	70
CUADRO 3. IDENTIFICACIÓN DE ESTRATIFICACIÓN DEL MONTAJE.....	72
CUADRO 4. IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE Y NARRACIÓN.....	76
CUADRO 5. IDENTIFICACIÓN DE ESTRATIFICACIÓN DE ELEMENTOS VISUALES.....	80

Índice de fotogramas

FOTOGRAMA 1. PLANO 3, SECUENCIA 5.....	89
FOTOGRAMA 2. PLANO 7, SECUENCIA 5.....	90
FOTOGRAMA 3. PLANO 4, SECUENCIA 1.....	90
FOTOGRAMA 4. PLANO 44, SECUENCIA 2.....	91
FOTOGRAMA 5. PLANO 2, SECUENCIA 2.....	93
FOTOGRAMA 6. PLANO 1, SECUENCIA 5.....	94
FOTOGRAMA 7. PLANO 8, SECUENCIA 4.....	95
FOTOGRAMA 8. PLANO 9, SECUENCIA 4.....	95
FOTOGRAMA 9. PLANO 6, SECUENCIA 6.....	96
FOTOGRAMA 10. PLANO 6, SECUENCIA 6.....	96
FOTOGRAMA 11. PLANO 13, SECUENCIA 7.....	97
FOTOGRAMA 12. PLANO 37, SECUENCIA 6.....	98
FOTOGRAMA 13. PLANO 37, SECUENCIA 6.....	98
FOTOGRAMA 14. PLANO 8, SECUENCIA 2.....	98
FOTOGRAMA 15. PLANO 8, SECUENCIA 2.....	98
FOTOGRAMA 16. PLANO 15, SECUENCIA 6.....	100
FOTOGRAMA 17. PLANO 9, SECUENCIA 6.....	100
FOTOGRAMA 18. PLANO 5, SECUENCIA 5.....	101
FOTOGRAMA 19. PLANO 9, SECUENCIA 4.....	103
FOTOGRAMA 20. PLANO 11, SECUENCIA 6.....	104
FOTOGRAMA 21. PLANO 13, SECUENCIA 6.....	104
FOTOGRAMA 22. PLANO 1, SECUENCIA 1.....	106
FOTOGRAMA 23. PLANO 2, SECUENCIA 1.....	106
FOTOGRAMA 24. PLANO 4, SECUENCIA 1.....	106
FOTOGRAMA 25. PLANO 1, SECUENCIA 5.....	107

FOTOGRAMA 26. PLANO 2, SECUENCIA 5.....	107
FOTOGRAMA 27. PLANO 1, SECUENCIA 6	107
FOTOGRAMA 28. PLANO 2, SECUENCIA 6.....	107
FOTOGRAMA 29. PLANO 8, SECUENCIA 6.....	108
FOTOGRAMA 30. PLANO 11, SECUENCIA 6.....	108
FOTOGRAMA 31. PLANO 44, SECUENCIA 6.....	108
FOTOGRAMA 32. PLANO 45, SECUENCIA 6.....	108
FOTOGRAMA 33. PLANO 46, SECUENCIA 6.....	109
FOTOGRAMA 34. PLANO 47, SECUENCIA 6	109
FOTOGRAMA 35. PLANO 48, SECUENCIA 6.....	109
FOTOGRAMA 36. PLANO 49, SECUENCIA 5.....	109
FOTOGRAMA 37. PLANO 1, SECUENCIA 3.....	110
FOTOGRAMA 38. PLANO 2, SECUENCIA 3.....	110
FOTOGRAMA 39. PLANO 3, SECUENCIA 3.....	110
FOTOGRAMA 40. PLANO 12, SECUENCIA 2.....	111
FOTOGRAMA 41. PLANO 13, SECUENCIA 2.....	111
FOTOGRAMA 42. PLANO 14, SECUENCIA 2.....	111
FOTOGRAMA 43. PLANO 15, SECUENCIA 2.....	111
FOTOGRAMA 44. PLANO 1, SECUENCIA 4.....	112
FOTOGRAMA 45. PLANO 2, SECUENCIA 4.....	112
FOTOGRAMA 46. PLANO 12, SECUENCIA 4.....	113
FOTOGRAMA 47. PLANO 13, SECUENCIA 4.....	113
FOTOGRAMA 48. PLANO 1, SECUENCIA 7.....	114
FOTOGRAMA 49. PLANO 2, SECUENCIA 7.....	114
FOTOGRAMA 50. PLANO 3, SECUENCIA 7.....	114
FOTOGRAMA 51. PLANO 4, SECUENCIA 1.....	123
FOTOGRAMA 52. PLANO 2, SECUENCIA 2.....	124
FOTOGRAMA 53. PLANO 3, SECUENCIA 2.....	124

FOTOGRAMA 54. PLANO 4, SECUENCIA 2.....	124
FOTOGRAMA 55. PLANO 24, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 56. PLANO 25, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 57. PLANO 27, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 58. PLANO 28, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 59. PLANO 29, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 60. PLANO 30, SECUENCIA 2.....	125
FOTOGRAMA 61. PLANO 34, SECUENCIA 2.....	127
FOTOGRAMA 62. PLANO 35, SECUENCIA 2.....	127
FOTOGRAMA 63. PLANO 36, SECUENCIA 2.....	127
FOTOGRAMA 64. PLANO 37, SECUENCIA 2	127
FOTOGRAMA 65. PLANO 38, SECUENCIA 2.....	127
FOTOGRAMA 66. PLANO 39, SECUENCIA 2.....	128
FOTOGRAMA 67. PLANO 40, SECUENCIA 2.....	128
FOTOGRAMA 68. PLANO 41, SECUENCIA 2.....	128
FOTOGRAMA 69. PLANO 42, SECUENCIA 2.....	128
FOTOGRAMA 70. PLANO 43, SECUENCIA 2.....	128
FOTOGRAMA 71. PLANO 44, SECUENCIA 2.....	129
FOTOGRAMA 72. PLANO 45, SECUENCIA 2.....	129
FOTOGRAMA 73. PLANO 46, SECUENCIA 2.....	129
FOTOGRAMA 74. PLANO 47, SECUENCIA 2.....	129
FOTOGRAMA 75. PLANO 48, SECUENCIA 2.....	129
FOTOGRAMA 76. PLANO 1, SECUENCIA 3.....	131
FOTOGRAMA 77. PLANO 2, SECUENCIA 3.....	131
FOTOGRAMA 78. PLANO 3, SECUENCIA 3.....	131
FOTOGRAMA 79. PLANO 4, SECUENCIA 3.....	131
FOTOGRAMA 80. PLANO 1, SECUENCIA 4.....	134

FOTOGRAMA 81. PLANO 2, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 82. PLANO 3, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 83. PLANO 4, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 84. PLANO 5, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 85. PLANO 6, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 86. PLANO 7, SECUENCIA 4.....	134
FOTOGRAMA 87. PLANO 8, SECUENCIA 4.....	135
FOTOGRAMA 88. PLANO 9, SECUENCIA 4.....	135
FOTOGRAMA 89. PLANO 10, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 90. PLANO 11, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 91. PLANO 12, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 92. PLANO 13, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 93. PLANO 14, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 94. PLANO 15, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 95. PLANO 16, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 96. PLANO 17, SECUENCIA 4.....	136
FOTOGRAMA 97. PLANO 1, SECUENCIA 5.....	139
FOTOGRAMA 98. PLANO 2, SECUENCIA 5.....	139
FOTOGRAMA 99. PLANO 3, SECUENCIA 5.....	139
FOTOGRAMA 100. PLANO 4, SECUENCIA 5.....	139
FOTOGRAMA 101. PLANO 5, SECUENCIA 5.....	140
FOTOGRAMA 102. PLANO 6, SECUENCIA 5.....	140
FOTOGRAMA 103. PLANO 7, SECUENCIA 5.....	140
FOTOGRAMA 104. PLANO 8, SECUENCIA 5.....	140
FOTOGRAMA 105. PLANO 1, SECUENCIA 6.....	142
FOTOGRAMA 106. PLANO 1, SECUENCIA 6.....	142
FOTOGRAMA 107. PLANO 1, SECUENCIA 6.....	142

FOTOGRAMA 108. PLANO 10, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 109. PLANO 11, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 110. PLANO 12, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 111. PLANO 13, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 112. PLANO 14, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 113. PLANO 17, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 114. PLANO 20, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 115. PLANO 21, SECUENCIA 6.....	144
FOTOGRAMA 116. PLANO 24, SECUENCIA 6.....	145
FOTOGRAMA 117. PLANO 25, SECUENCIA 6.....	145
FOTOGRAMA 118. PLANO 26, SECUENCIA 6.....	145
FOTOGRAMA 119. PLANO 27, SECUENCIA 6.....	145
FOTOGRAMA 120. PLANO 43, SECUENCIA 6.....	147
FOTOGRAMA 121. PLANO 43, SECUENCIA 6.....	147
FOTOGRAMA 122. PLANO 49, SECUENCIA 6.....	148
FOTOGRAMA 123. PLANO 50, SECUENCIA 6.....	148
FOTOGRAMA 124. PLANO 51, SECUENCIA 6.....	148
FOTOGRAMA 125. PLANO 1, SECUENCIA 7.....	151
FOTOGRAMA 126. PLANO 2, SECUENCIA 7	151
FOTOGRAMA 127. PLANO 3, SECUENCIA 7.....	151
FOTOGRAMA 128. PLANO 4, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 129. PLANO 5, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 130. PLANO 6, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 131. PLANO 7, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 132. PLANO 8, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 133. PLANO 9, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 134. PLANO 10, SECUENCIA 7.....	152

FOTOGRAMA 135. PLANO 11, SECUENCIA 7.....	152
FOTOGRAMA 136. PLANO 12, SECUENCIA 7.....	154
FOTOGRAMA 137. PLANO 13, SECUENCIA 7.....	154
FOTOGRAMA 138. PLANO 14, SECUENCIA 7.....	155
FOTOGRAMA 139. PLANO 14, SECUENCIA 7.....	155
FOTOGRAMA 140. PLANO 14, SECUENCIA 7.....	155
FOTOGRAMA 141. PLANO 15, SECUENCIA 7.....	156
FOTOGRAMA 142. PLANO 15, SECUENCIA 7.....	156
FOTOGRAMA 143. PLANO 15, SECUENCIA 7.....	156
FOTOGRAMA 144. PLANO 16, SECUENCIA 7	157
FOTOGRAMA 145. PLANO 16, SECUENCIA 7	157
FOTOGRAMA 146. PLANO 16, SECUENCIA 7	157

Anexos

<i>Identificación del Hecho Cinematográfico.....</i>	<i>X</i>
<i>Identificación del Hecho Filmico</i>	<i>XI</i>
<i>Identificación del Tipo de Montaje.....</i>	<i>CCXI</i>
<i>Identificación de Narración.....</i>	<i>CCXVIII</i>

Identificación del Hecho Cinematográfico

Título: Why We Fight: Prelude to War

Género: Documental

Dirección: Frank Capra (sin créditos)

País: Estados Unidos

Año: 1942

Duración: 52 minutos en total. La versión en posesión del US National Archives, tiene una duración de 52 minutos y 15 segundos, la cual es usada para esta investigación.

Sinopsis: La película documental de entrenamiento muestra las razones por las cuales Estados Unidos decide luchar junto a los aliados en la Segunda Guerra Mundial.

A lo largo de la película se enuncian las diferentes causas de conflictos mundiales que llevaron a este país a luchar. Se retoman episodios de conflicto entre diversos gobiernos de Europa y Asia, así como las movilizaciones armamentísticas de los tres principales personajes que se retratan a lo largo del film, como son Italia, Alemania y Japón.

De igual forma, la película retrata las acciones diplomáticas de varios países a lo largo de la década precedente a la Segunda Guerra Mundial, así como las acciones tomadas por los Estados Unidos frente a las declaraciones de guerra de los países del Eje.


Además la película presenta argumentos del actuar posterior a los acontecimientos del ataque de Pearl Harbor y de otras ciudades europeas y asiáticas.


Soporte: 35 mm.


Deslizamiento: 24 cuadros por segundo

Encuadre: 1.37:1





Identificación del Hecho Fílmico

Secuencia IN/OUT	Secuencia 1, Plano 1. 01:02 al 01:18
Acción	 <p>Cartón con la imagen del Gran Sello de los Estados Unidos con el texto color blanco, en el cual, se puede leer: "This film, the first of a series, has been prepared by the War Department to acquaint members of the Army with factual information as to the causes, the events leading up to our entry into the war and the principles for which we are fighting".</p>
Códigos sonoros	Música <i>over</i> de acompañamiento discreto. La música suena mientras el texto está en pantalla.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle. Cuenta con un encuadre frontal y la iluminación es artificial.
Códigos gráficos	Aparece la variable títulos, el cual se utiliza para dar instrucciones acerca de la película. El párrafo dice “Esta película, la primera de una serie, ha sido preparada por el Departamento de Guerra para familiarizar a los miembros del Ejército con información objetiva sobre las causas, los eventos que condujeron a nuestra entrada en la guerra y los principios por los cuales estamos peleando”.
Representación	En la puesta en escena se distinguen el elemento de los indicios, ya que se presenta al Gran Sello de los Estados Unidos y con esto se ayuda a construir los presupuestos de la acción. Mientras que en la puesta en cuadro se distingue que es dependiente y estable. Al estar en una posición natural se determina que son dependientes, así mismo también es estable porque mantiene el mismo tono que hay en la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>In</i> en su determinabilidad puesto que tiene una porción limitada dentro de su cuadro y también es estático fijo, ya que no hay movimiento dentro del cuadro. De igual forma se presentan elementos del Espacio Cinematográfico de organicidad, en el cual, se encuentra el espacio plano. Esto se debe a que los elementos dentro del cuadro están distribuidos
Tiempo cinematográfico	Se presenta duración normal. La frecuencia es simple, ya que se representa sólo una vez lo que ha sucedido una vez.

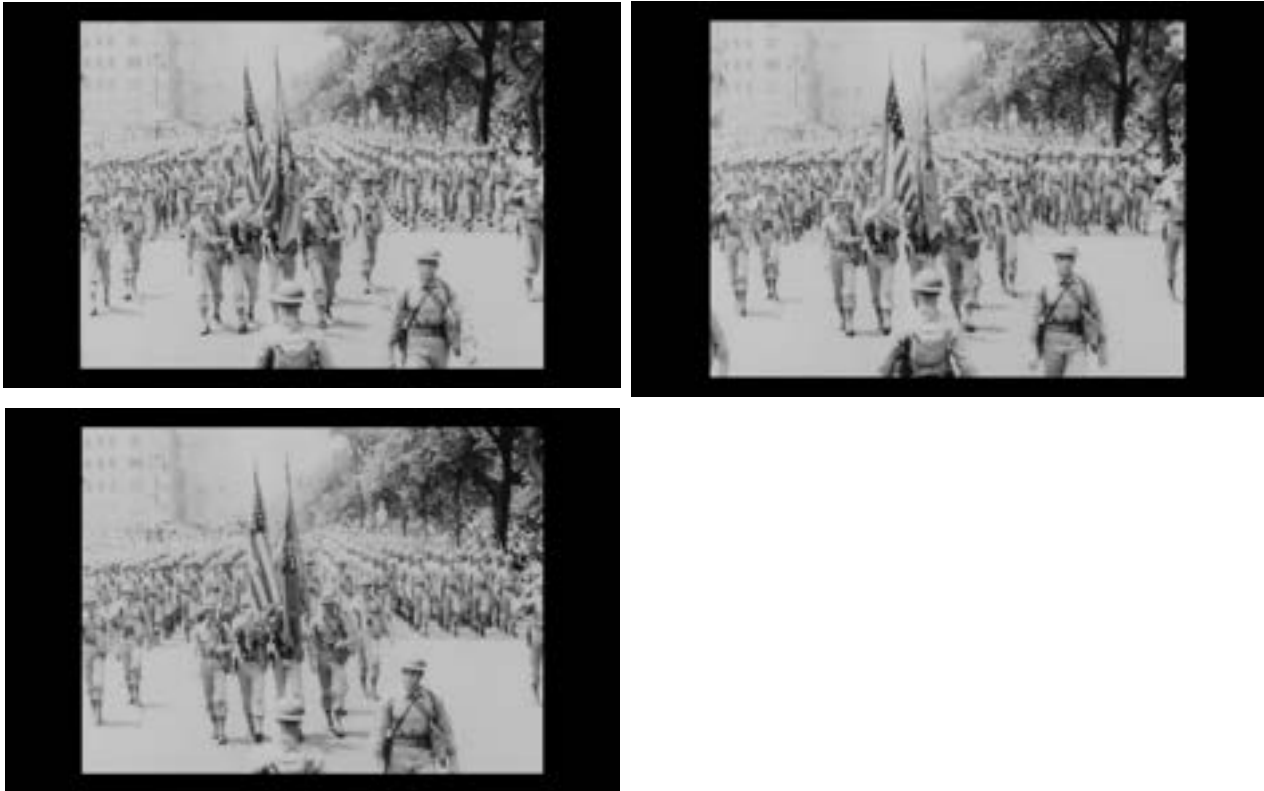
Secuencia IN/OUT	Secuencia 1, Plano 2. 01:19 al 01:26
Acción	 <p>Cartón con la imagen del Gran Sello de los Estados Unidos con el texto color blanco, en el cual, se puede leer: “A knowledge of these facts is an indispensable part of military training and merits the thoughtful consideration of every American soldier.”.</p>
Códigos sonoros	Música <i>over</i> de acompañamiento discreto. La música suena mientras el texto está en pantalla.
Códigos visuales	El plano es de Detalle. Cuenta con un encuadre frontal y la iluminación es artificial.
Códigos gráficos	Aparece la variable títulos, el cual se utiliza para dar instrucciones acerca de la película. El párrafo dice “El conocimiento de estos hechos es una indispensable parte del entrenamiento militar y merece el conocimiento reflexivo de cada soldado americano”.
Representación	En la puesta en escena se distinguen el elemento de los indicios, ya que se presenta al Gran Sello de los Estados Unidos y con esto se ayuda a construir los presupuestos de la acción. Mientras que, en la puesta en cuadro, al estar en una posición natural, se determina que son dependientes. También es estable porque mantiene el mismo tono que hay en la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> en su determinabilidad puesto que tiene una porción limitada dentro de su cuadro y también es estático fijo, ya que no hay movimiento dentro del cuadro. De igual forma se presentan elementos del Espacio Cinematográfico de organicidad, en el cual, se encuentra el espacio plano. Esto se debe a que los elementos dentro del cuadro están distribuidos
Tiempo cinematográfico	Mientras que en su duración se presenta una duración normal de escena y su frecuencia es de tipo simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 1, Plano 3. 01:27 al 01:38
Acción	 <p>Cartón con la imagen del Gran Sello de los Estados Unidos de fondo y con el texto color blanco, en el cual, se puede leer: “We are determined that before the sun sets on this terrible struggle, our flag will be recognized throughout the world as a <u>symbol of freedom</u> on the one hand, of <u>overwhelming power</u> on the other”.</p>
Códigos sonoros	Música <i>over</i> de acompañamiento discreto. La música suena mientras el texto está en pantalla.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal y la iluminación es artificial.
Códigos gráficos	Aparece la variable títulos, el cual se utiliza para dar instrucciones acerca de la película. El párrafo dice “Estamos determinados de que antes de que se ponga el sol en este conflicto tan terrible, nuestra bandera pueda ser reconocida a lo largo del mundo como un símbolo de libertad, por un lado, y por el otro lado, como un poder abrumador”.
Representación	En la puesta en escena se distinguen el elemento de los indicios, ya que se presenta al Gran Sello de los Estados Unidos y con esto se ayuda a construir los presupuestos de la acción. Mientras que en la puesta en cuadro se distingue que es dependiente y estable. Al estar en una posición natural se determina que son dependientes, así mismo también es estable porque mantiene el mismo tono que hay en la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> en su determinabilidad puesto que tiene una porción limitada dentro de su cuadro y también es estático fijo, ya que no hay movimiento dentro del cuadro. De igual forma se presentan elementos del Espacio Cinematográfico de organicidad, en el cual, se encuentra el espacio plano. Esto se debe a que los elementos dentro del cuadro están distribuidos.
Tiempo cinematográfico	Mientras que en su duración se presenta una duración normal. La frecuencia es simple.

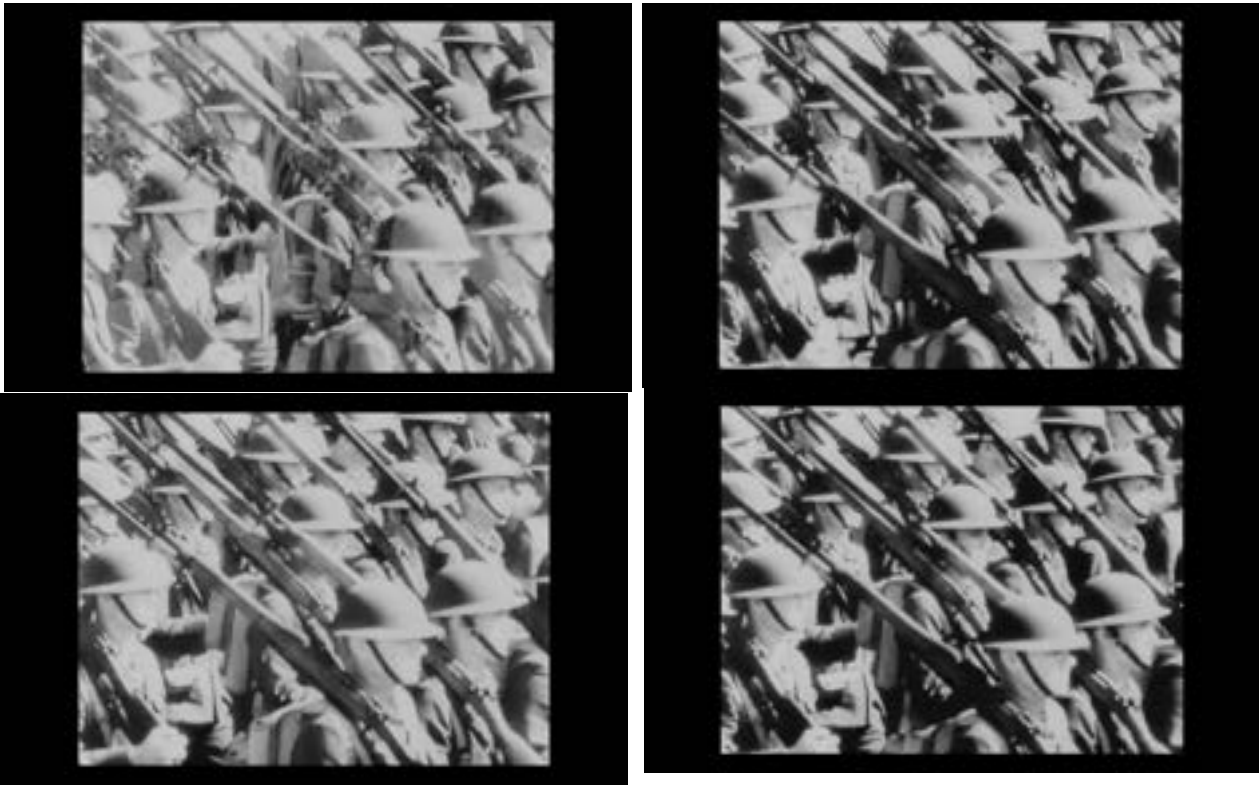
Secuencia IN/OUT	Secuencia 1, Plano 4. 01:39 al 01:55
Acción	<p>Cartón con la imagen de la bandera de Estados Unidos ondeando con el texto color blanco encima, en el cual, se puede leer: “No compromise is possible and the victory of the democracies can only be complete with the <u>utter defeat</u> of the war machines of Germany and Japan”.</p>
Códigos sonoros	Música <i>over</i> de acompañamiento discreto. La música suena mientras el texto está en pantalla. De igual forma, aparece movimiento en la imagen.
Códigos visuales	Plano Detalle de encuadre frontal y la iluminación es natural.
Códigos gráficos	Aparece los títulos, el cual se utiliza para dar instrucciones acerca de la película. El párrafo dice “Ningún compromiso es posible y la victoria de las democracias solo puede ser completada con la derrota total de las máquinas de guerra de Alemania y Japón”.
Representación	<p>En la puesta en escena se distinguen el elemento de los indicios, ya que se presenta la bandera de los Estados Unidos y con esto se ayuda a construir los presupuestos de la acción. Pero también hay la variable tema, la cual funciona para marcar el núcleo de la trama.</p> <p>Mientras que en la puesta en cuadro se distingue que es dependiente y estable. Pues está en una posición natural y se mantiene a lo largo de la secuencia y película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> en su determinabilidad puesto que tiene una porción limitada dentro de su cuadro y también es estático móvil, ya que la cámara está estática pero la bandera está en movimiento.</p> <p>De igual forma se presentan elementos del Espacio Cinematográfico de organicidad, en el cual, se encuentra el espacio profundo. Esto se debe a que los elementos dentro del cuadro permiten que se note el volumen y distancia entre la bandera y las letras.</p>
Tiempo cinematográfico	Mientras que en su duración se presenta una duración normal de escena y la frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 1 01:56 al 02:03	
Acción	    <p>El encuadre muestra a una banda musical del ejército. Detrás de la banda de música se puede ver a más soldados desfilando.</p>	
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. En el plano se puede observar que hay movimiento en la imagen y también del aparato de grabación por medio de un <i>traveling</i> .	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de la variable de informantes, ya que el desfile y los soldados permiten crear una percepción del personaje del documental. Sin embargo, también es de indicios porque ayuda a crear una atmósfera y entender quién es el personaje de la película.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente, por lo cual, los objetos están en una posición natural. Asimismo, es estable porque se mantiene el tono de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y el encuadre es dinámico descriptivo, ya que la cámara se mueve en relación directa a lo que capta.</p> <p>También es profundo y unitario. Esto se debe a que al ser un Gran Plano General la profundidad abarca más elementos.</p>	





Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. Mientras que la frecuencia es simple.
------------------------	--

Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 2 02:04 al 02:09	
Acción	 <p>En el encuadre se observa a varios soldados estadounidenses desfilando por una avenida. En el encuadre se ve a dos soldados al frente del contingente, asimismo se puede ver un edificio en la parte izquierda del plano, mientras que en la derecha se observa un árbol.</p>	
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “Causes and events”.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con movimiento de travelling. La luz es natural de día. De igual forma se observa que hay movimiento en la imagen.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes y de indicios. A través de los elementos que se encuentran insertos en el encuadre se puede crear una atmósfera que ayuda a entender de qué trata lo que se ve.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, sin embargo, también se identifican elementos, como la cantidad de soldados y la profundidad de campo, que permiten al encuadre ser <i>off</i> no percibido y <i>off</i> imaginable, ya que la cantidad de personas permite dar indicios de que hay más de los que se ven. El encuadre es dinámico descriptivo por el movimiento de la cámara y su relación con los soldados.	


	En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 3 02:10 al 02:12	
Acción	 <p>El encuadre muestra a un grupo de soldados marchando. El movimiento que realizan es de izquierda a derecha del cuadro.</p>	
Códigos sonoros	En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i> , ya que el narrador dice: “leading up to our entry into the war”. La música que se escucha en el plano es <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Es un Primer Plano (PP) de encuadre frontal con luz natural día y movimiento de travelling. El movimiento es en la imagen porque los soldados marchan y mueven su cuerpo, mientras que el movimiento de la cámara no aparece.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes y de indicios. A través de los elementos que se encuentran insertos en el encuadre se puede crear una atmósfera que ayuda a entender de qué trata lo que se ve.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo, ya que la cámara se mueve con relación a los soldados. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	


Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.
------------------------	--


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 4 02:13 al 02:20		
Acción	    <p>En el encuadre se observa un desfile militar de soldados estadounidenses, los cuales, marchan sobre una avenida.</p>		
Códigos sonoros	<p>En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i>, ya que el narrador dice: “Well, what are the causes? Why are we Americans on the march? Is it because of... ”.</p> <p>La música que se escucha en el plano es <i>over</i> de acompañamiento.</p>		
Códigos visuales	<p>Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por medio de los soldados desfilando y el movimiento de la imagen es panorámica horizontal.</p>		
Códigos gráficos	<p>No hay.</p>		
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes y de indicios. A través de los elementos que se encuentran insertos en el encuadre se puede crear una atmósfera que ayuda a entender de qué trata lo que se ve.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>		
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil, ya que los soldados se mueven, pero la cámara permanece estática. Sin embargo, al hacer el movimiento de paneo se puede identificar como dinámico descriptivo.</p>		


	En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 5 02:20 al 02:26	
Acción	 <p>En el encuadre se ve un incendio, así como una embarcación cerca del siniestro.</p>	
Códigos sonoros	En el plano sólo hay ruidos <i>in</i> . Son ruidos de explosiones, los cuales reproducen los sucesos que se muestran en cuadro.	
Códigos visuales	El encuadre es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal y luz natural de día. El movimiento en la imagen es del humo que se expande dentro del plano.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que se presentan imágenes que muestran escenas de guerra. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático fijo, ya que el barco y la cámara no están en movimiento. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

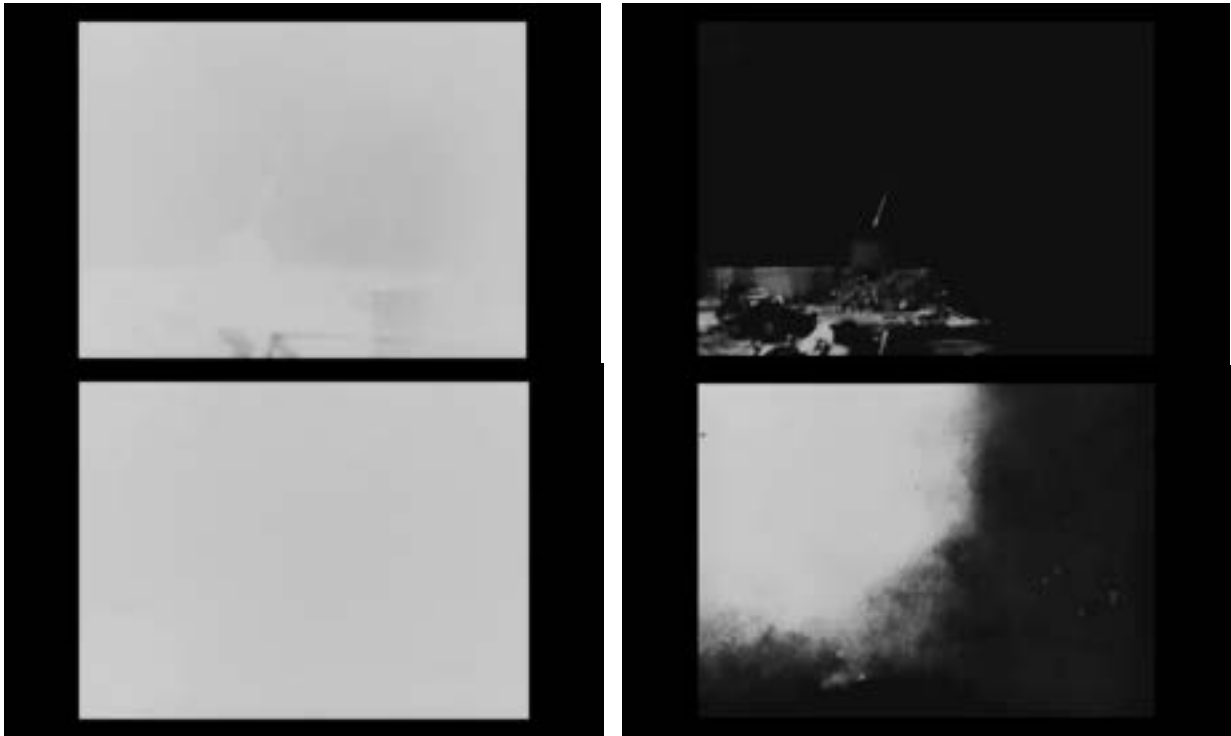
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 6 02:26 al 02:27	
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un avión tirando bombas.</p>	
Códigos sonoros	<p>En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i>, ya que el narrador dice: “... Pearl Harbor? ”.</p> <p>La música que se escucha en el plano es <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>También hay ruidos <i>in</i> del avión tirando las bombas.</p>	
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. La movilidad se da en la imagen.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque se encuentran imágenes con relación a la guerra o equipo militar.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil, ya que las bombas caen, pero la cámara es estática.</p> <p>En cuanto a su organicidad se observa que es plano y unitario.</p>	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

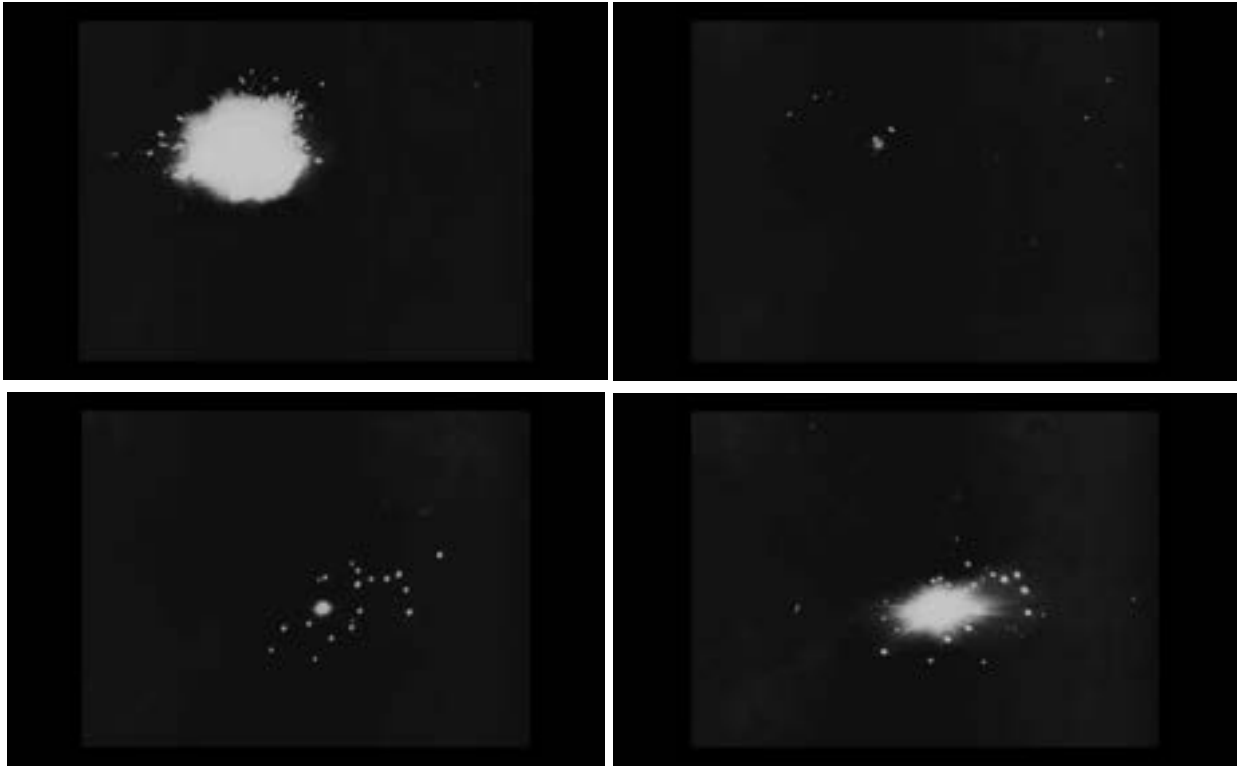
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 7 02:28 al 02:31	
Acción	 <p>En el encuadre se observan explosiones e incendios en un barco. El plano es otra perspectiva del plano 5.</p>	
Códigos sonoros	En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i> , ya que el narrador dice: “Is that why we are fighting?”. La música que se escucha en el plano es <i>over</i> de acompañamiento y está en segundo plano. También hay ruidos <i>in</i> de las explosiones.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. La movilidad en la imagen se identifica en el movimiento de las llamas y del humo.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos porque se encuentran imágenes con relación a la guerra o equipo militar. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el humo se mueve, pero la cámara es estática. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. Su frecuencia es repetitiva, ya que el acontecimiento, es decir la explosión, se repite desde diferentes puntos de vista.	

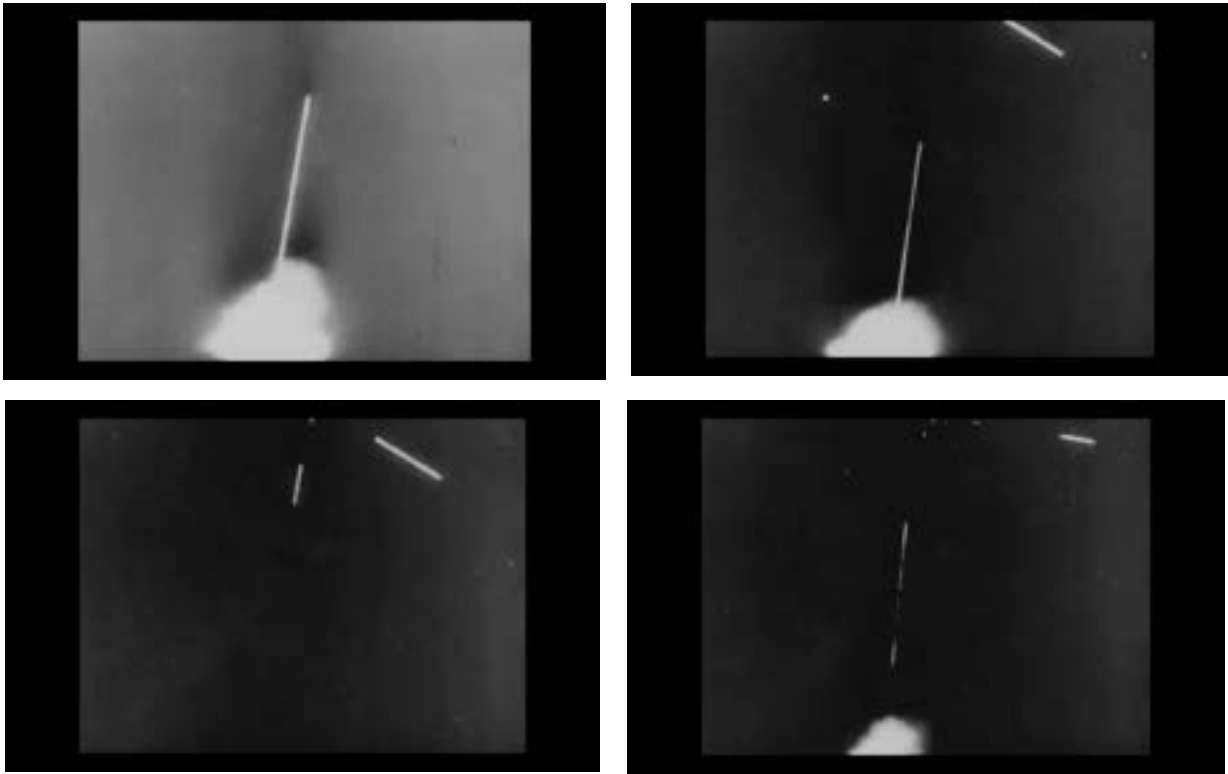
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 8 02:31 al 02:33	
Acción	 <p>En el encuadre se ve a un barco incendiándose en el mar. Del barco sale humo.</p>	
Códigos sonoros	En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i> , ya que el narrador dice: “Or is it because of...”. La música que se escucha en el plano es <i>over</i> de acompañamiento y está en segundo plano.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es del humo que crece a raíz del incendio. El movimiento de la imagen es por medio de un travelling.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos porque se encuentran imágenes con relación a la guerra o equipo militar. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico expresivo, ya que el recorrido de la cámara es en relación dialéctica con la figura dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. Su frecuencia es repetitiva, ya que el acontecimiento, es decir la explosión y el incendio, se repite desde diferentes puntos de vista.	

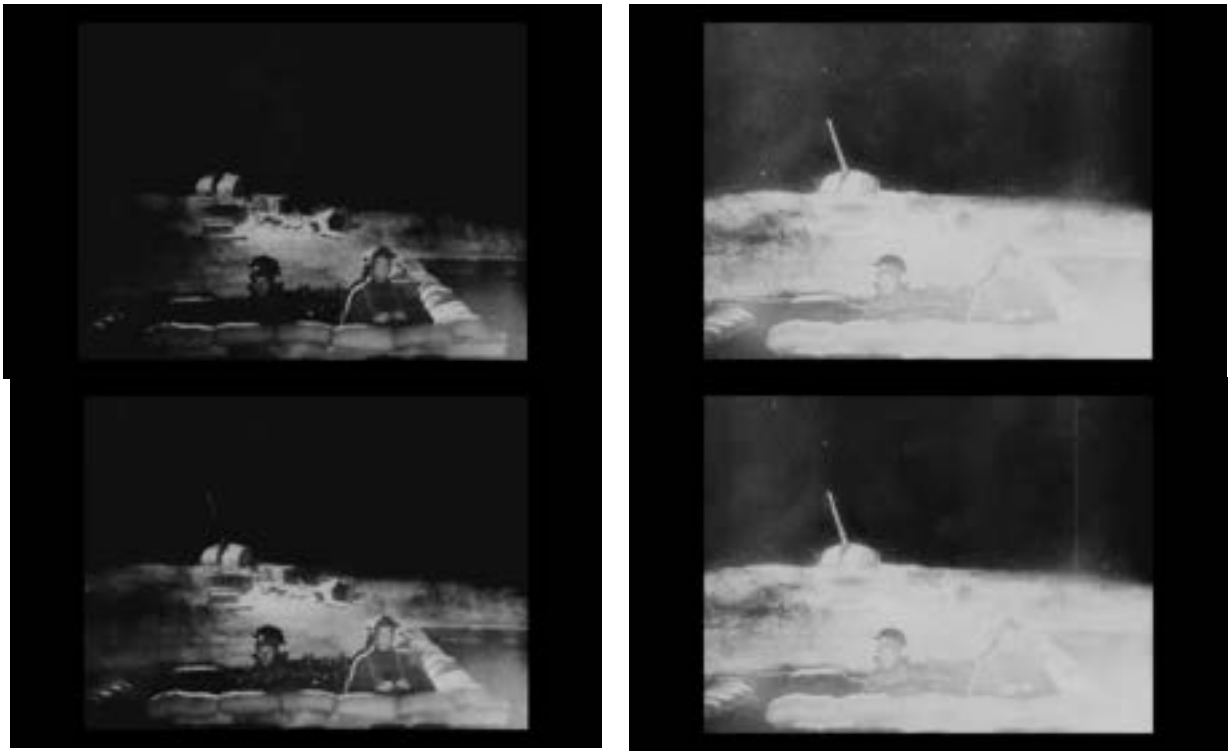
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 9 02:34 al 02:35	
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un arma disparando proyectiles al aire.</p>	
Códigos sonoros	En el plano se escuchan códigos de ruido <i>in</i> , ya que provienen de los explosivos que salen del cañón del arma.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es por medio del arma disparando y del polvo y las explosiones que se suscitan.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos, esto se debe a que refuerzan la idea de conflicto. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el arma se mueve, pero la cámara está fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 10 02:35 al 02:37	
Acción	 <p>En este encuadre se observa a un edificio con cúpula.</p>	
Códigos sonoros	En el encuadre se utiliza la voz en <i>over</i> , ya que el narrador dice: “Britain?”. Los ruidos son <i>off</i> de proyectiles explotando.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a los cambios de iluminación en la imagen, esto a raíz de las explosiones.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	





Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 11 02:37 al 02:37	
Acción	 <p>En este plano aparecen disparos con dirección al cielo.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando y de disparos al aire.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a los cambios de iluminación en la imagen, esto a raíz de las explosiones.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija.</p> <p>En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 12 02:37 al 02:37	
Acción	 <p>En esta secuencia se ven proyectiles explotando en el cielo.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> de trompeta.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

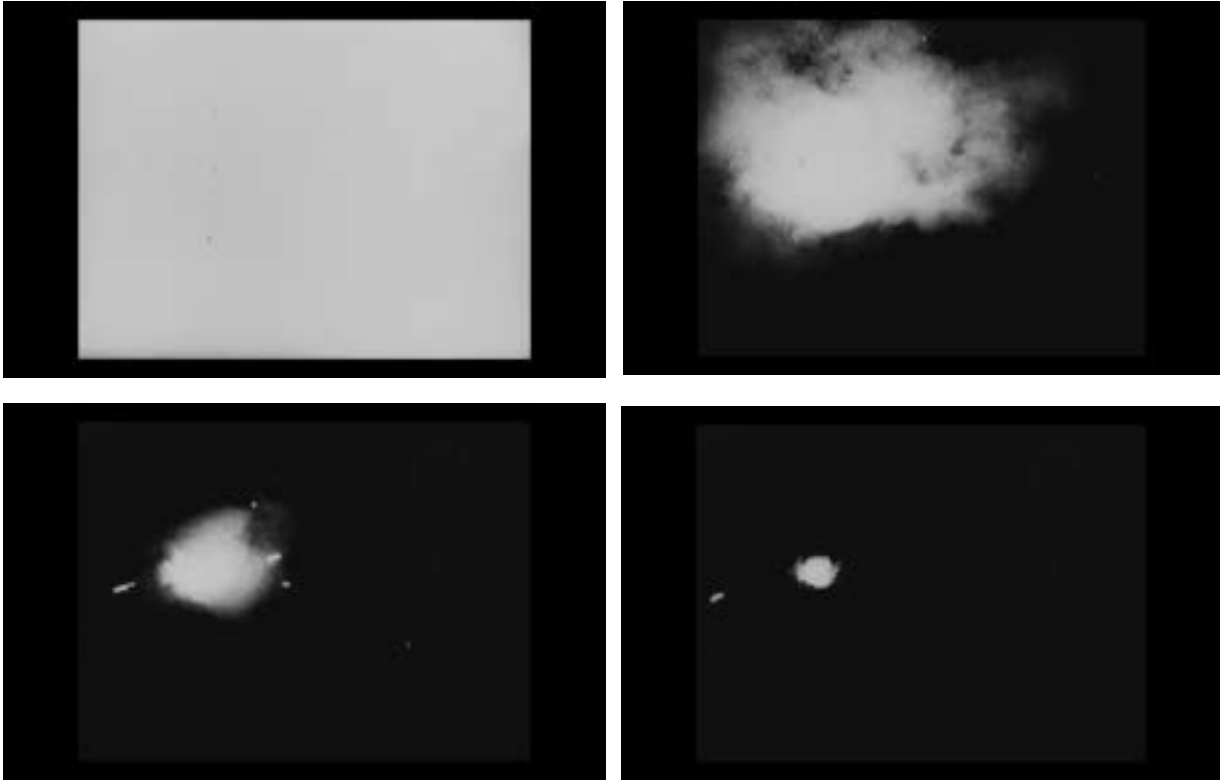
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 13 02:37 al 02:39		
Acción	 <p>En este plano se observan proyectiles que son disparados al cielo.</p>		
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles siendo disparados. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> provenientes de una trompeta.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a la ruta que siguen los proyectiles en el cielo.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

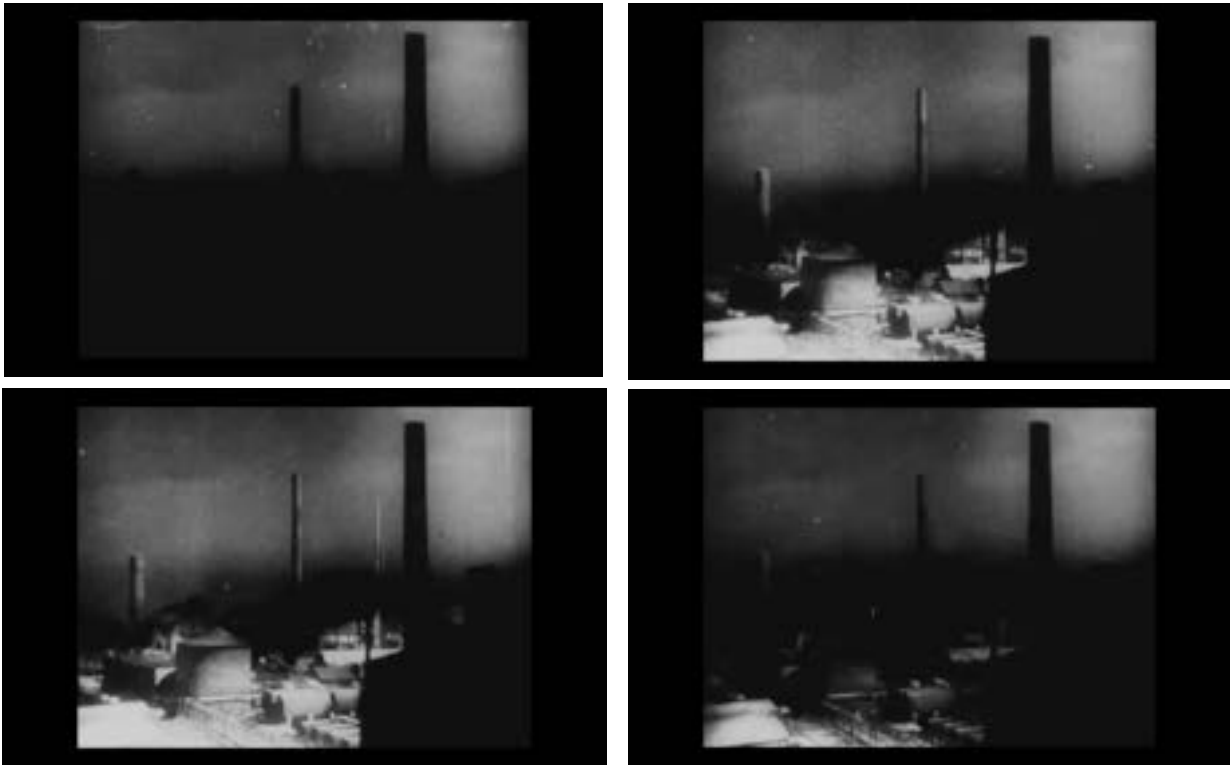
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 14 02:39 al 02:40	
Acción	 <p>En este plano se observa a dos soldados en una trinchera y detrás de ellos un arma que dispara proyectiles antiaéreos.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles siendo disparados y ruidos <i>off</i> de trompeta.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen, provocando que se ilumine el encuadre.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 15 02:40 al 02:40		
Acción	 <p>El encuadre muestra a una superficie donde se encuentran cañones siendo iluminado por los proyectiles explotando en el cielo.</p>		
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> de trompeta.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

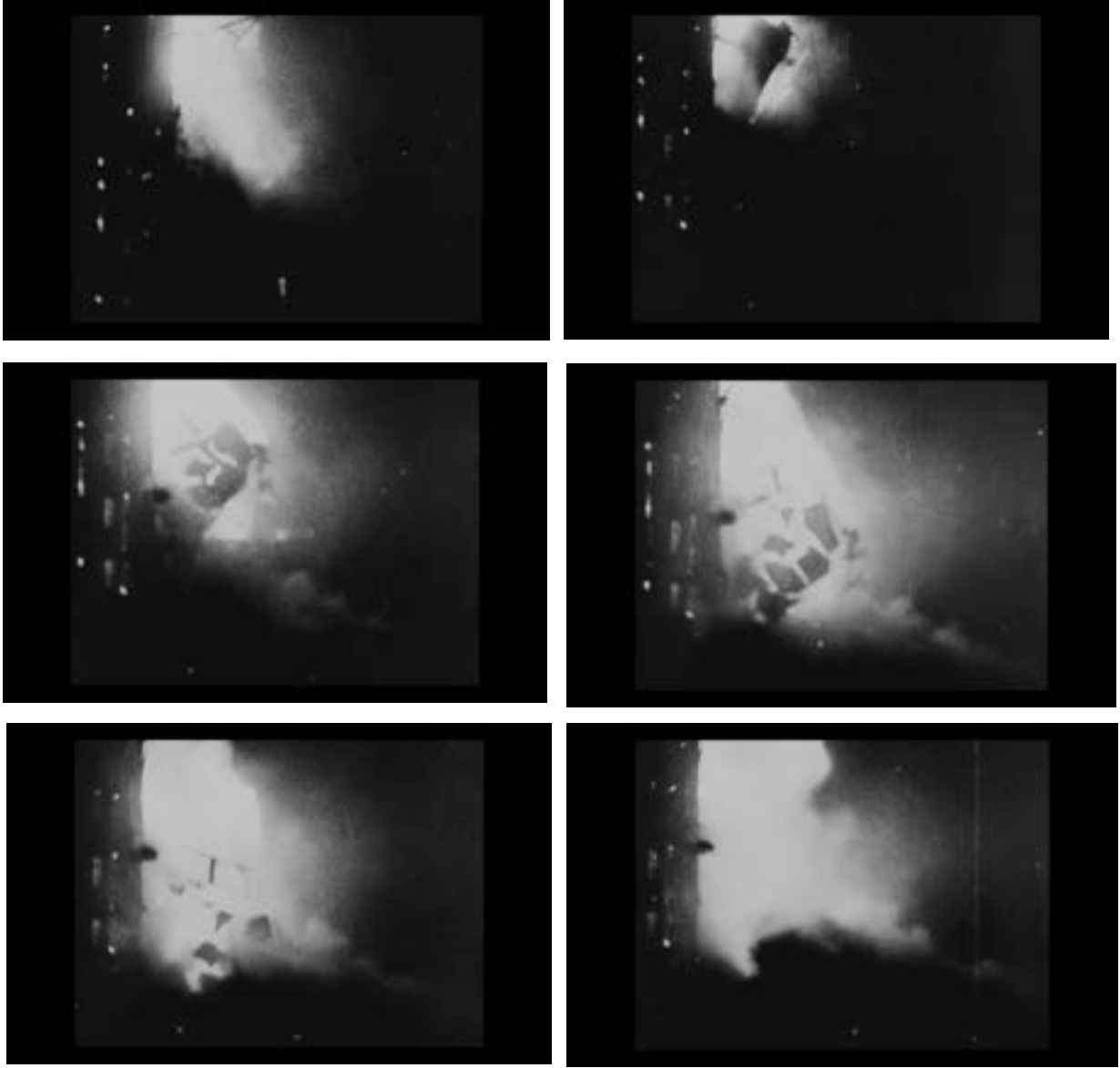
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 16 02:40 al 02:40	
Acción	    <p>En este encuadre se ve a un edificio siendo iluminado por las explosiones que suceden en el aire.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> de trompeta.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo. Los movimientos son en el cambio de iluminación.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	

Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.
------------------------	--


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 17 02:40 al 02:40		
Acción	 <p>En el encuadre se observa una sola explosión en el aire.</p>		
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 18 02:40 al 02:41		
Acción	 <p>En este plano aparece una fábrica siendo iluminada por las explosiones que están cerca de ella.</p>		
Códigos sonoros	Aparecen ruidos <i>in</i> de explosiones.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>		
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija.</p> <p>En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

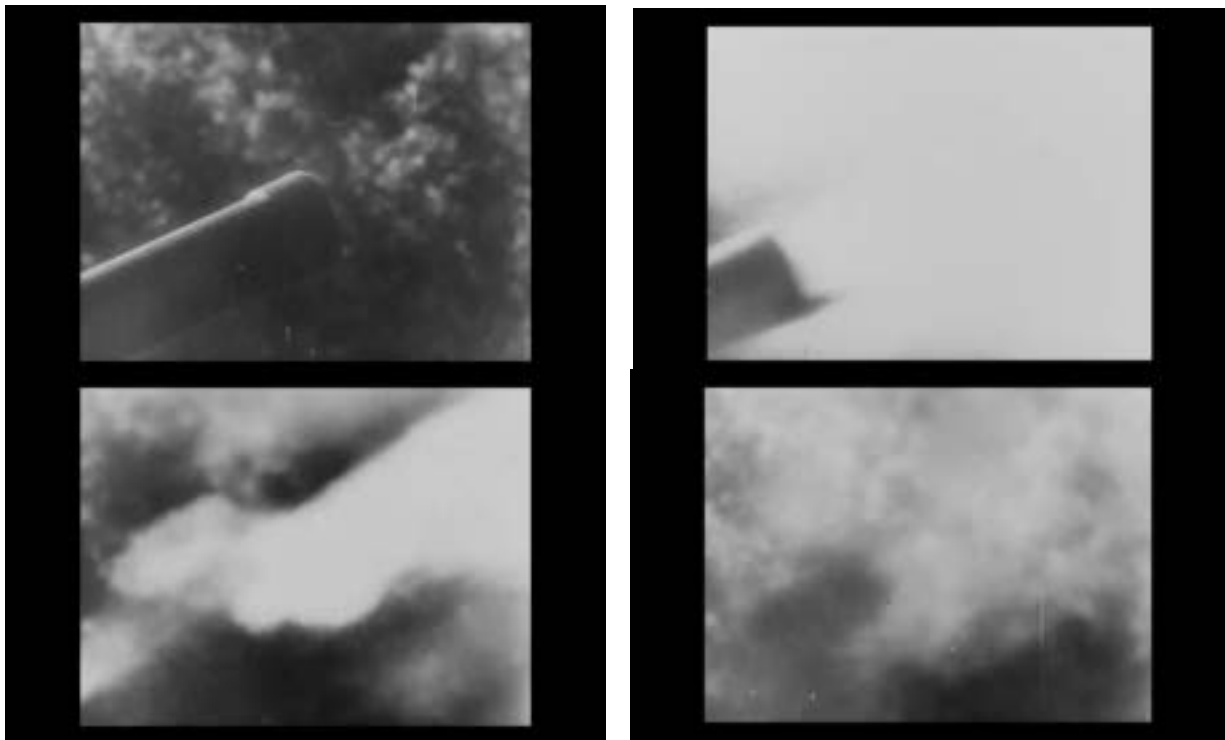
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 19 02:41 al 02:41	
Acción	 <p>En el plano aparece un arma antiaérea que dispara hacia el cielo.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las diferentes explosiones que aparecen en el cielo.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

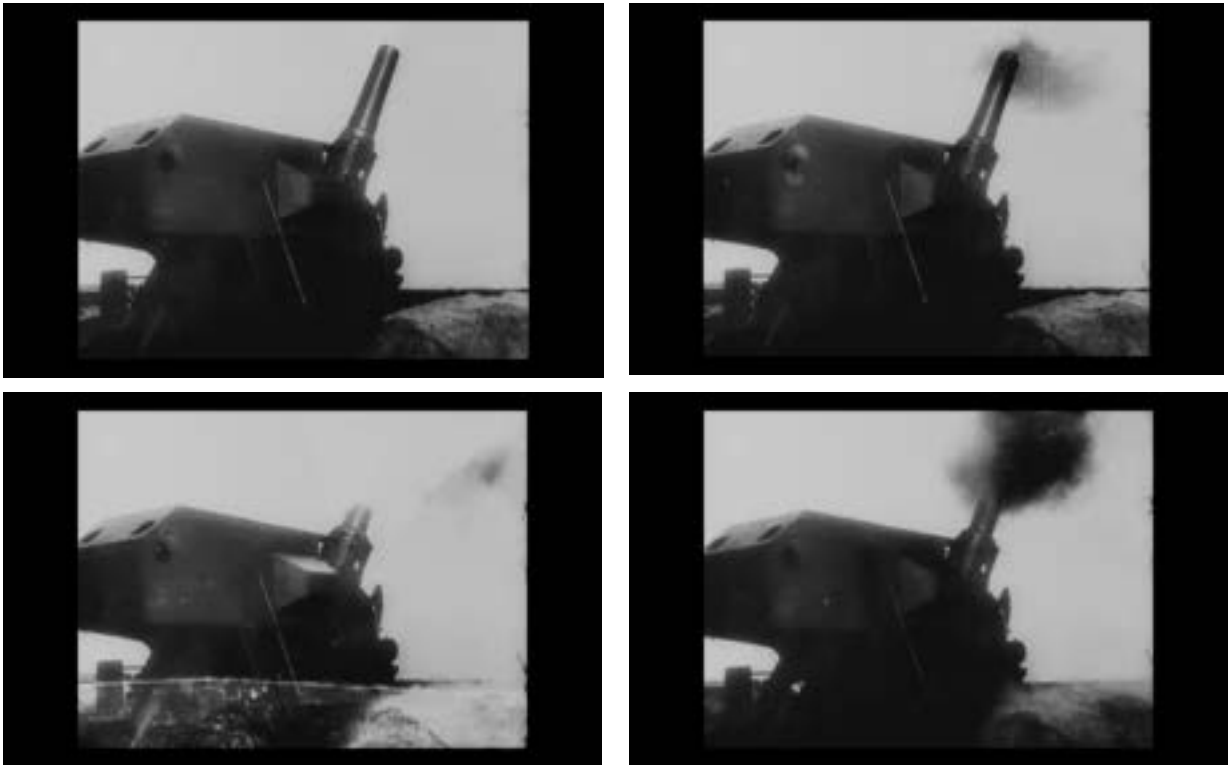
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 20 02:41 al 02:44	
Acción	 <p>En este plano la fachada de un edificio que está en llamas se derrumba y cae en pedazos al suelo.</p>	
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando y de la construcción cayendo en pedazos.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido al derrumbe del edificio.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos.	


	La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, lo cual es debido al movimiento de los elementos dentro del cuadro y el uso de la cámara fija. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.





Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 21 02:44 al 02:47	
Acción	 <p>En este plano se ve la fachada de varios edificios siendo consumidos por las llamas.</p>	
Códigos sonoros	<p>Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando y de explosiones. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> de trompeta.</p> <p>Aparece en segundo plano música <i>over</i> de acompañamiento.</p>	
Códigos visuales	<p>Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido a las llamas y al humo que parecen en el encuadre. También aparece movimiento de la imagen por medio del paneo.</p>	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es dinámico expresivo, lo cual se debe a que la cámara recorre el espacio para captar objetos específicos.</p> <p>En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>	

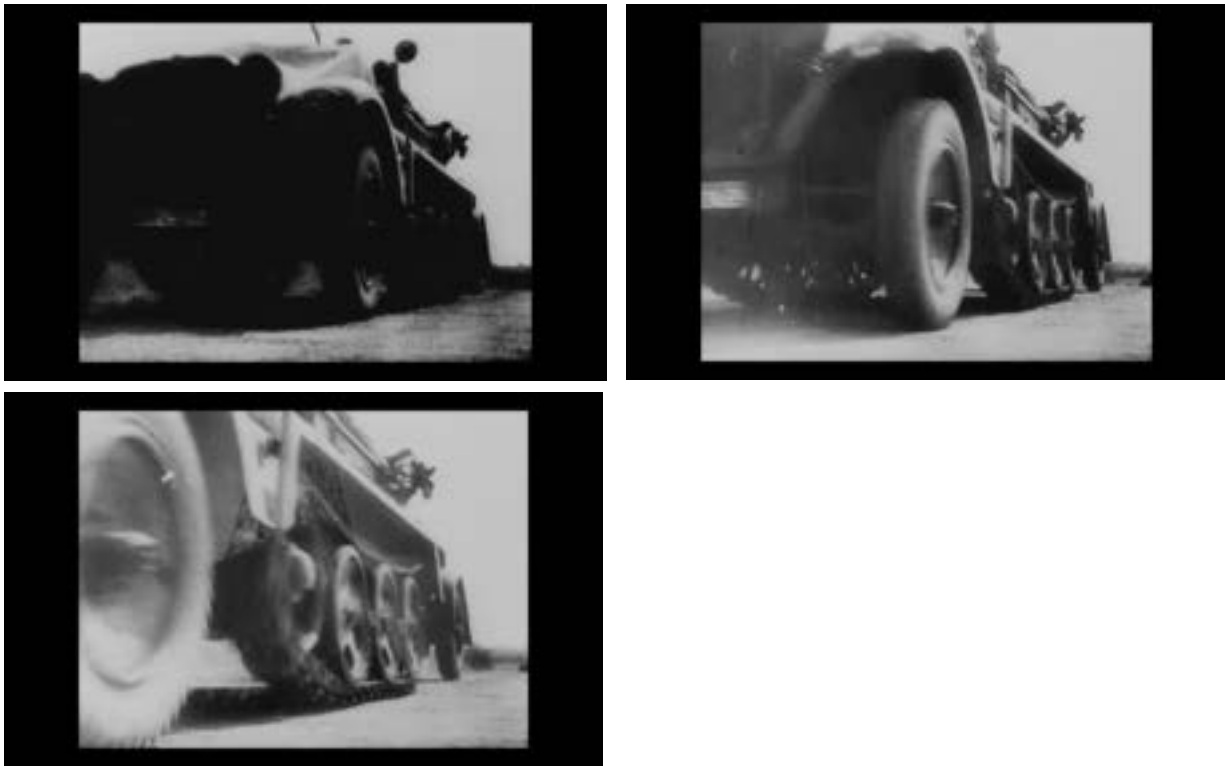
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.
------------------------	--

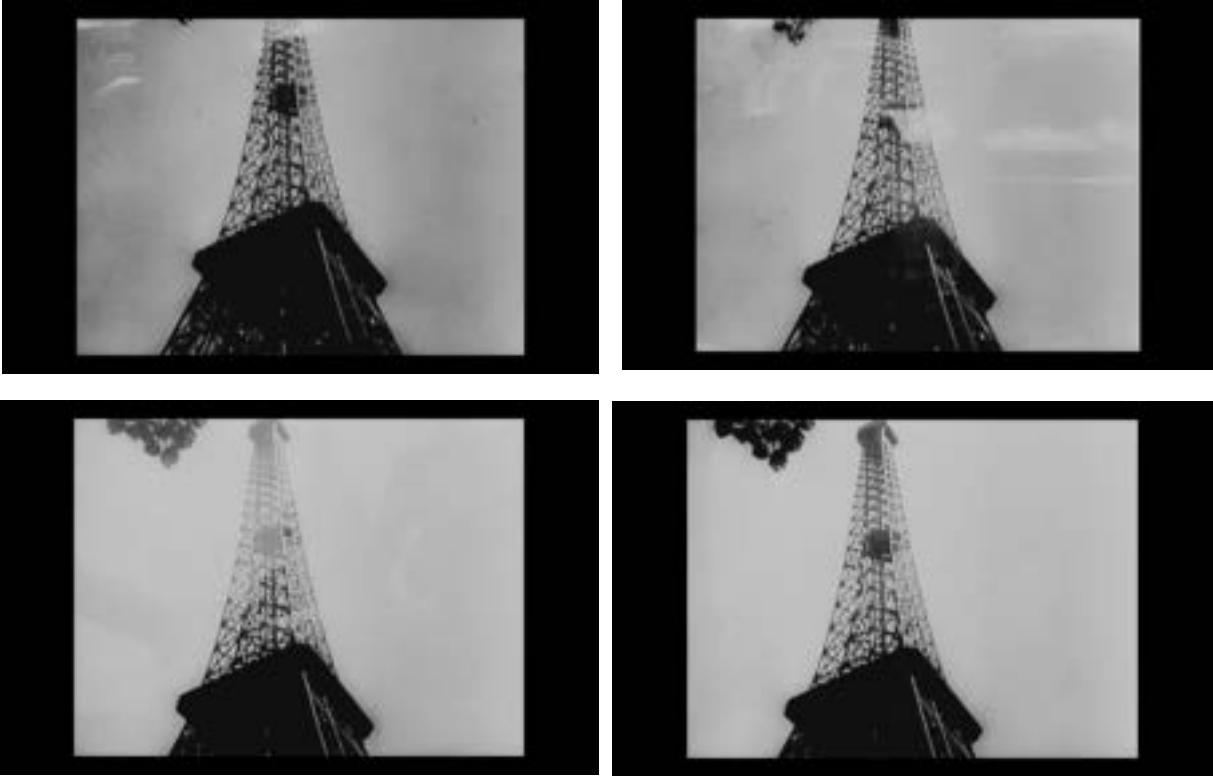
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 22 02:48 al 02:48	
Acción	 <p>En este plano un cañón dispara un proyectil, por lo cual sale humo de él. Detrás, en el fondo, puede observarse vegetación.</p>	
Códigos sonoros	<p>Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles explotando y de explosiones. Sin embargo, también hay ruidos <i>off</i> de trompeta.</p> <p>Aparece en segundo plano música <i>over</i> de acompañamiento.</p>	
Códigos visuales	<p>Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al cañón disparando, así como del humo que sale de él.</p>	
Códigos gráficos	<p>No hay.</p>	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el movimiento se da por los objetos dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>	
Tiempo cinematográfico	<p>El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.</p>	

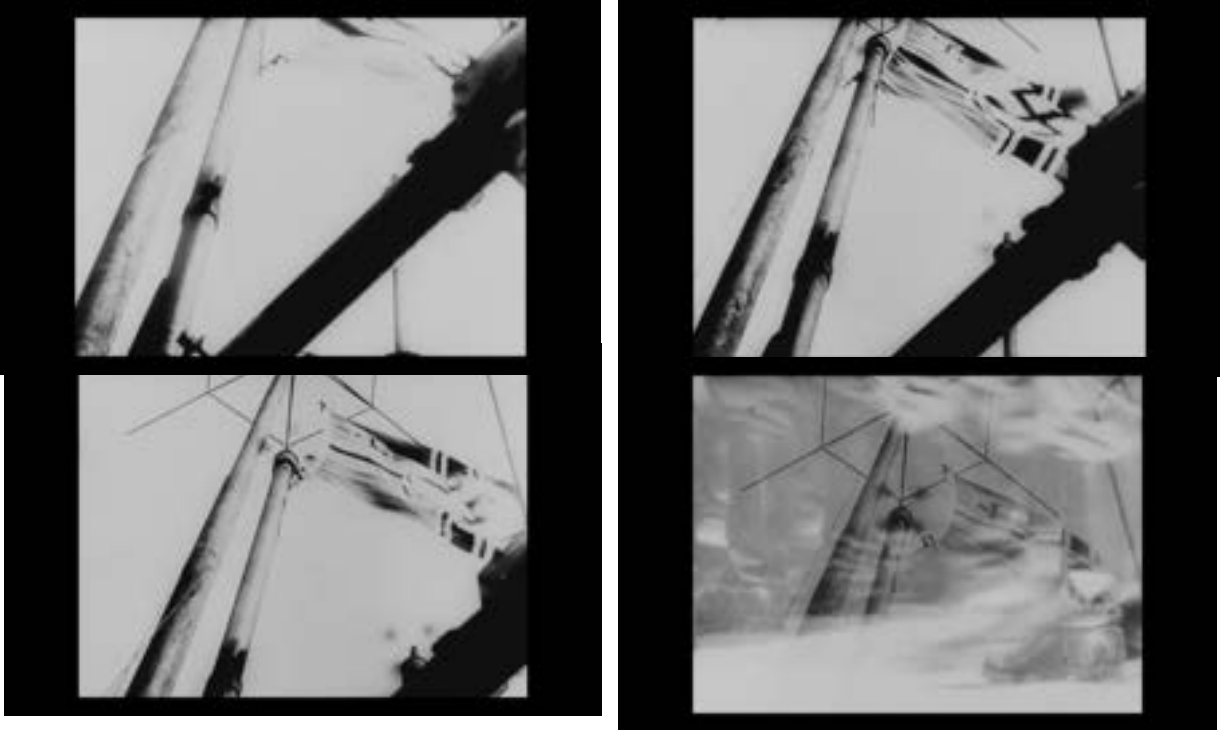
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 23 02:48 al 02:48		
Acción	 <p>En este encuadre se observa a un arma disparando proyectiles al aire.</p>		
Códigos sonoros	<p>Los ruidos son <i>in</i> de proyectiles siendo disparados. Aparece en segundo plano música <i>over</i> de acompañamiento.</p>		
Códigos visuales	<p>Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al cañón disparando, así como del humo que sale de él.</p>		
Códigos gráficos	<p>No hay.</p>		
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>		
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el movimiento se da por los objetos dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>		
Tiempo cinematográfico	<p>El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.</p>		

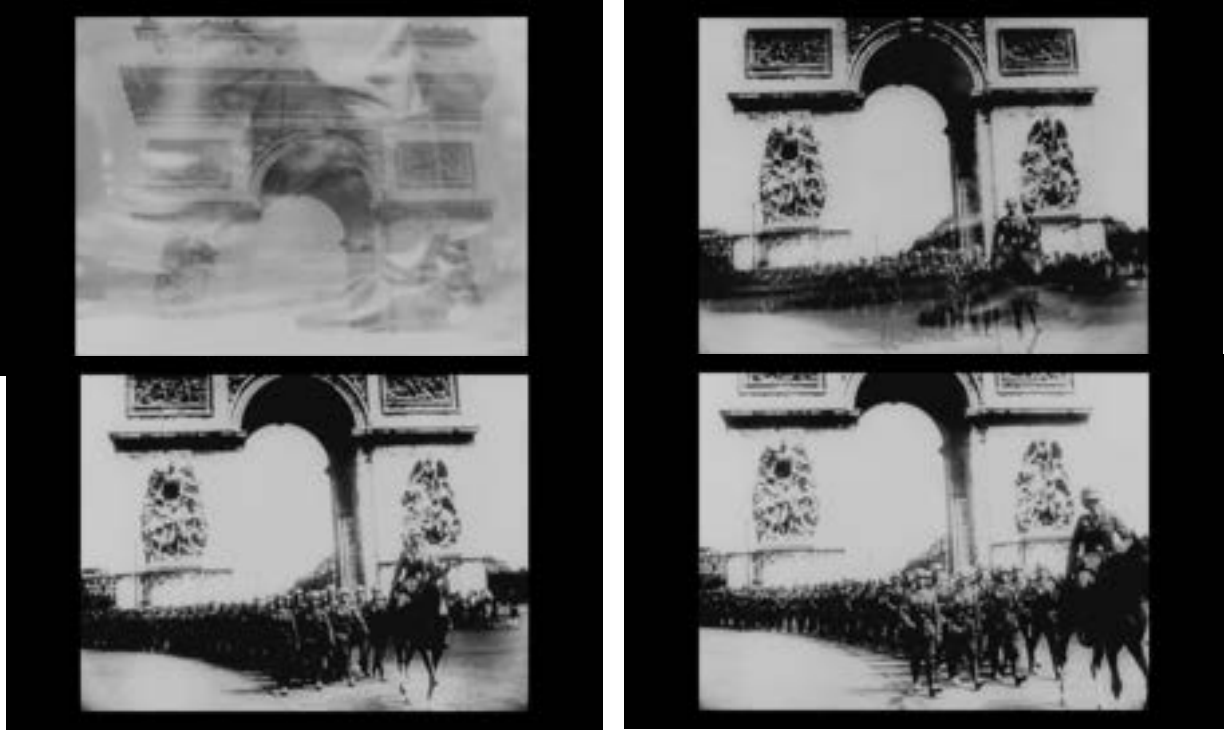
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 24 02:49 al 02:51		
Acción	 <p>En el encuadre se observa una ciudad con edificios derrumbados y con polvo levantándose por el aire.</p>		
Códigos sonoros	Aparece en segundo plano música <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha voz en <i>over</i> del narrador que dice: “France?”.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el polvo que se levanta.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que permite crear significados de la situación que se vive en el momento.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el movimiento se da por los objetos dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 25 02:51 al 02:52		
Acción	    <p>En este plano se observa una sobreimpresión de un vehículo que lleva armamento sobre la imagen de la ciudad siendo destruida por bombardeos.</p>		
Códigos sonoros	Los ruidos son <i>in</i> del motor del vehículo en movimiento. La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento.		
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del vehículo y de las ruedas girando.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el movimiento se da por los objetos dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

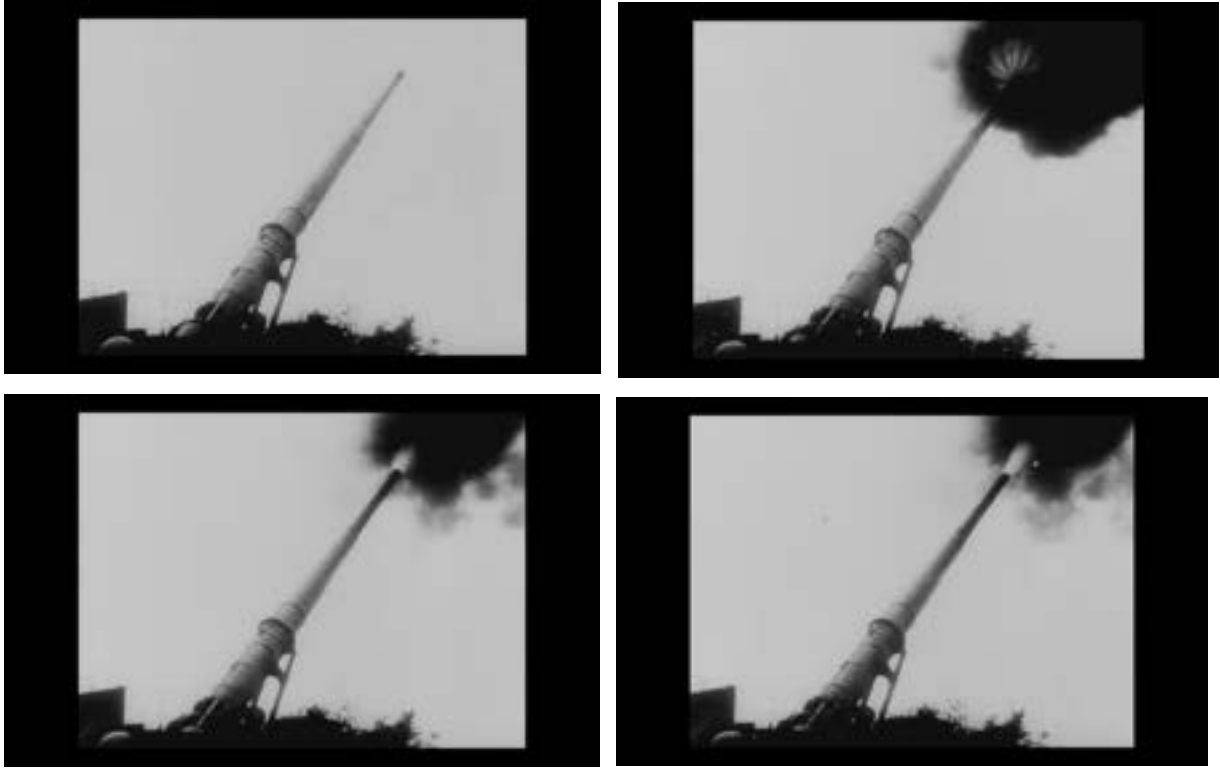
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 26 02:52 al 02:54	
Acción	 <p>En este plano se observa pasar un vehículo militar sobre una vía de tierra.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal posicionado en el piso con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del vehículo y de las ruedas girando.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que el movimiento se da por los objetos dentro del cuadro. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

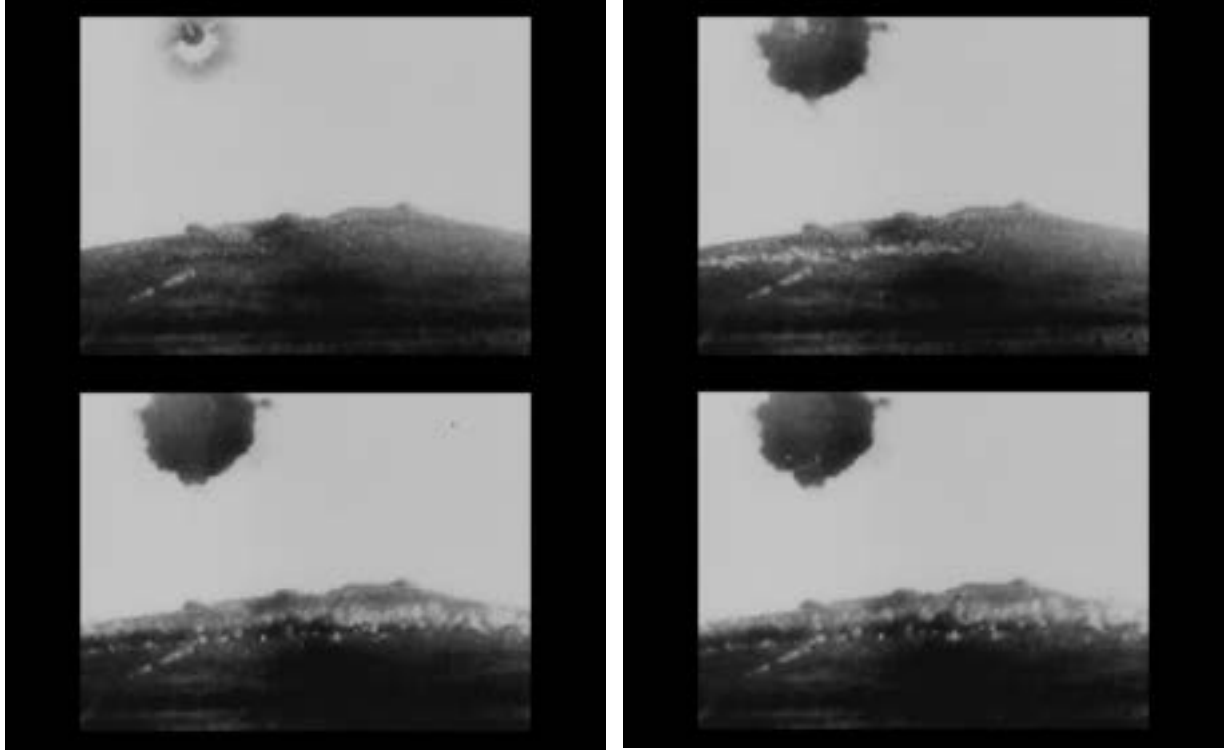
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 27 02:54 al 02:56		
Acción	 <p>En este plano se observa a la torre Eiffel con el cielo despejado de fondo.</p>		
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento.		
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento de la imagen es debido al movimiento que hace la cámara de tilt up.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de indicios porque ayuda a explicar la atmósfera que se tienen en el encuadre. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico expresivo, ya que el movimiento que hace la cámara permite visualizar un recorrido en relación a los objetos. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 28 02:56 al 02:58	
Acción	 <p>En este plano se observa a la bandera nazi siendo izada en lo alto de una construcción.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento que hace la bandera ondeando y de su izamiento. También se puede observar el movimiento de la imagen por medio de un tilt up.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de indicios porque permiten la creación de una atmósfera. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico expresivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 29 02:59 al 03:03	
Acción	 <p>En el plano se observa una sobreimpresión de soldados marchando y del Arco del Triunfo ubicado en París Francia. Posterior a ello, la sobreimpresión desaparece y solamente queda la imagen de soldados de la Alemania nazi marchando y delante de ellos un oficial nazi a caballo.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento de los soldados marchando. También se puede observar el movimiento de la imagen por medio de un tilt down.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	<p>La puesta en escena es de indicios porque permiten la creación de una atmósfera. Sin embargo, también puede ser identificado como de motivos porque es un plano que refuerza la trama de la conquista nazi.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es dinámico expresivo.</p> <p>En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>	


Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.
------------------------	--


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 30 03:03 al 03:04			
Acción	 <p>En este plano se observa a un cañón disparando al cielo. Del cañón sale humo negro que se dispersa.</p>			
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.			
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.			
Códigos gráficos	No hay.			
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.			
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.			
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.			


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 31 03:04 al 03:04	
Acción	 <p>En este plano se observa a un explosivo impactando con su objetivo. También se logra visualizar el impacto y movimiento de la tierra.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento de la explosión en el aire y de la tierra levantándose.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

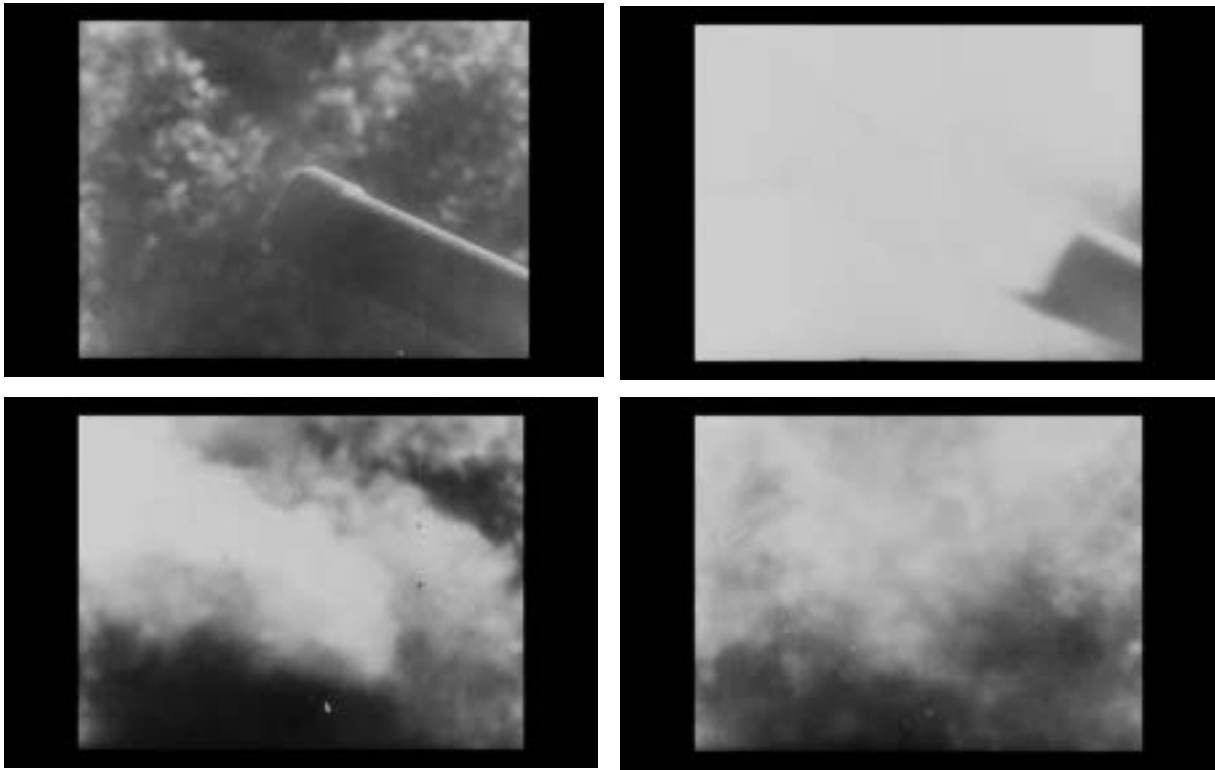
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 32 03:04 al 03:05	
Acción	 <p>En este plano un lanza proyectiles dispara y el humo, producto del disparo, se dispersa por todo el cuadro.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.	
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersandose.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 33 03:05 al 03:06		
Acción	 <p>En este encuadre una explosión destruye parte de una aldea, en consecuencia, el humo y polvo provocado por la explosión se levanta por todo el lugar.</p>		
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento y ruido <i>in</i> de explosiones.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al humo y el polvo que aparecen.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		



Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 34 03:06 al 03:08	
Acción	 <p>En este plano se observa a varios adultos hombres ayudando a sobrevivientes de un edificio colapsado causado por un bombardeo. En la imagen un soldado ayuda a una persona debajo de escombros, mientras que los demás miran a la parte izquierda del cuadro.</p>	
Códigos sonoros	En el plano aparece voz <i>over</i> del narrador, el cual, dice: “China?”. De igual forma aparecen ruidos <i>off</i> de aviones.	
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a las personas que están en cuadro.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos e informantes, ya que mantienen un tema similar al de otros planos y porque transmite significados. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 35 03:08 al 03:09	
Acción	 <p>En esta secuencia aparecen en el aire aviones que se dirigen hacia el horizonte. También aparecen la bandera de Japón, una antena y la fachada de una estructura.</p>	
Códigos sonoros	Aparecen ruidos <i>in</i> de aviones.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a los aviones en el cielo.	
Códigos gráficos	No hay.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, ya que la cámara está fija pero los aviones se mueven a lo largo del encuadre . En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

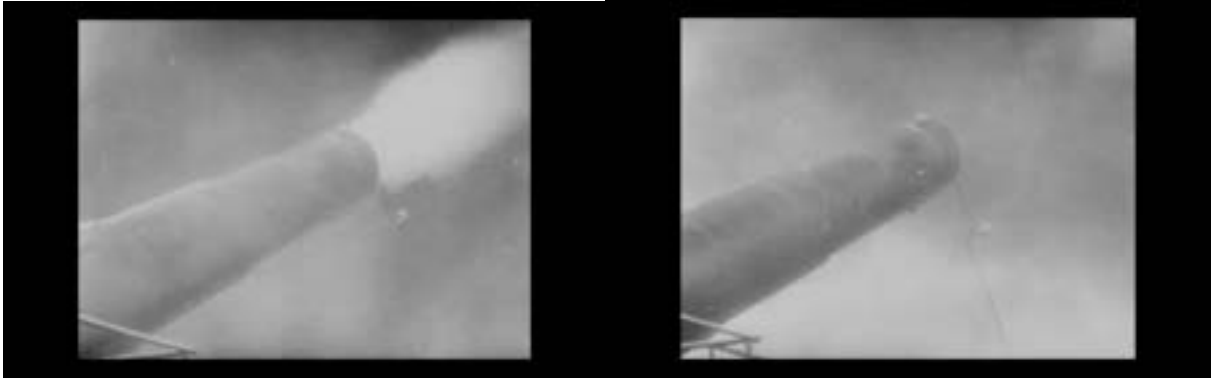
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 36 03:09 al 03:11		
Acción	 <p>En este plano se observa a una multitud corriendo por lo que parece una calle. Algunos de ellos están parados y otros observan a la multitud.</p>		
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> de gente gritando.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre picado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento de la gente corriendo.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

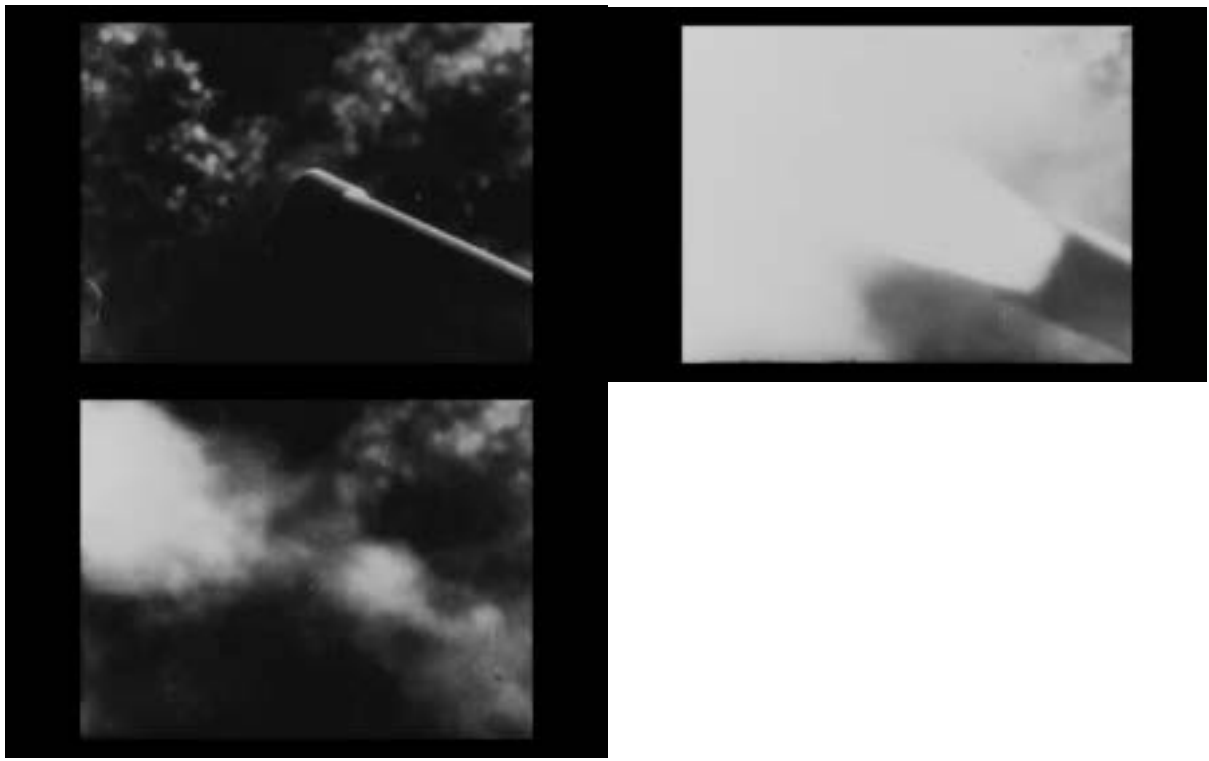
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 37 03:11 al 03:12		
Acción	 <p>En este plano aparece la parte de un cañón, el cual está disparando.</p>		
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado. También hay música <i>over</i> de acompañamiento.		
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 38 03:12 al 03:13		
Acción	 <p>En este plano el cañón dispara un proyectil.</p>		
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.		
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.		
Códigos gráficos	No hay.		
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.		
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.		
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.		

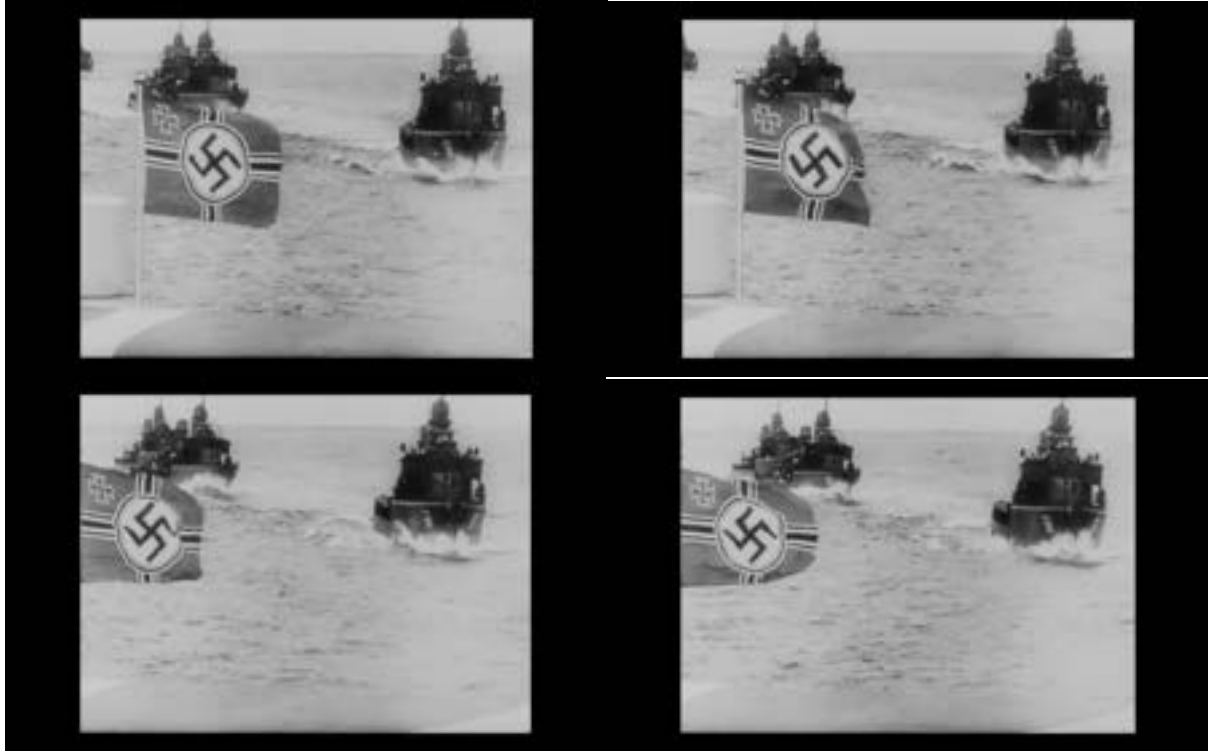
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 39 03:13 al 03:16
Acción	  <p>En este plano un vehículo se mueve de izquierda a derecha. En la parte superior del vehículo se encuentra un soldado.</p>
Códigos sonoros	En el plano se encuentra voz en <i>over</i> que dice: “Czechoslovakia?”. También se escucha un ruido <i>in</i> de llantas y motor del vehículo.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al automóvil y el movimiento de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 40 03:16 al 03:18	
Acción	 <p>En este plano se observa a varios soldados sobre caballos, los cuales arrastran una carreta y armamento. En el plano se ven árboles y superficies con vegetación.</p>	
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> de los caballos y el carruaje moviéndose.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a los caballos y el carruaje.	
Códigos gráficos	Se observan textos en un letrero, los cuales contienen flechas indicando dos lugares. En la imagen no son visibles los lugares que señala.	
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En la organicidad se observa que es profundo y unitario.	
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.	

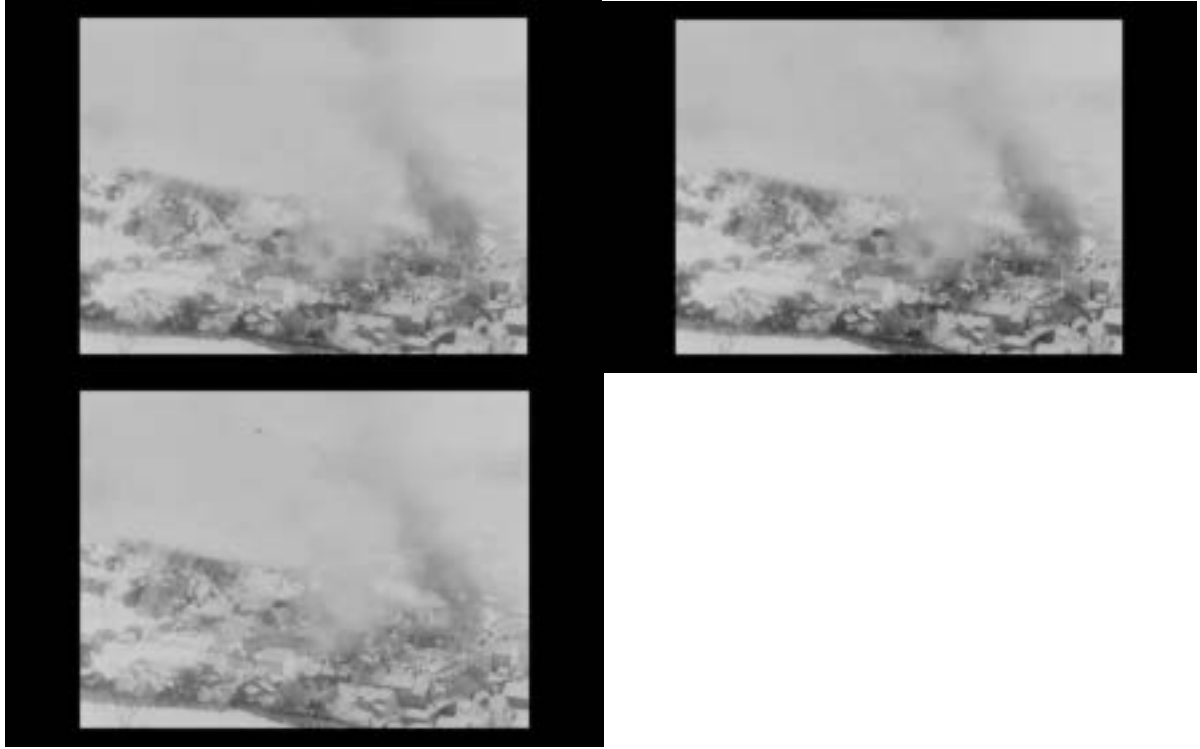
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 41 03:18 al 03:19
Acción	 <p>En este plano aparece un cañón disparando.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinema- tográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinema- tográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

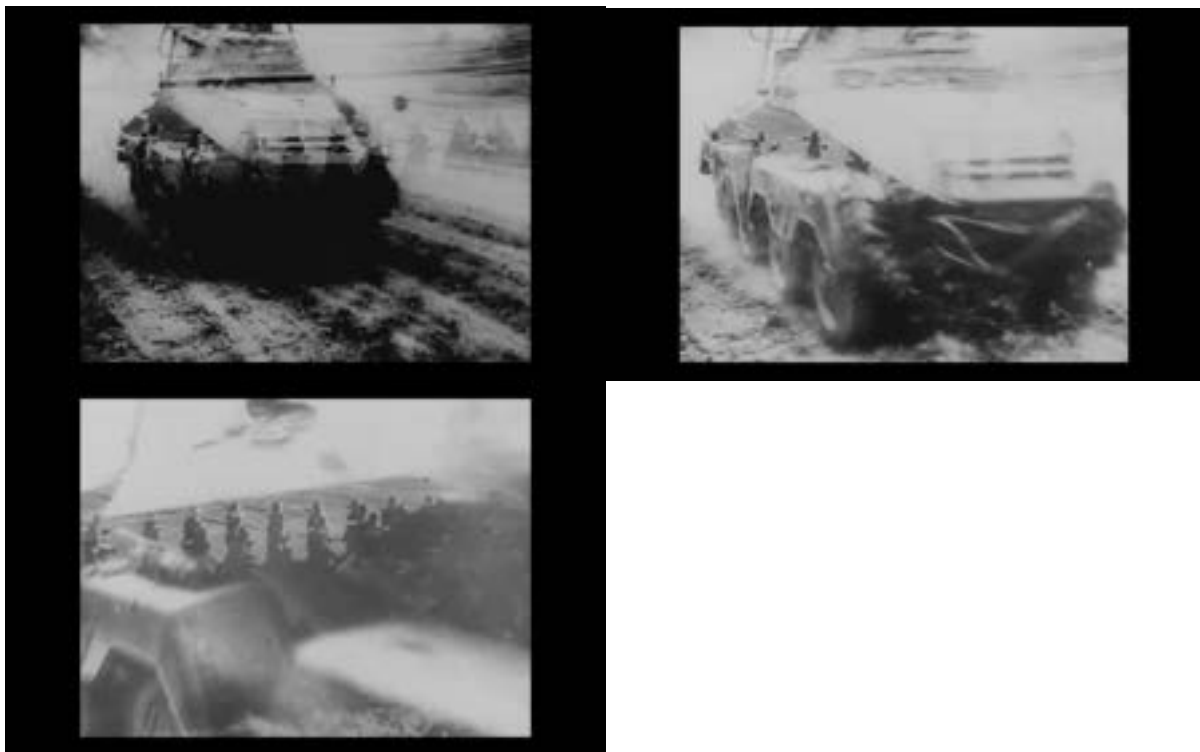
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 42 03:19 al 03:19
Acción	 <p>En el encuadre aparece un cañón disparando un proyectil. De fondo se observa que hay arbustos.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

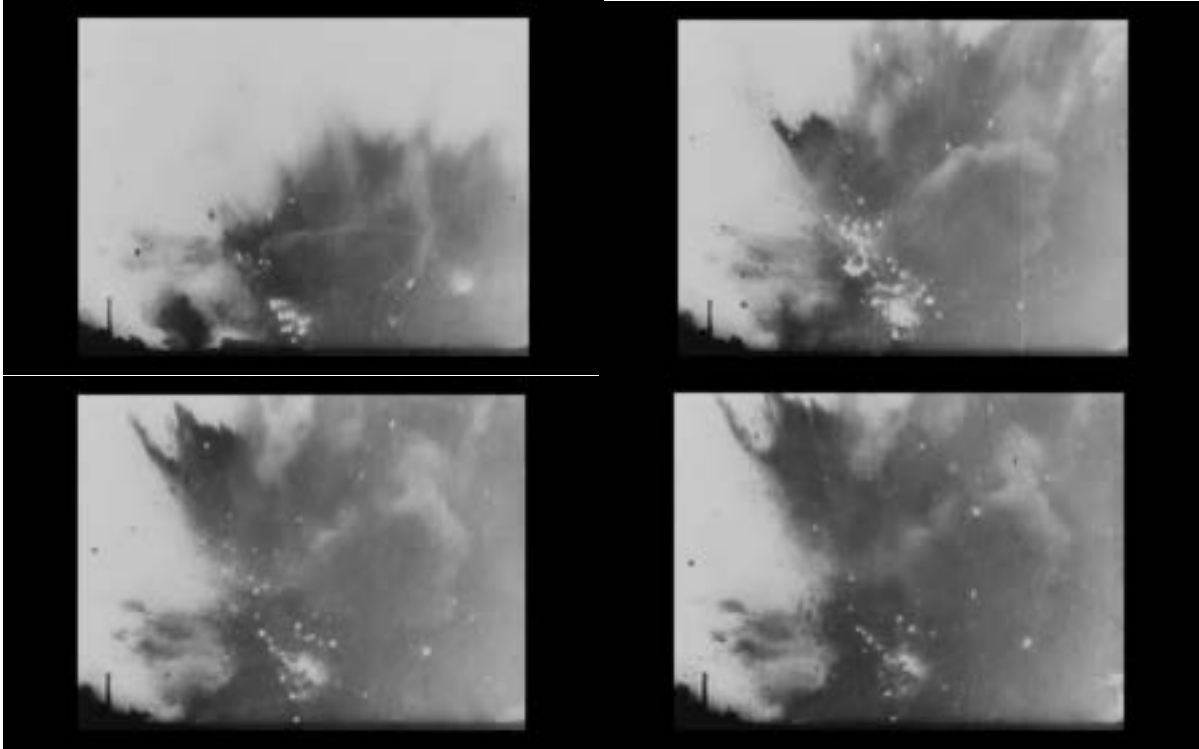
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 43 03:19 al 03:20
Acción	 <p>En el plano se observa a dos soldados, uno de ellos viendo al cañón y el otro cubriéndose los oídos. El arma dispara un proyectil al cielo.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de noche. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 44 03:20 al 03:22
Acción	 <p>En este plano se observan a tres embarcaciones y a la bandera de Alemania nazi ondeando.</p>
Códigos sonoros	Se escuchan ruidos <i>in</i> de explosiones y disparos. También se puede escuchar voz en <i>over</i> del narrador diciendo “Norway?”
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento de la bandera que ondea y de las embarcaciones en el mar.
Códigos gráficos	La bandera funciona como didascálicos porque permiten explicar el contenido que aparece en pantalla.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

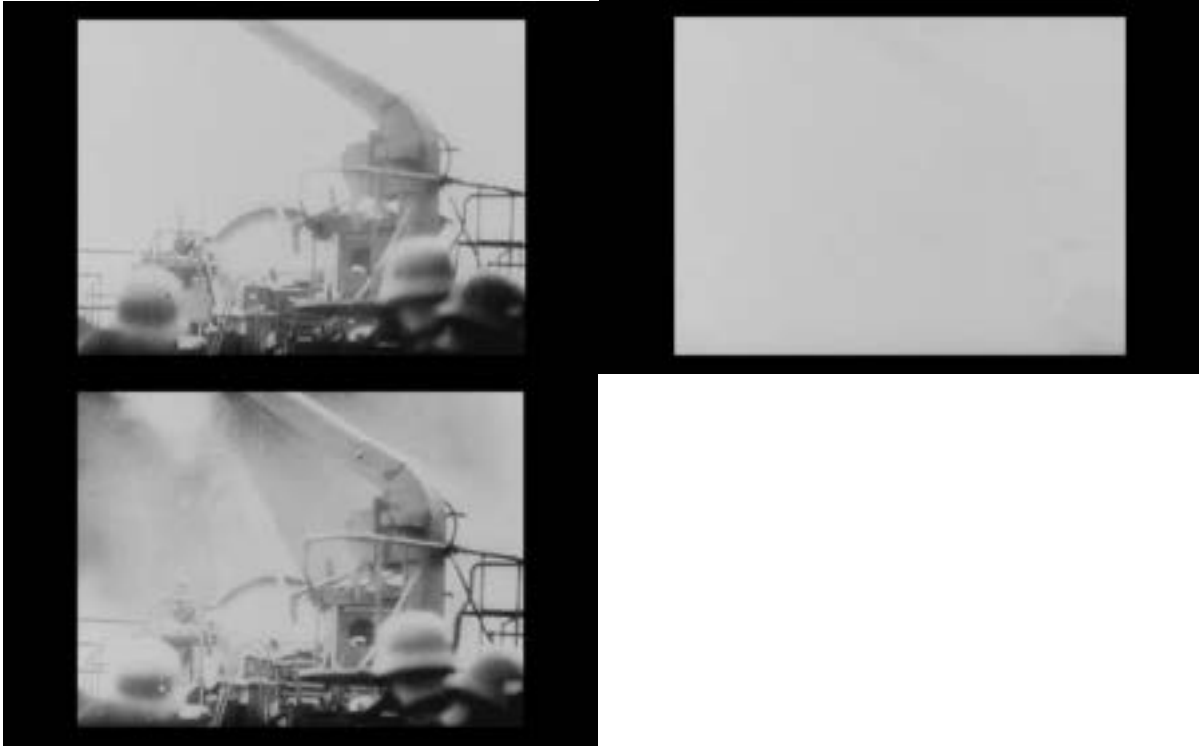
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 45 03:22 al 03:24
Acción	 <p>En este plano aparece un avión que sobrevuela unos árboles.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del motor del avión.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al avión volando. El movimiento de la imagen es un tilt up.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico expresivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

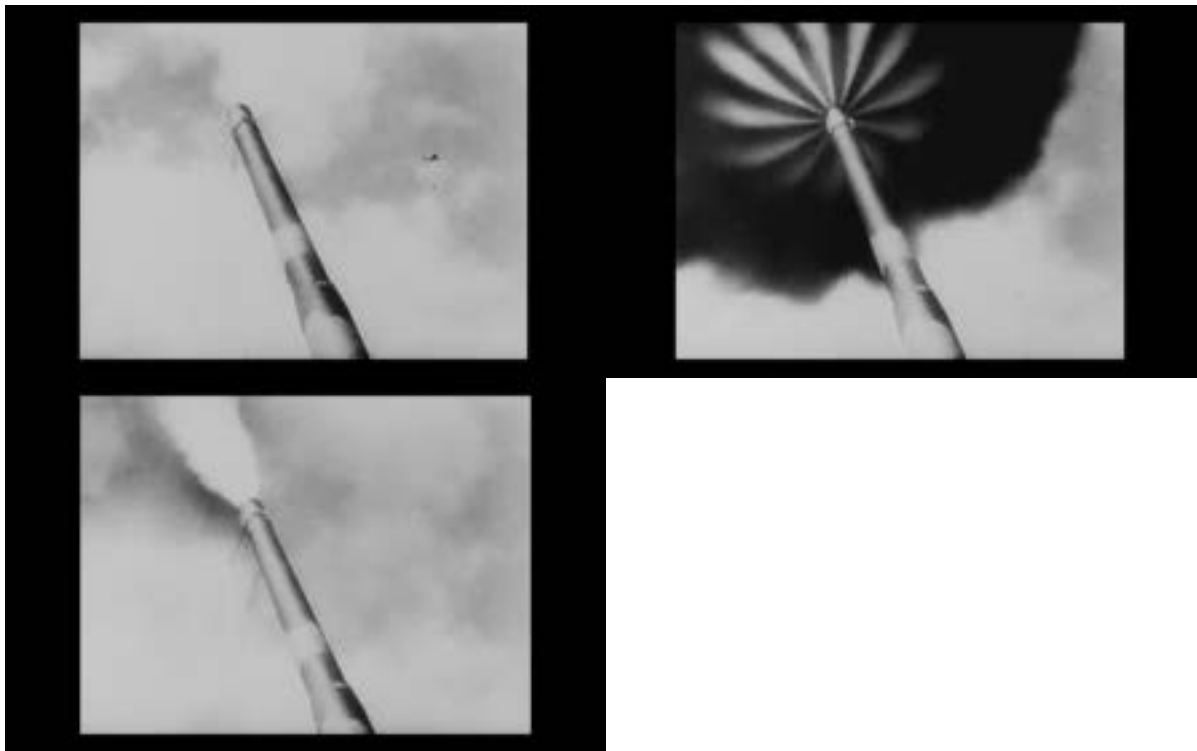
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 46 03:24 al 03:25
Acción	 <p>En este plano se muestra una ciudad. En la parte derecha se observa que algunas casas están en llamas.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>off</i> de aviones.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 47 03:26 al 03:27
Acción	 <p>En este plano se ve a un vehículo de guerra que pasa sobre una vía de tierra.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del vehículo.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del vehículo.
Códigos gráficos	No hay
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 48 03:27 al 03:27
Acción	 <p>En este plano se observa una explosión sobre una llanura.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> de la explosión.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento de la explosión en el aire.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

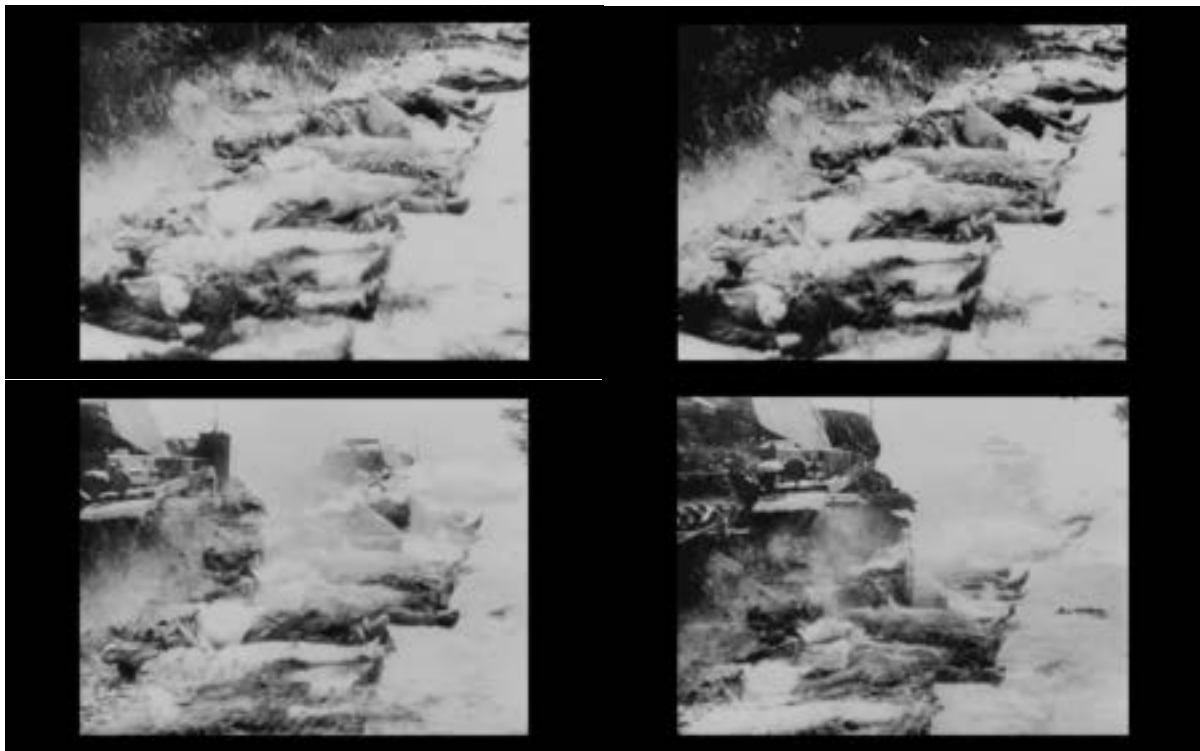
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 49 03:27 al 03:28
Acción	 <p>En este plano se observa un cañón siendo disparado.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del disparo que realiza el cañón.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

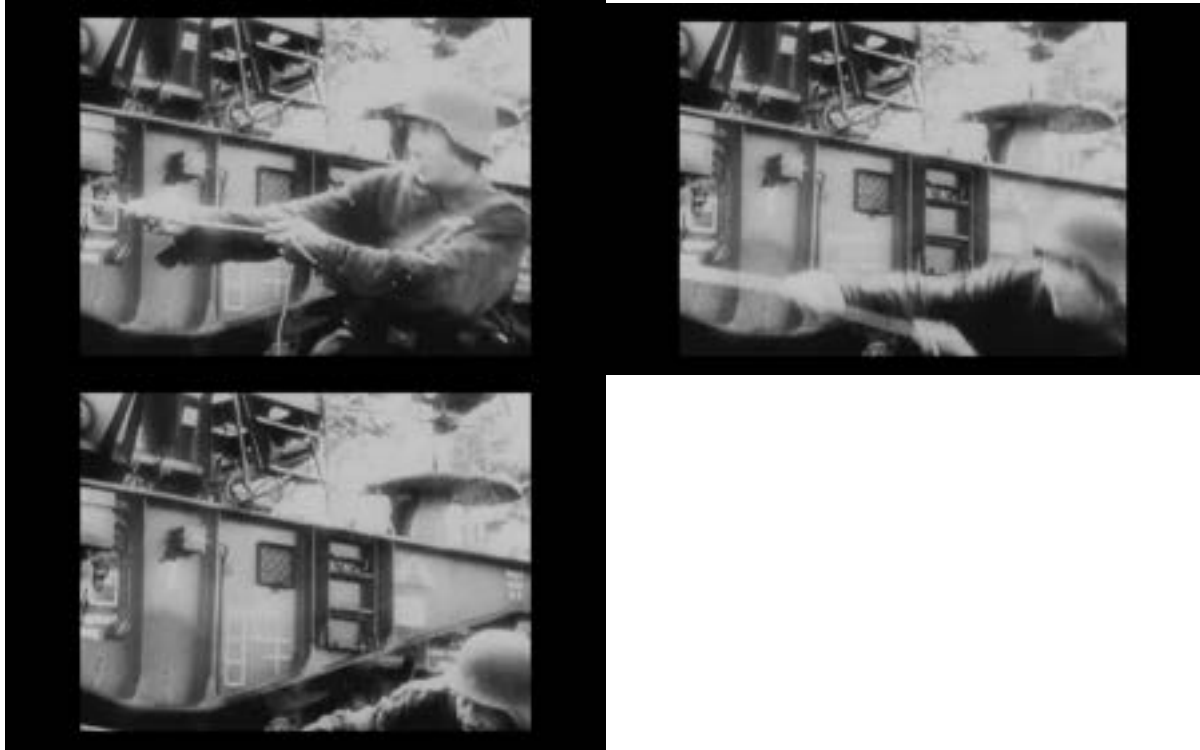
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 50 03:28 al 03:28
Acción	 <p>En este plano se ve a un cañón en una estructura, en donde varios soldados están presentes observando.</p>
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen radica en el movimiento del cañón al disparar.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

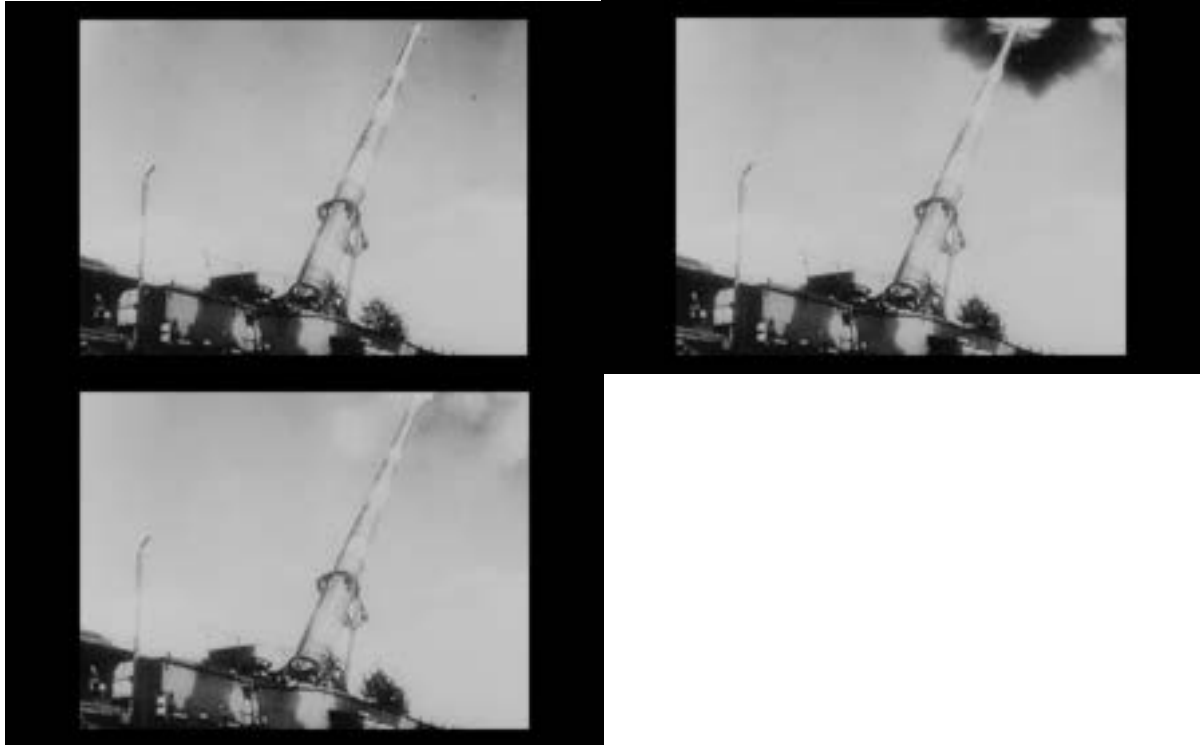
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 51 03:28 al 03:29
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un cañón disparando al cielo.</p>
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 52 03:29 al 03:32
Acción	 <p>En este plano se observa a un avión cayendo en picada, el cual, termina estrellándose en un campo abierto.</p>
Códigos sonoros	Se escucha una voz en <i>over</i> , la cual dice “Poland?”. También se escucha un ruido <i>in</i> del avión cayendo en picada, así como el ruido en <i>in</i> del impacto en el campo.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento que realiza el avión. El movimiento de la imagen es un travelling del suceso.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo, ya que sigue el movimiento fluido del avión. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 53 03:32 al 03:34
Acción	 <p>En este plano aparece un campo abierto con casas y vegetación. En una parte del lugar es visible una columna de humo.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>off</i> de explosivos.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del humo dispersándose. El movimiento de la imagen es por medio de un travelling.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 54 03:35 al 03:40
Acción	 <p>En este encuadre se observa a una hilera de cadáveres. Posteriormente hay una sobreimpresión, en la cual aparece un vehículo militar que se superpone sobre los cadáveres.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del vehículo y un ruido <i>off</i> de explosivos estallando.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del vehículo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos y de indicios. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 55 03:40 al 03:41
Acción	 <p>En este plano se observa a un soldado jalando una cuerda. Al fondo de él hay una maquinaria.</p>
Códigos sonoros	Hay ruido <i>off</i> de explosiones.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a lo que hace el soldado.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

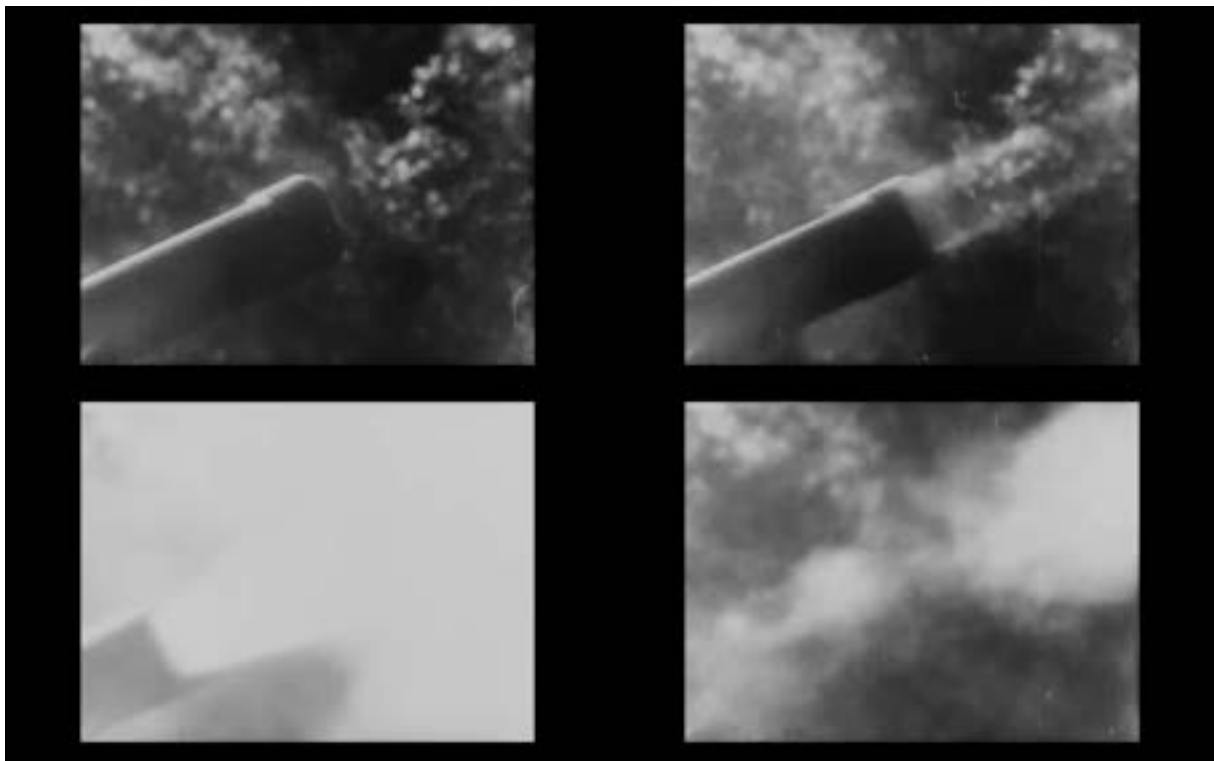
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 56 03:41 al 03:41
Acción	 <p>En este plano se observa un cañón disparando, del cual sale humo. De fondo se logra captar el cielo despejado.</p>
Códigos sonoros	Hay un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

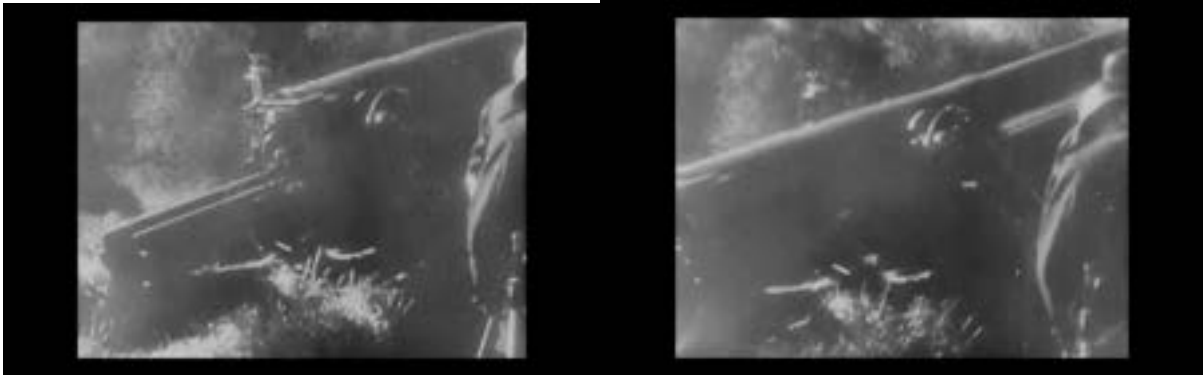
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 57 03:41 al 03:43
Acción	 <p>En el plano se observa a una colina siendo bombardeada, por lo cual la tierra se levanta en el aire.</p>
Códigos sonoros	Hay ruido <i>in</i> de explosiones y de disparos.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a la tierra que se levanta.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

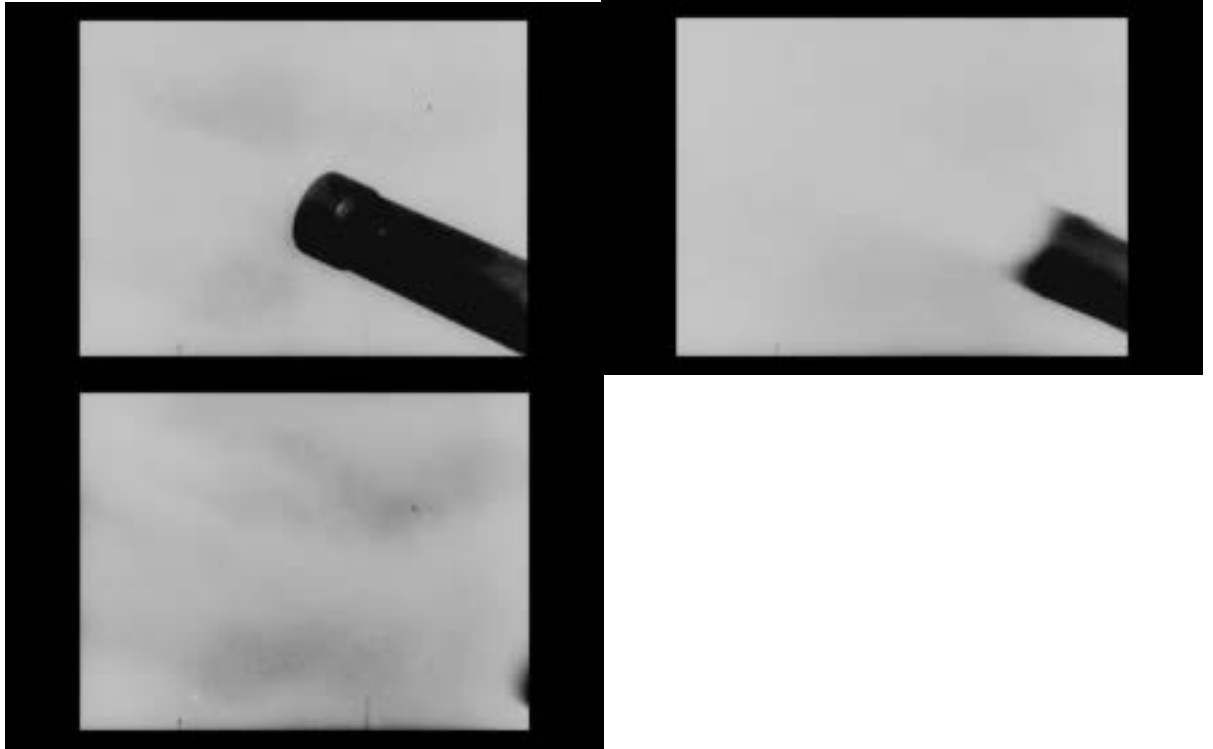
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 58 03:43 al 03:45
Acción	 <p>En el encuadre aparecen tres aviones, los cuales arrojan objetos atados a un paracaídas.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones. Aparece una voz en <i>over</i> del narrador, el cual dice: “Holland?”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el recorrido que realizan los aviones.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 59 03:46 al 03:47
Acción	 <p>En el plano se observa un cañón sobre una estructura metálica. Detrás hay varios soldados mirando el disparo.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

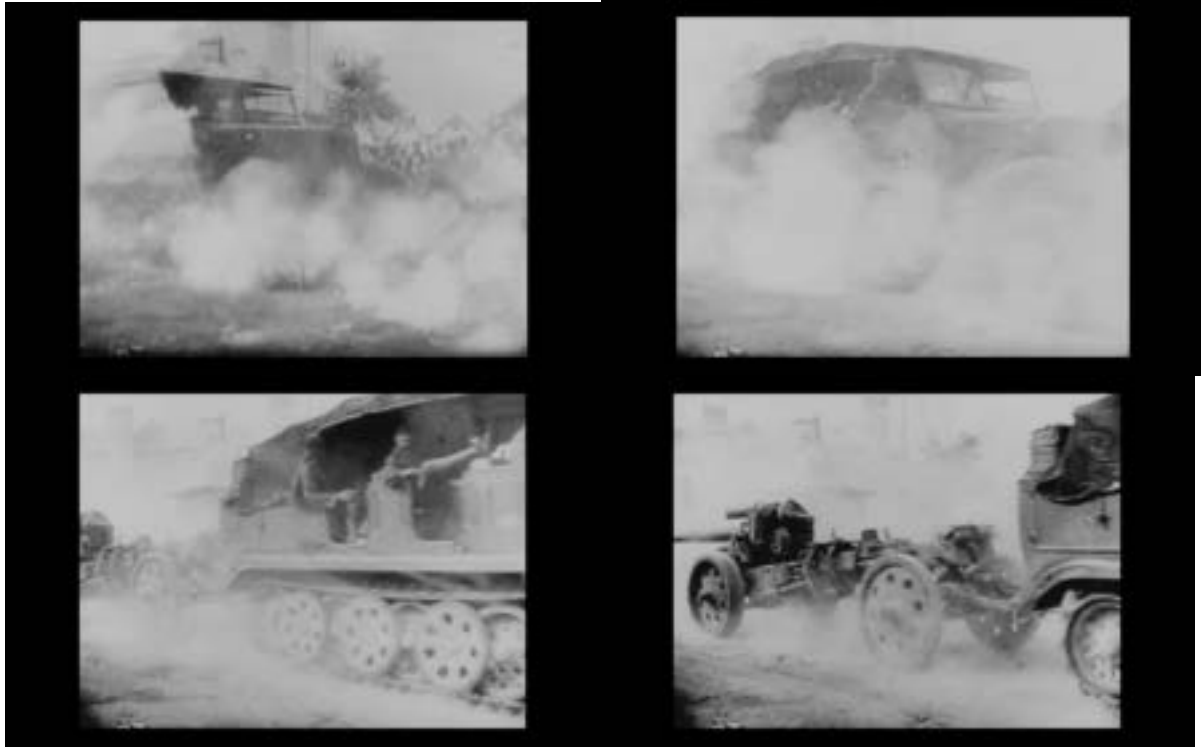
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 60 03:47 al 03:50
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un avión sobrevolando una parte de Grecia.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones. Aparece una voz en <i>over</i> del narrador, el cual dice: “Greece?”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el recorrido que realiza el avión, mientras que el movimiento de la imagen es por travelling.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico expresivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 61 03:51 al 03:52
Acción	 <p>En este plano aparece un cañón disparando un proyectil.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del disparo que realiza el cañón y el humo que aparece.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 62 03:52 al 03:52
Acción	 <p>En el plano se observa a dos soldados y un cañón que se dispara.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del disparo que realiza el cañón.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 63 03:52 al 03:53
Acción	 <p>En este plano un cañón dispara un proyectil.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del disparo que realiza el cañón.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es repetitiva, esto significa que representa distintas veces, desde distintos puntos de vista un mismo hecho.

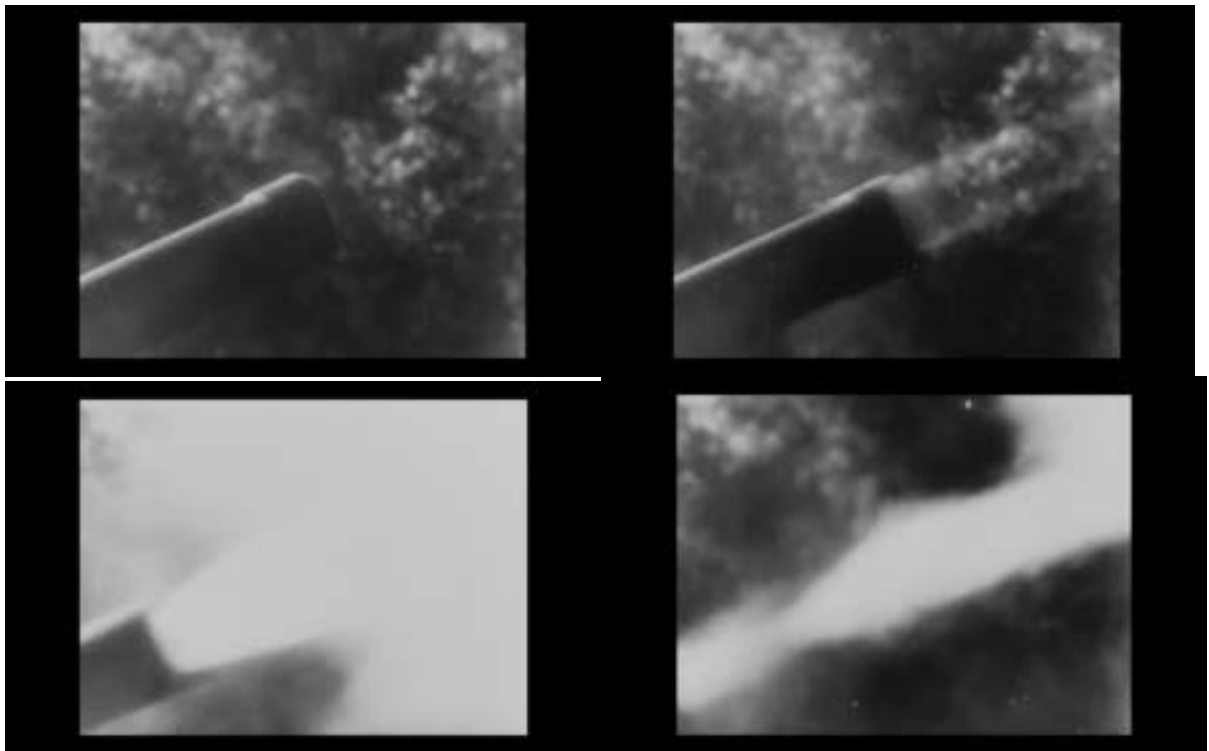
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 64 03:53 al 03:55
Acción	 <p>En el encuadre hay una sobreimpresión de dos planos. En el primero aparece un tanque y en el segundo se observa a varios hombres con uniforme militar. Uno de ellos está sentado firmando un papel, mientras que los demás están parados detrás de él.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>off</i> de explosiones y de vehículos en movimiento. También se escucha una voz en <i>over</i> que dice “Belgium?”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el movimiento del tanque y de los oficiales moviéndose en el cuadro.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 65 03:55 al 03:57
Acción	 <p>En este plano se observa un vehículo que transporta armamento. También se puede observar que aparece humo blanco en el encuadre.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. Asimismo, se escucha un ruido <i>off</i> de explosiones y de vehículos en movimiento. También aparece una voz en <i>over</i> que dice “Albania?”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el movimiento del vehículo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 66 03:57 al 03:58
Acción	 <p>En el plano se observa a un cañón disparando al cielo.</p>
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es repetitiva, debido a que el plano es una repetición de un plano anterior.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 67 03:58 al 03:59
Acción	 <p>En el plano aparecen varios paracaidistas saltando de un avión en movimiento. Hay tres aviones que repiten la acción.</p>
Códigos sonoros	<p>El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.</p> <p>Aparece una voz en <i>over</i> del narrador, el cual dice: “Yugoslavia?”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el salto de los paracaidistas.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

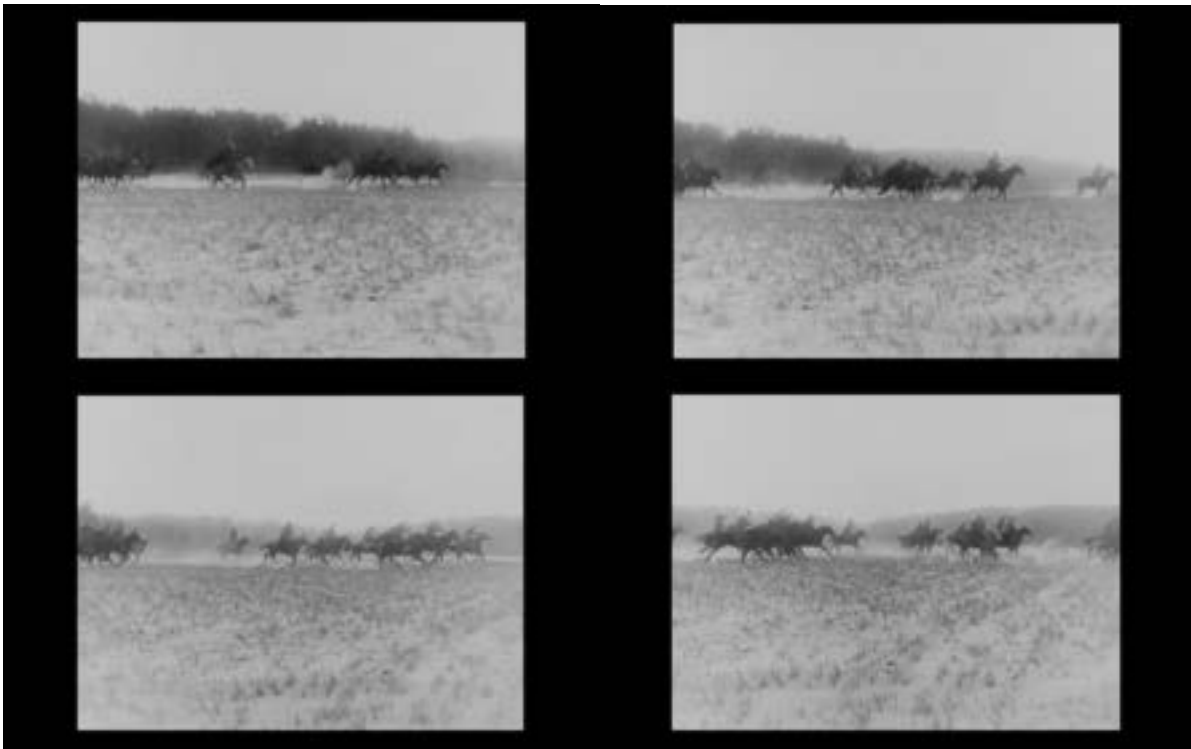
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 68 04:00 al 04:00
Acción	 <p>En este plano se observa a una estructura sobre unas vías de tren que contiene un cañón, el cual está siendo disparado.</p>
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> de explosiones.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del ferrocarril que soporta al cañón y del humo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple.

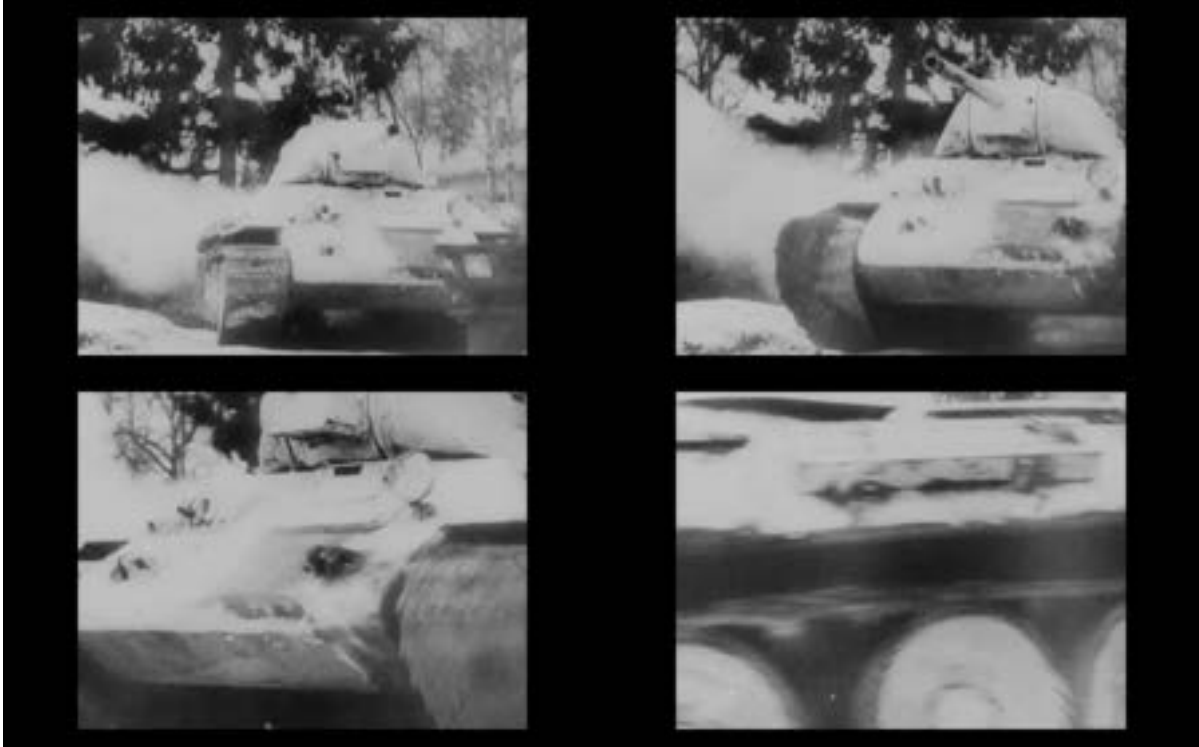
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 69 04:00 al 04:01
Acción	 <p>En este plano un cañón dispara un proyectil. En el fondo se puede notar vegetación y arbustos.</p>
Códigos sonoros	Se escucha un ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del disparo que realiza el cañón.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil, así como profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es repetitiva, esto significa que representa distintas veces, desde distintos puntos de vista un mismo hecho.

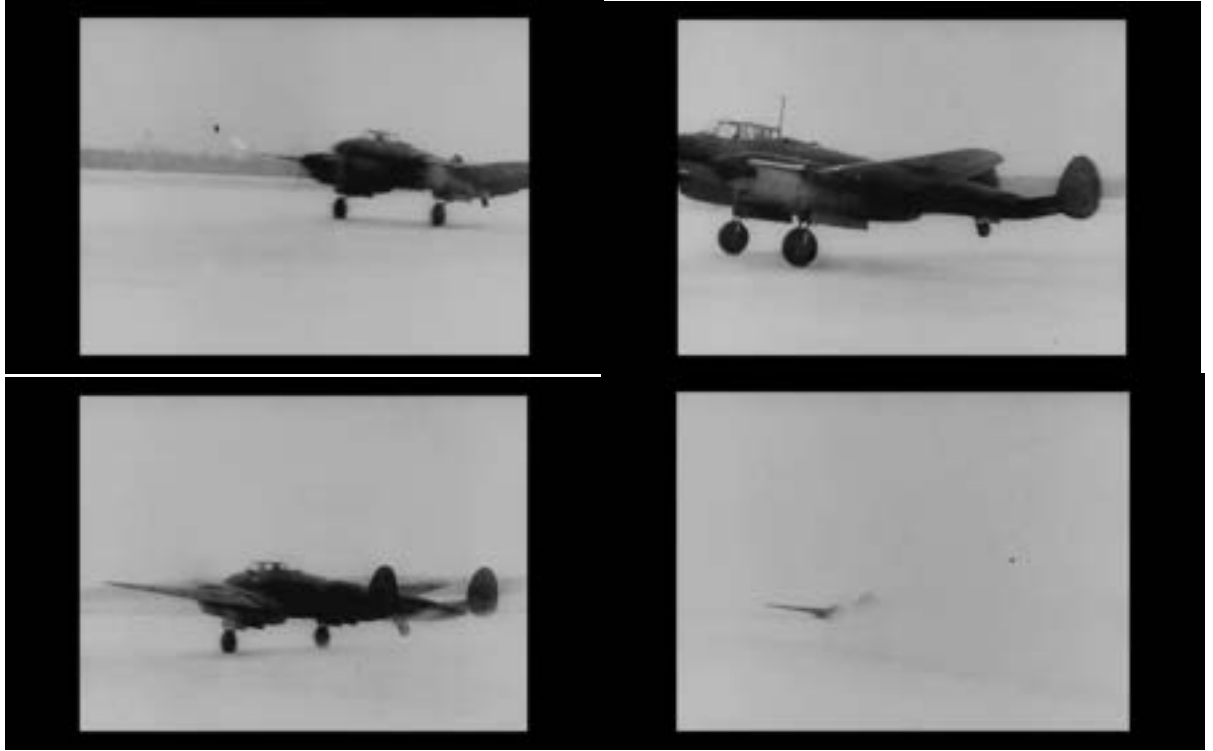
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 70 04:01 al 04:01
Acción	 <p>En este encuadre se observa a varios soldados viendo a un cañón disparando.</p>
Códigos sonoros	Sólo hay ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersándose.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es repetitiva, esto significa que representa distintas veces, desde distintos puntos de vista un mismo hecho.

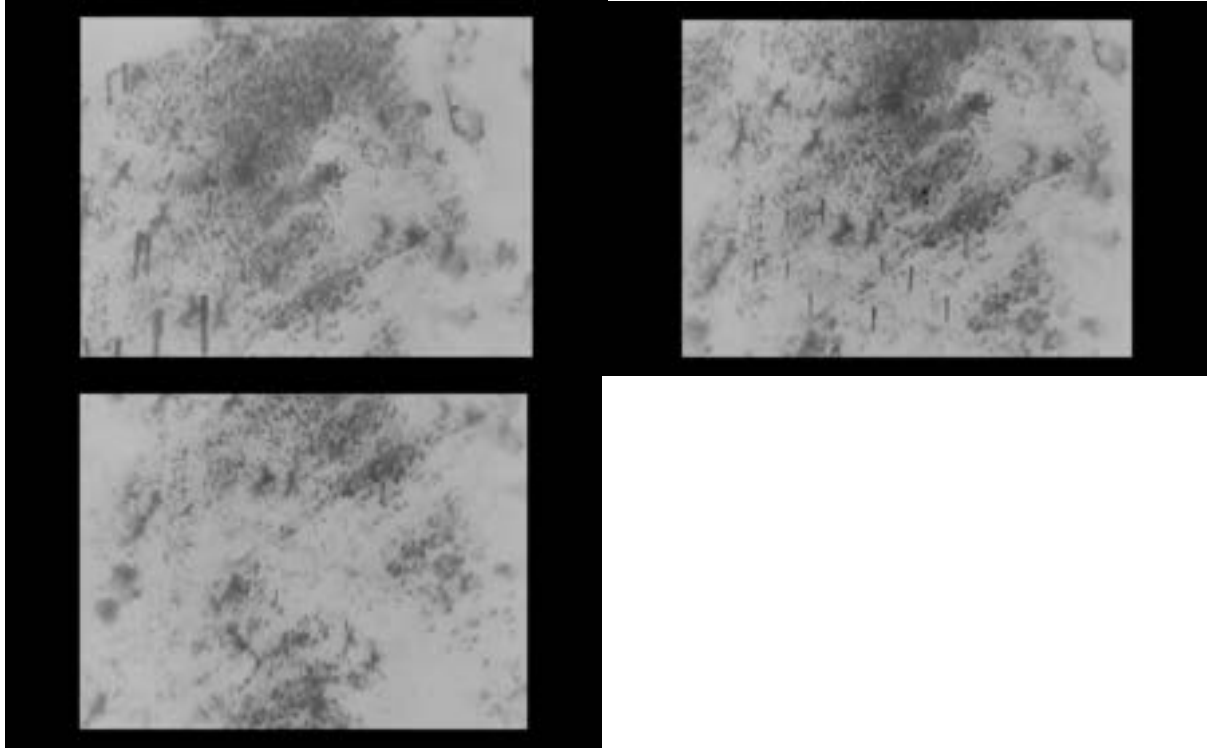
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 71 04:01 al 04:05
Acción	 <p>En el encuadre se observa a varios hombres y mujeres haciendo una trinchera. Algunos están cavando y otros observan o ayudan moviendo piedras.</p>
Códigos sonoros	<p>El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de las personas que están cavando. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.</p> <p>Aparece una voz en <i>over</i> del narrador, el cual dice: “Or Russia?”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es porque las personas que están cavando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro.</p> <p>Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

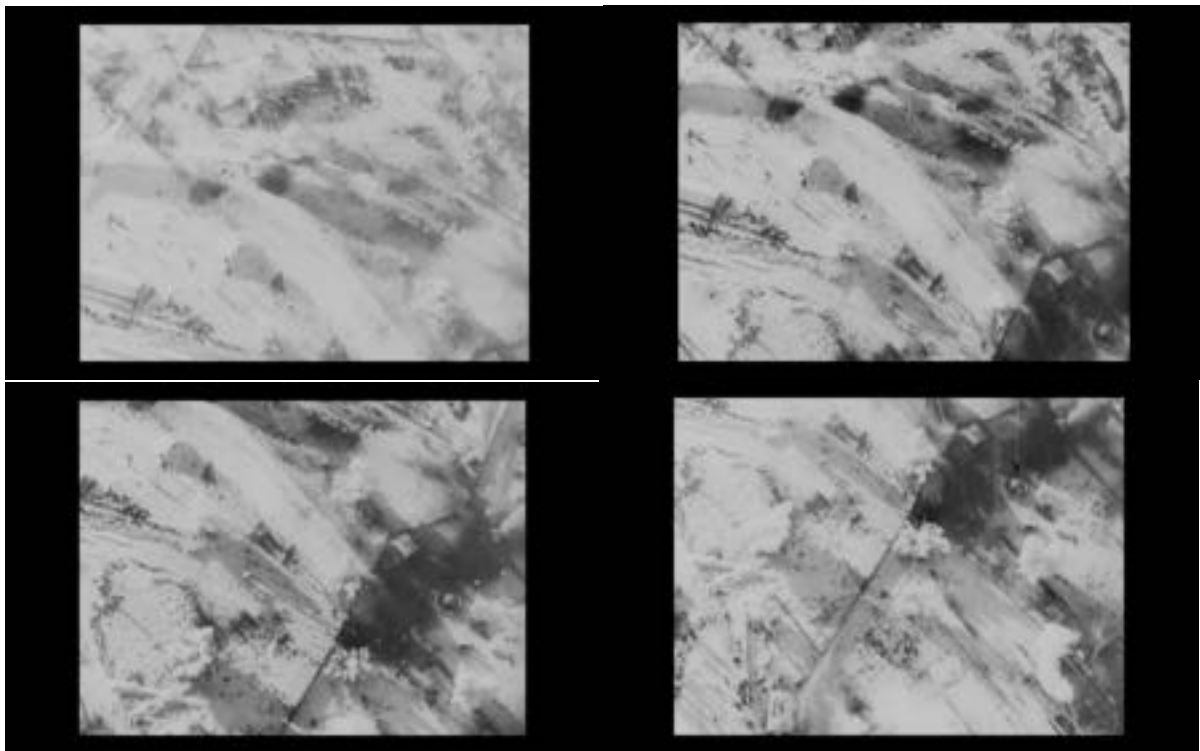
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 72 04:05 al 04:06
Acción	 <p>En este plano se observan a tres soldados. El que está enfrente hace un saludo militar y da media vuelta.</p>
Códigos sonoros	Suena música <i>over</i> de acompañamiento y una voz en <i>in</i> de un soldado, el cual habla ruso.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el soldado hace un saludo militar y da media vuelta.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

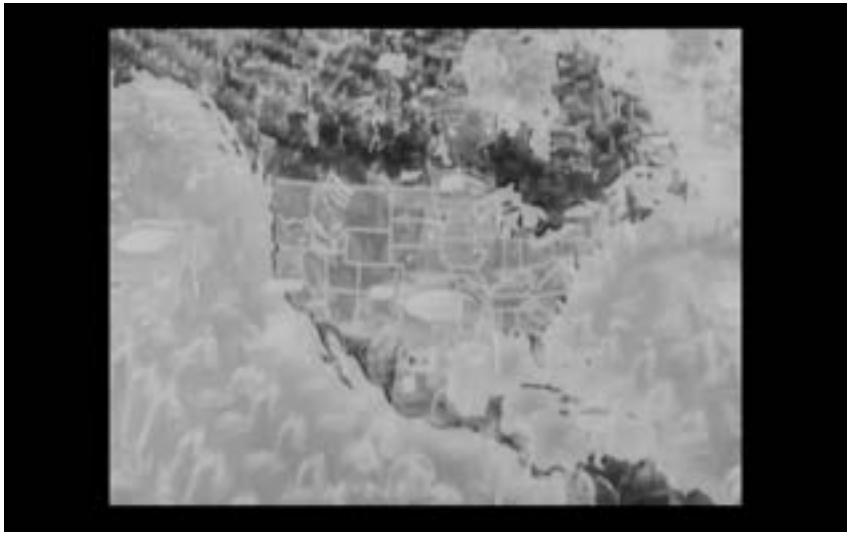
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 73 04:07 al 04:10
Acción	 <p>En este plano se observa a varios caballos que recorren un campo abierto.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los caballos al cabalgar. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a los caballos. El movimiento de la imagen es mediante un paneo a la derecha.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

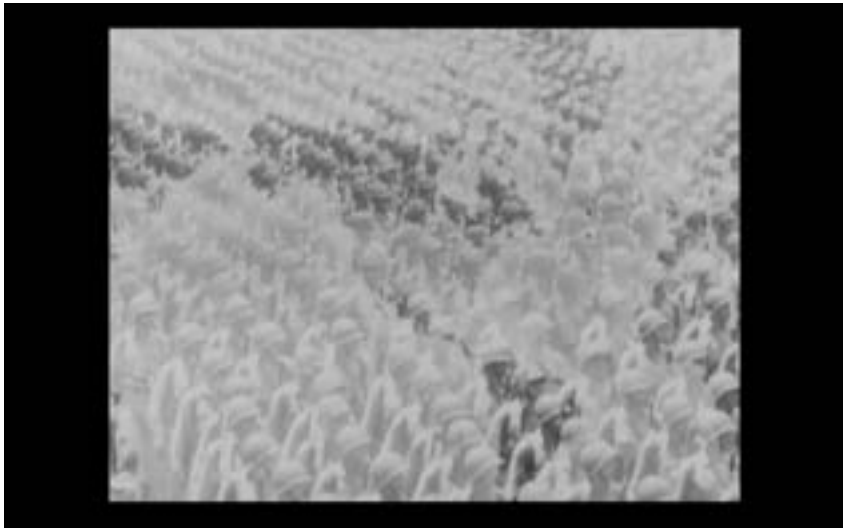
Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 74 04:10 al 04:13
Acción	 <p>En el plano se observa a un tanque moviéndose por un camino destruido. De fondo hay árboles.</p>
Códigos sonoros	La música que suena es <i>over</i> de acompañamiento. También se escucha un ruido <i>in</i> del tanque moviéndose.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del vehículo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 75 04:13 al 04:16
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un avión despegando y desapareciendo en el cielo.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el recorrido que realiza el avión, mientras que el movimiento de la imagen es por medio de un paneo a la izquierda.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 76 04:16 al 04:18
Acción	 <p>En este plano se observa a una superficie de tierra, en la cual, varias bombas tiradas desde el aire impactan con el suelo.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por los proyectiles cayendo. El movimiento de la imagen es por medio de un travelling.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es independiente y estable, ya que se subraya la acción creando una percepción de estar viendo desde el avión como caen los proyectiles.
Espacio cinematográfico	Es <i>off</i> imaginable dentro de su determinabilidad, puesto que se puede recuperar la imagen del avión, aunque no esté presente en el cuadro. Es dinámico expresivo, así como plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 2, Plano 77 04:18 al 04:23
Acción	 <p>En este encuadre se observan a los proyectiles impactando con la superficie y generando columnas de humo y tierra.</p>
Códigos sonoros	El ruido <i>in</i> que se escucha proviene de los motores de los aviones y de las explosiones en tierra. Asimismo, suena música <i>over</i> de acompañamiento en segundo plano.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por los proyectiles cayendo. El movimiento de la imagen es por medio de un travelling.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es independiente y estable, ya que se subraya la acción creando una percepción de estar viendo desde el avión como caen los proyectiles.
Espacio cinematográfico	Es <i>off</i> imaginable dentro de su determinabilidad, puesto que se puede recuperar la imagen del avión, aunque no esté presente en el cuadro. Es dinámico expresivo, así como plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 3, Plano 1. 04:46 al 4:51
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra un mapa político de los Estados Unidos.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>De igual forma se encuentran códigos sonoros de ruido in, ya que en el plano donde marchan los soldados se puede escuchar el golpe de las botas con el pavimento.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Gran Plano General (GPG) picado con luz natural en el encuadre de los soldados. Sin embargo, el mapamundi es iluminado de forma artificial, ya que es una animación.</p> <p>En cuanto a su movilidad, el encuadre tiene movimiento en la imagen porque los soldados se mueven al marchar. De igual forma, se puede observar un zoom out en el encuadre del mapamundi.</p>
Códigos gráficos	<p>Se puede encontrar el código gráfico de didascálicos, ya que el mapa permite explicar lo que se observa en pantalla.</p>
Representación	<p>Se puede observar a la variable de motivos, debido a que se diferencia a Estados Unidos en el mapa con un color diferente al resto del mundo.</p> <p>La puesta en cuadro es estable y dependiente.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>in</i> y en <i>Off</i> imaginable. En el segundo porque se puede entender que hay gente que está viendo el desfile militar.</p> <p>También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática.</p> <p>De igual forma se puede encontrar que el cuadro es unitario y plano, ya que todo lo que se abarca dentro del encuadre está distribuido y aparece en el mismo encuadre.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>Es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento.</p> <p>La frecuencia es simple, ya que se representa sólo una vez lo que ha sucedido una vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 3, Plano 2 04:52 al 04:56
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra un mapa político mundial.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el plano. El narrador pronuncia “What put us into uniform, ready to engage the enemy on every continent? And every ocean?”.</p> <p>En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento, la cual, baja a segundo plano y se establece.</p> <p>También se identifican códigos sonoros de ruido <i>in</i>, ya que en el plano donde marchan los soldados se puede escuchar el golpe de las botas con el pavimento.</p>
Códigos visuales	<p>En el encuadre de los soldados se observa un Gran Plano General (GPG) picado con luz natural. Mientras que en el mapamundi es iluminado de forma artificial, ya que es una animación.</p> <p>En cuanto a su movilidad, el encuadre tiene movimiento en la imagen porque los soldados se mueven al marchar. De igual forma, se puede observar un zoom out en el encuadre del mapamundi hasta establecerse.</p>
Códigos gráficos	<p>Se puede encontrar el código gráfico de didascálicos, puesto que ayuda a explicar lo observado. La puesta en cuadro es estable y dependiente.</p>
Representación	<p>Se puede observar a la variable de motivos, debido a que se diferencia a Estados Unidos en el mapa con un color diferente al resto del mundo.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>in</i> y en <i>Off</i> imaginable.</p> <p>También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre pero a la cámara estática.</p> <p>El cuadro es unitario y plano, ya que todo lo que se abarca dentro del encuadre está distribuido y aparece en el mismo encuadre.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. Mientras que la frecuencia es simple.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 3, Plano 3 04:57 al 04:59
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra un mapamundi con banderas de Estados Unidos en diferentes partes del mundo.</p>
Códigos sonoros	En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	En el encuadre de los soldados se observa un Gran Plano General (GPG) picado con luz natural. Mientras que en el mapamundi es iluminado de forma artificial, ya que es una animación. En cuanto a su movilidad, el encuadre tiene movimiento en la imagen porque los soldados se mueven al marchar.
Códigos gráficos	Se puede encontrar el código gráfico de didascálicos, puesto que el mapa muestra a diferentes partes del mundo con una bandera de Estados Unidos.
Representación	Se puede observar a la variable de motivos, debido a que se diferencia a Estados Unidos en el mapa con un color diferente al resto del mundo. Sin embargo, también aparecen los indicios, ya que nos presentan los lugares donde hay bases militares de Estados Unidos. La puesta en cuadro es estable y dependiente.
Espacio cinematográfico	El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>in</i> y en <i>Off</i> imaginable. También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero a la cámara estática. El cuadro es unitario y plano, ya que todo lo que se abarca dentro del encuadre está distribuido y aparece en el mismo encuadre.
Tiempo cinematográfico	Su duración es normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. Tiene una frecuencia simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 3, Plano 4 05:00 al 05:07
Acción	 <p>Mapa del mundo en color negro sin divisiones, excepto Estados Unidos que está en color blanco. En el mismo plano aparecen letras blancas que dicen “This is a fight between a free world and a slave world” y se muestra que es una cita del vicepresidente Henry A. Wallace pronunciado el 8 de mayo de 1942 en Nueva York.</p>
Códigos sonoros	En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal del mundo, en el cual el mapamundi es iluminado de forma artificial, ya que es una animación.
Códigos gráficos	Es un tipo de código es de texto no diegético, ya que aparece una cita de Henry A. Wallace.
Representación	Se puede observar a la variable de motivos, debido a que se diferencia a Estados Unidos en el mapa con un color diferente al resto del mundo. La puesta en cuadro es estable y dependiente.
Espacio cinema- tográfico	El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>in</i> y en <i>Off</i> imaginable. También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero a la cámara estática. El cuadro es unitario y profundo.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento. La frecuencia es simple.

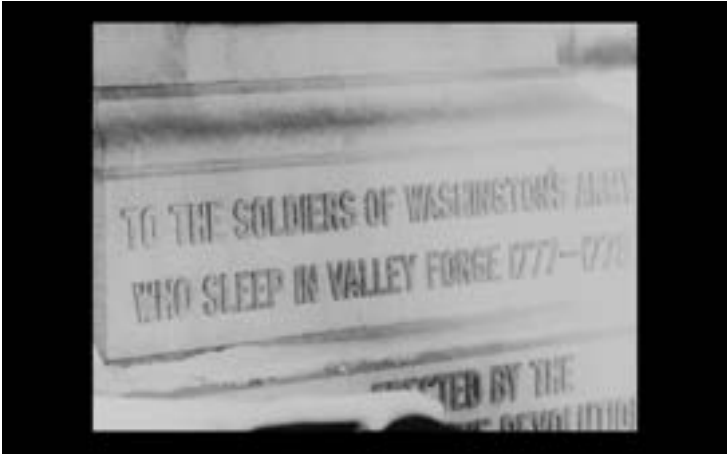
Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 1 06:36 al 06:37
Acción	 <p>En el encuadre aparece la estatua <i>The Minute Man</i> elaborada por Daniel Chester French, la cual, se encuentra en el <i>National Historical Park Massachusetts</i>. La estatua es de un hombre de pie mirando al horizonte con un arma en su mano derecha. Detrás de la estatua aparecen árboles sin hojas.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “Fighting”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	El encuadre es un Plano General (PG) picado de la estatua. La iluminación es natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinema- tográfico	El espacio es <i>in</i> dentro de la determinabilidad. Así mismo es estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. También es disorgánico porque es profundo, lo que permite ver las figuras con volumen. De igual forma, el encuadre engloba a varios elementos unidos, por lo cual es unitario.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es real y normal y la frecuencia es simple, ya que se representa sólo una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 2 06:37 al 06:38
Acción	 <p>En el encuadre se aprecia la imagen de la pintura de Archibald MacNeal, titulada <i>The Spirit of '76</i>. En la cual están dos adultos y un niño marchando. Dos de ellos, el niño de la izquierda y el adulto del centro, tienen tambores. El segundo hombre a la derecha de la imagen está tocando una flauta. Detrás de ellos aparece una bandera y un hombre en combate. Todos ellos usan ropa de la época de la guerra de independencia de Estados Unidos.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “living”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano Americano (PA) de encuadre frontal de la pintura. La luz es artificial porque se está filmando a una pintura.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> . Así mismo es estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal y la frecuencia es simple, ya que se representa sólo una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 3 06:38 al 06:39
Acción	 <p>Imagen de <i>Washington Crossing the Delaware</i>, pintada por Emanuel Gottlieb Leutze. En el encuadre está la pintura, la cual, muestra a George Washington sobre una balsa de madera, junto con 10 hombres que reman. Uno de los hombres sostiene una bandera de rayas blancas y de un tono más oscuro y estrellas blancas sobre un fondo oscuro.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “dying”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Plano General (PG) de encuadre frontal. La iluminación es artificial porque se está filmando a una pintura.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal y la frecuencia es simple, ya que se representa sólo una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 4 06:39 al 06:40
Acción	 <p>Muestra la imagen de la estatua llamada <i>107th Infantry Memorial</i>, del artista Karl Morningstar. En el encuadre se observa a dos soldados que portan armas y equipo militar. Uno de ellos lleva casco y el otro no. De fondo puede observarse ramas de árboles sin hojas.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “for what?”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Plano Americano (PA) de dos individuos con encuadre contrapicado. La iluminación es natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal, y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 5 06:40 al 06:41
Acción	 <p>Muestra la imagen de la estatua llamada <i>107th Infantry Memorial</i>, del artista Karl Morningstar. En ella se aprecian 5 soldados con uniforme y armas, uno de ellos está siendo sostenido por otro, mientras que los demás están de pie y mirando al frente.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “For freedom”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Plano General (PG) de grupo con iluminación natural de día. El encuadre es frontal y un poco contrapicado.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal, y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 6 06:42 al 06:43
Acción	 <p>Imagen de la inscripción del <i>National Memorial Arch</i>. El encuadre muestra el pie de una columna con una inscripción en ella.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “That for which men have fought since ”.</p> <p>En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento.</p>
Códigos visuales	Plano Detalle con encuadre frontal. La iluminación es natural y de día.
Códigos gráficos	El código gráfico que aparece es de texto y pertenece a la categoría de diegético, ya que pertenece a la realidad filmada. En el texto puede leerse: “To the soldiers of Washington’s Army who sleep in Valley Forge 1777- 1778”.
Representación	<p>La puesta en escena muestra a variables del tipo indicios. En ellos se puede observar presupuestos de la acción.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable.</p>
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal, y su frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 7 06:44 al 06:45
Acción	 <p>Imagen de la bandera de la Unión de los Estados Unidos. En el encuadre puede observarse una bandera de franjas de color blanco y negro, en la cual tiene un cuadrado de tono oscuro en la parte superior izquierda y sobre él 13 estrellas en color blanco.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “time began... to be free”. En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento que baja a segundo plano y desaparece.
Códigos visuales	Plano Detalle con encuadre frontal. La iluminación es artificial.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático fijo porque no hay movimiento dentro del encuadre. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal, y su frecuencia es simple.

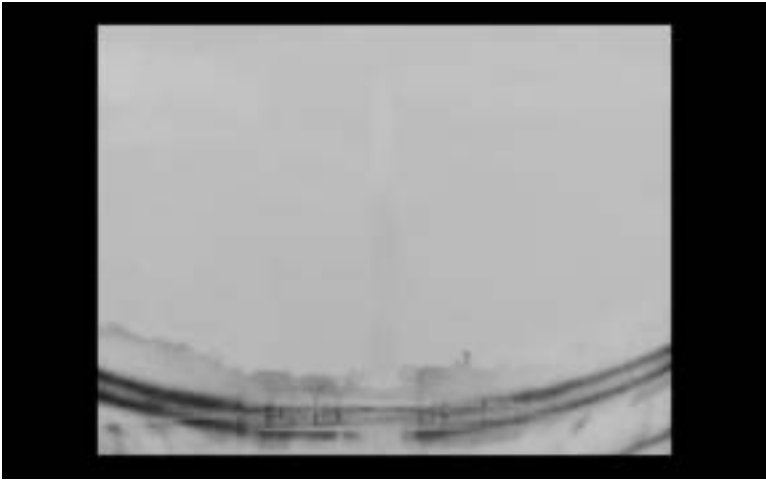
Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 8 06:46 al 06:48
Acción	 <p>En el encuadre se observa una campana en movimiento. De fondo se observa una estructura de madera que la sostiene.</p>
Códigos sonoros	Es de tipo ruidos <i>in</i> , ya que el sonido que produce la campana es el mismo que se ve a cuadro.
Códigos visuales	Plano Detalle con encuadre frontal. La iluminación es artificial. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>Off</i> imaginable, ya que se puede percibir una torre que sostiene a la campana, incluso si no se ve en cuadro. También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal, y su frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 9 06:49 al 06:50
Acción	 <p>La misma campana del plano 8, el encuadre muestra la palabra <i>Liberty</i>.</p>
Códigos sonoros	Es de tipo ruidos <i>in</i> , ya que el sonido que produce la campana es el mismo que se ve a cuadro.
Códigos visuales	Plano Detalle con encuadre frontal. La iluminación es artificial, la cual hace sombras en la campana. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	El código gráfico que aparece es de texto y pertenece a la categoría de diegético, ya que pertenece a la realidad filmada. En el texto puede leerse: “LIBERTY”.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>Off</i> definido, ya que se puede percibir que el resto de la campana existe porque fue mostrado antes. También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es múltiple, esto se debe a que la campana va de atrás hacia adelante varias veces.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 10 06:50 al 06:52
Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en uno muestra la campana y en el otro muestra la entrada del cementerio de Arlington ubicado en Virginia. La entrada consta de dos arcos con águilas de color blanco encima de ellos. Detrás de ellos se observan árboles sin hojas, así como pasto.</p>
Códigos sonoros	Es de tipo ruidos <i>in</i> , ya que el sonido que produce la campana es el mismo que se ve a cuadro.
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinema- tográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> . También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es profundo y unitario.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 11 06:53 al 06:55
Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en uno muestra la campana y en el otro filma a un soldado caminando de izquierda a derecha enfrente de la tumba del soldado desconocido en el Arlington National Cemetery. Al pie de la tumba hay flores y está rodeada por una cadena.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “is life so dear, or peace so sweet”.</p> <p>También se aprecian ruidos <i>in</i>, ya que el sonido que produce la campana suena en segundo plano.</p>
Códigos visuales	Plano General (PG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, ya que el soldado recorre el encuadre, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 12 06:56 al 06:58
---------------------	---


Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en uno muestra la campana, en el otro se encuentra el <i>Washington Monument</i>.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “as to be purchased at the price of chains and slavery?”.</p> <p>También se aprecian ruidos <i>in</i>, ya que el sonido que produce la campana suena en segundo plano. La música es <i>over</i> de acompañamiento. Hay movimiento en la imagen.</p>
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática.</p> <p>Es plano y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 13 06:59 al 07:02
------------------	---


Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en él se muestra la campana y al <i>Lincoln Memorial</i>, el cual se encuentra en Washington D.C. En la imagen se encuentra la estructura del edificio y personas bajando por la escalinata.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “Forbid it almighty God”. También se aprecian ruidos <i>in</i> , ya que el sonido que produce la campana suena en segundo plano. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 14 07:03 al 07:05
Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en él se muestra la campana y a la Casa Blanca. El edificio es de color blanco y junto a él se encuentra un árbol.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “I know not what course others may take”.</p> <p>También se aprecian ruidos <i>in</i>, ya que el sonido que produce la campana suena en segundo plano. La música es <i>over</i> de acompañamiento.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática.</p> <p>Es plano y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 15 07:06 al 07:08
Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en él se muestra la campana y al <i>United States Capitol</i> rodeado de árboles con hojas. La imagen es de un edificio de color blanco con una cúpula.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “but as for me, give me”. También se aprecian ruidos <i>in</i> , ya que el sonido que produce la campana suena en segundo plano. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es simple


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 16 07:09 al 07:10
Acción	 <p>En el encuadre aparece la campana del plano 8 y 9. En ella aparece iluminada la palabra “<i>Liberty</i>”</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “liberty”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Plano Detalle con encuadre frontal. La iluminación es artificial, la cual ilumina la palabra <i>liberty</i> . Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	El código gráfico que aparece es de texto y pertenece a la categoría de diegético, ya que pertenece a la realidad filmada. En el texto puede leerse: “LIBERTY”
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio está constituido por su determinabilidad en <i>Off</i> definido, ya que se puede percibir que el resto de la campana existe porque fue mostrado antes. También el espacio está representado por su movimiento en la imagen, lo cual muestra que es estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. La frecuencia es múltiple, esto se debe a que la campana va de atrás hacia adelante varias veces.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 4, Plano 17 07:10 al 07:13
Acción	 <p>El encuadre es de sobreimpresión, en él se muestra la campana y a la estatua de la libertad de Nueva York.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “Or give me death”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Plano General (PG) contrapicado con iluminación natural de día. Hay movimiento en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque ayudan a reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, ya que los objetos dentro del cuadro están en una posición natural y mantienen el tono que se aborda en la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es de determinabilidad <i>in</i> y estático móvil, puesto que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara es estática. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es real y normal. Su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 1 34:58 al 35:05
Acción	 <p>En el encuadre se observa al almirante Yamamoto de pie. Debajo del encuadre se encuentra, en color blanco, un texto que dice: “ADMIRAL YAMAMOTO. Commander in chief of the Japanese Navy”.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se encuentra la voz en <i>over</i>, el narrador dice: “And did they think they had a chance? Listen”. Posterior a la participación del narrador aparece una voz en <i>in</i>, la cual procede del almirante Yamamoto, quien habla en japonés.</p> <p>Después de la participación del almirante, el narrador dice: “When war comes between”.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día.</p> <p>El movimiento en la imagen se da por medio del almirante Yamamoto, ya que se mueve dentro del encuadre.</p>
Códigos gráficos	<p>Los códigos gráficos son didascálicos, ya que en el plano aparece como texto “Almirante Yamamoto. Comandante en jefe de la Armada Naval de Japón”. Al ser didascálicos permiten explicar el contenido que se visualiza.</p>
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, esto debido a que se presentan a personas de nacionalidad japonesa.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad. A pesar de que no se ve a la multitud que escucha al almirante, el espectador puede imaginar que está ahí.</p> <p>Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo.</p> <p>Su frecuencia es simple porque representa una sólo vez lo que ha sucedido una sólo vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 2 35:06 al 35:16
Acción	 <p>En el encuadre se observa al almirante Yamamoto de pie y de fondo postes y un árbol.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se encuentra la voz en <i>over</i>, el narrador dice: “Japan and the United States, I shall not be content merely to occupy Guam, the Philippines, Hawaii and San Francisco, I look forward to dictating”.</p> <p>En segundo plano, al mismo tiempo que habla el narrador, el almirante Yamamoto habla en japonés. Por lo cual es una voz en in.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día.</p> <p>El movimiento en la imagen es porque el almirante se mueve dentro del cuadro.</p>
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, esto debido a que se presentan a personas de nacionalidad japonesa.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo.</p> <p>Su frecuencia es simple porque representa una sólo vez lo que ha sucedido una sólo vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 3 35:17 al 35:18
Acción	 <p>En el encuadre se observa a soldados del ejército de Japón en filas y sosteniendo armas.</p>
Códigos sonoros	En el plano se encuentra la voz en <i>over</i> , el narrador dice: “the peace to the United States”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es mínimo, ya que los soldados se mueven un poco.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de informantes, esto debido a que se presentan a personas de nacionalidad japonesa. La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.
Espacio cinema- tográfico	El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad, ya que se puede asumir que los soldados están escuchando a alguien. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática. Es profundo y unitario.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo. Su frecuencia es simple porque representa una sólo vez lo que ha sucedido una sólo vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 4 35:19 al 35:23
Acción	 <p>En el encuadre se observa al almirante Yamamoto de pie y de fondo postes y un árbol.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se encuentra la voz en <i>over</i>, el narrador dice: “in the White House at Washington. Yamamoto wrote those words on January of 1941”.</p> <p>En segundo plano, al mismo tiempo que habla el narrador, el almirante Yamamoto habla en japonés. Por lo cual es una voz en <i>in</i>.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día.</p> <p>El movimiento en la imagen es porque el almirante se mueve dentro del cuadro.</p>
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, esto debido a que se presentan a personas de nacionalidad japonesa.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo.</p> <p>Su frecuencia es simple porque representa una sólo vez lo que ha sucedido una sólo vez.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 5 35:24 al 35:25
Acción	 <p>En el plano se observa a una avenida con árboles a los dos costados. En el fondo aparece un edificio de color blanco con una cúpula.</p>
Códigos sonoros	En el plano se logran distinguir sonidos de automóviles circulando, por lo tanto, se consideran como ruidos off, ya que no se ve la fuente que emite el sonido, pero sí se escucha.
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, esto debido a que se presentan elementos que ayudan a situarse en el contexto o el lugar.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es <i>in</i> con base en su determinabilidad. Asimismo, es estático fijo porque dentro del encuadre los elementos son inmóviles.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es anormal de pausa, ya que el flujo temporal se detiene, creando una sensación de fotograma que se queda fijo. Su frecuencia es simple porque representa una sola vez lo que ha sucedido una sola vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 6 35:26 al 35:30
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra el plano número 5 de la secuencia, el cual contiene de fondo un edificio de color blanco con una cúpula.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se encuentra la voz en <i>over</i>, el narrador dice: “yes, the conquering Jap army down Pennsylvania Avenue. That was the final goal”.</p> <p>En segundo plano, se encuentran ruidos <i>in</i>, los cuales provienen de los soldados que marchan.</p>
Códigos visuales	<p>Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día.</p> <p>El movimiento en la imagen es por los soldados marchando.</p>
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que se presenta una imagen que ha sido utilizada en el plano anterior y esto ayuda a reforzar una idea.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad, debido a que se puede entender que los soldados que están marchando son más de los que se ven en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo.</p> <p>Su frecuencia es simple porque representa una sólo vez lo que ha sucedido una sólo vez.</p>

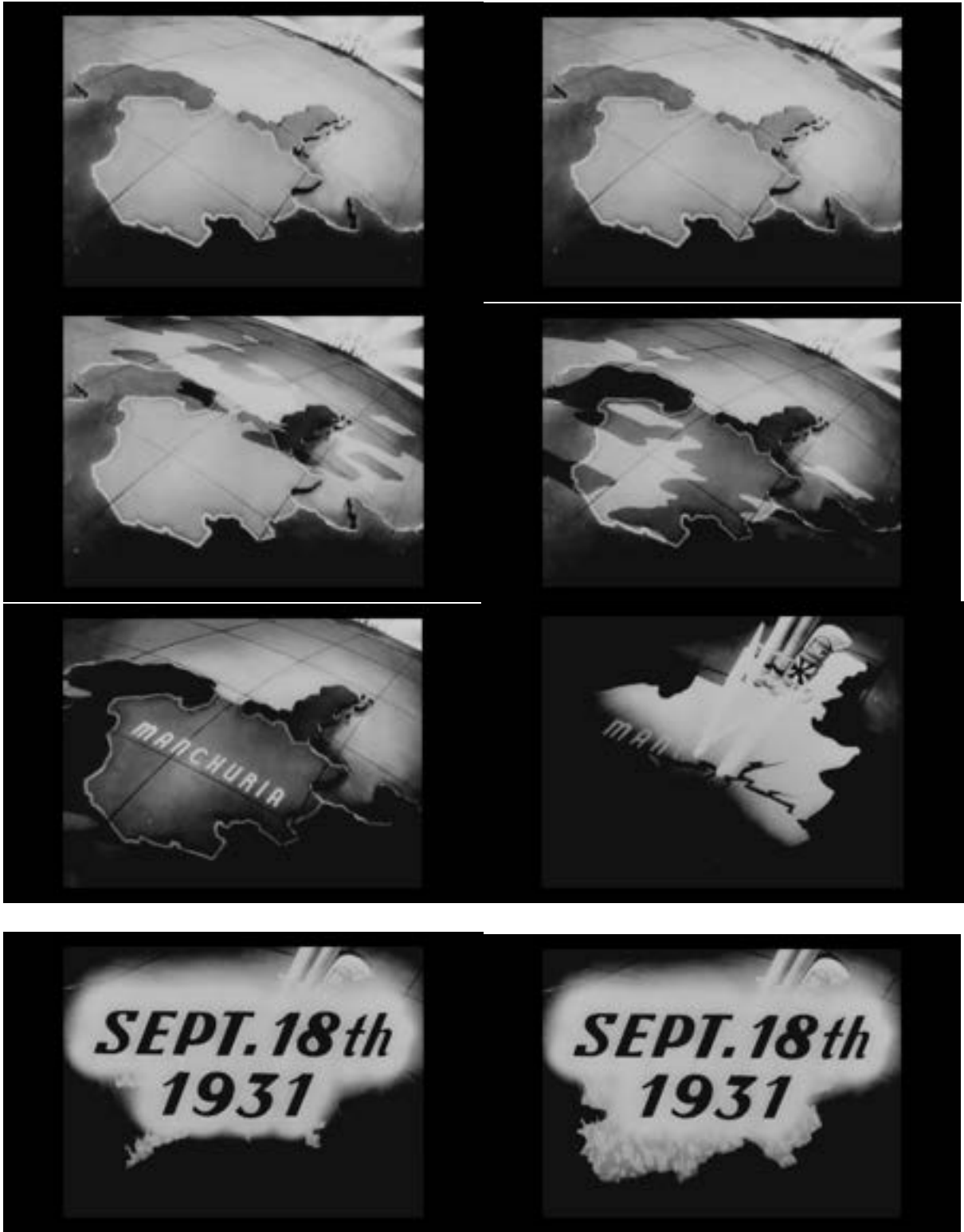
Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 7 35:31 al 35:35
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra el capitolio de los Estados Unidos.</p>
Códigos sonoros	En el plano se encuentra la voz en <i>over</i> , el narrador dice: “You will see what they did to the man and women of Nanking, Hong Kong and Manila”. En segundo plano, se encuentran ruidos <i>in</i> , los cuales provienen de los soldados que marchan.
Códigos visuales	En el encuadre de los soldados es un Plano General (PG) picado con luz natural de día. En el plano del capitolio es un Gran Plano General (GPG) contrapicado de luz natural de día. El movimiento en la imagen es de los soldados marchando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de indicios, ya que la sobreimpresión busca dar un significado en el plano. La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.
Espacio cinematográfico	El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad, debido a que se puede entender que los soldados que están marchando son más de los que se ven en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo. Su frecuencia es repetitiva porque presenta una acción que ya sucedió en el plano anterior, sin embargo, este encuadre lo sitúa desde otro punto de vista.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 5, Plano 8. 35:36 al 35:41
Acción	 <p>Sobreimpresión de dos planos, en una hay soldados marchando y en la otra el plano número 5 de la secuencia, el cual contiene de fondo un edificio de color blanco con una cúpula.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se encuentra la voz en <i>over</i>, el narrador dice: “Imagine the field day they’d enjoy if they’d marched through the streets of Washington”.</p> <p>En segundo plano, se encuentran ruidos <i>in</i>, los cuales provienen de los soldados que marchan.</p>
Códigos visuales	<p>Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día.</p> <p>El movimiento en la imagen es por los soldados marchando.</p>
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que se presenta una imagen que ha sido utilizada en planos anteriores y esto ayuda a reforzar una idea.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque están en una posición natural y son estables porque mantienen un mismo tono con el resto de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>El espacio es <i>off</i> imaginable con base a su determinabilidad, debido a que se puede entender que los soldados que están marchando son más de los que se ven en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque dentro del encuadre hay movimiento, pero la cámara es estática.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal real porque se percibe como una extensión efectiva del tiempo.</p> <p>Su frecuencia es simple porque representa una sola vez lo que ha sucedido una sola vez.</p>

Secuencia
IN/OUT


Secuencia 6, Plano 1
38:49 al 39:11

Acción




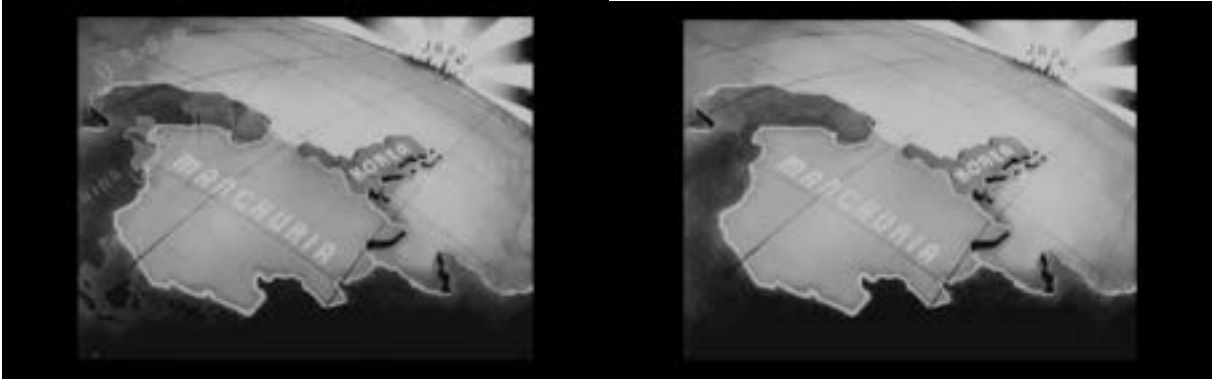
En el plano se observa a un mapa, en el cual una porción de él está de color blanco, mientras que


	<p>el resto está en negro. El símbolo japonés del sol naciente aparece y poco a poco cubre la porción de color blanco. Posteriormente “Manchuria” aparece en esta sección del mapa y una navaja se inserta y crea grietas en él. La navaja contiene un símbolo japonés. Al final aparece un texto que dice “SEPT. 18th 1931”.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruido <i>off</i> de un rayo cuando la navaja aparece.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “Remember that date. September 18th, 1931. A date we should remember as well as December 7, 1941”.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial de noche, ya que el plano es hecho a partir de una animación.</p>
Códigos gráficos	<p>Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa en el plano “Manchuria” y “September 18th, 1931”.</p>
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 2 39:12 al 39:17
Acción	 <p>En este encuadre aparece una fecha sobre un mapamundi, el cual identifica a cuatro países.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “For in that date in 1931, the war we are now fighting began”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial de noche, ya que el plano es hecho a partir de una animación.
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa el texto “SEPT. 18th 1931”, de igual forma, se puede observar textos diegéticos sobre el mapamundi, los cuales dicen: “U.S.S.R.”, “JAPAN”, “CHINA”, “CANADA”, “ALASKA”, y “UNITED STATES”.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.

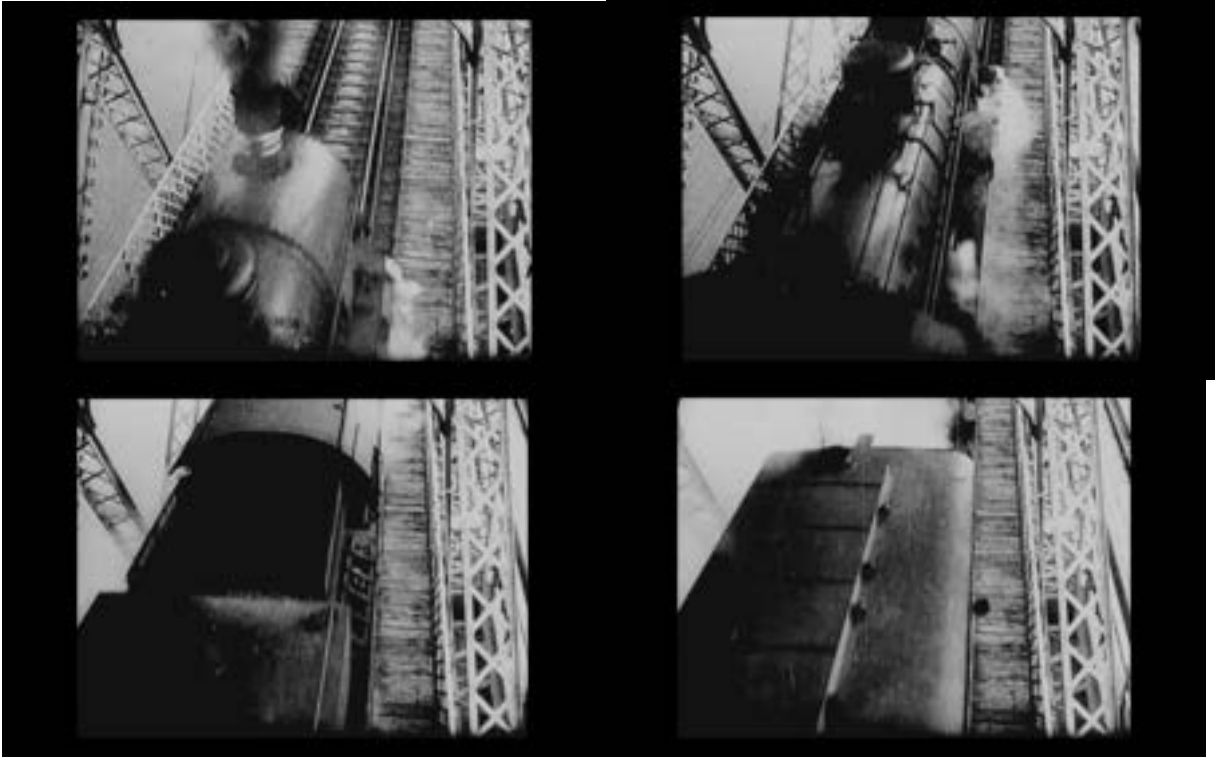
	Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.

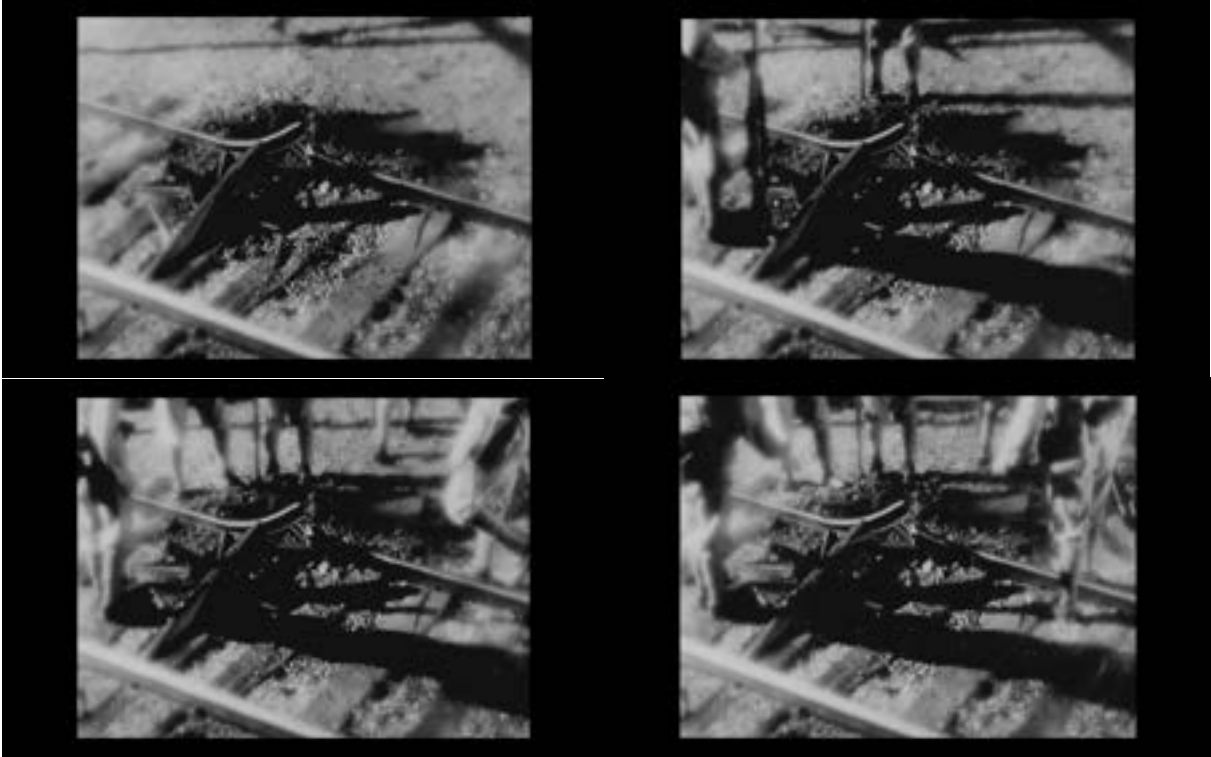
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 3 39:18 al 39:24
Acción	 <p>En este plano se observa un mapamundi en color negro y blanco. En el océano pacífico aparece una línea con flechas a los extremos y con un texto que dice: “6000 miles”.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “The place was Manchuria, the northernmost province of China. Six thousand miles from San Francisco”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial de noche, ya que el plano es hecho a partir de una animación.
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa el texto “SEPT. 18th 1931”, de igual forma, se puede observar textos diegéticos sobre el mapamundi, los cuales dicen: “U.S.S.R,” JAPAN”, “CHINA”, “CANADA”, “ALASKA”, y “UNITED STATES”.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático fijo.</p> <p>Es plano porque los elementos están distribuidos y no hay volumen en ellos. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 4 39:25 al 39:27
Acción	 <p>En este plano aparece en el mapa una porción de él en color blanco con el texto “MANCHURIA”. Asimismo, aparece el símbolo del sol naciente de Japón.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “Manchuria, the first objective”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial de noche, ya que el plano es hecho a partir de una animación.
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa el texto “Manchuria”.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático fijo porque no hay movimiento en el cuadro ni de la cámara.</p> <p>Es plano porque las figuras están distribuidas vertical u horizontal. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es múltiple porque se representa varias veces lo que sucede varias veces.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 5 39:28 al 39:55
Acción	 <p>En este plano aparece texto sobre la animación de un mapa de la región.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “in the Tanaka plan. By September 18th the Japanese, who by treaty patrolled the Southern Manchurian. Railway, had secretly and illegally increased their garrisons. On the Korean-Manchurian border an entire Japanese army was assembled. Conveniently equipped for a winter campaign. All they needed was an excuse; they made their own”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial, ya que el plano es una animación. El movimiento en la imagen es por la animación creada para el plano.
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa el texto “Manchuria”, “Changchun”, “Mukden”, “Harbin”, y “Korea”.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil.</p> <p>Es plano porque las figuras están distribuidas vertical u horizontal. De igual forma se considera</p>

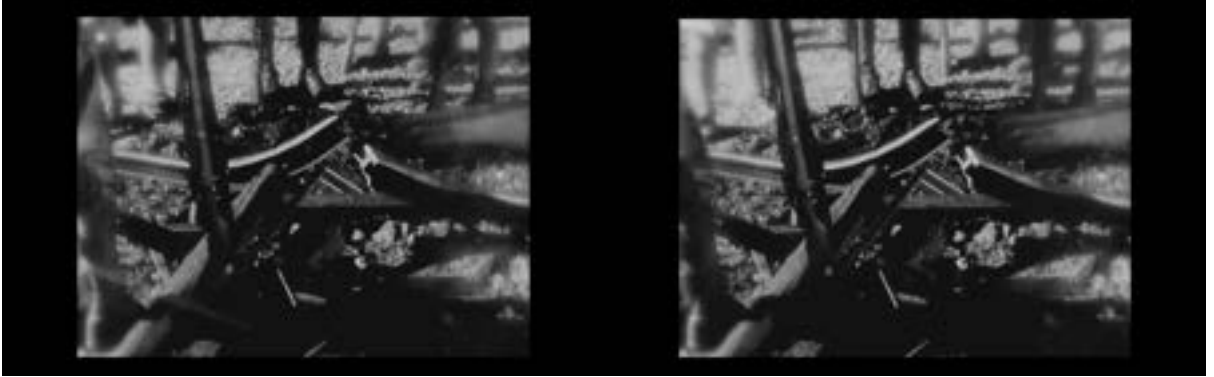
	unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.

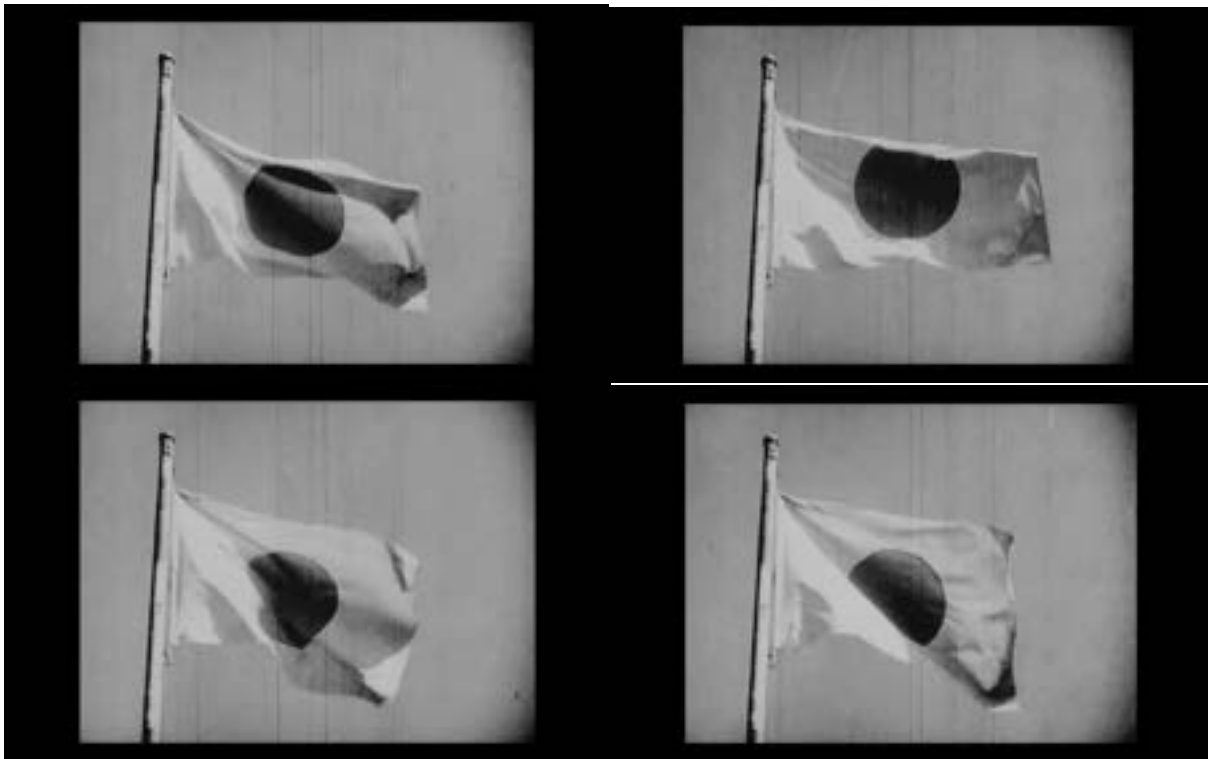
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 6 39:56 al 39:58
Acción	 <p>En el plano se observa a un tren sobre un puente.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento. También se puede escuchar ruidos <i>in</i> del tren moviéndose sobre las vías.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “At 10:30 that night, just after The Mukden Express had passed by”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre picado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el movimiento del tren.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará. La puesta en cuadro es dependiente y estable.
Espacio cinema- tográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 7 39:59 al 40:04
Acción	 <p>En el encuadre se observa a una vía de tren destruida por una explosión. Varias personas con armas hacen un círculo alrededor de la vía dañada.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “a section of track was dynamited, causing damage to one rail and two fishplates”.</p>
Códigos visuales	<p>Es un Plano Detalle de encuadre picado con luz natural de día con una perspectiva de desenfoque. El movimiento en la imagen se debe a las personas que están paradas junto a la vía.</p>
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es independiente y variable, aunque mantiene un tono similar al del resto de la película, la puesta de los elementos dentro del encuadre da la sensación de una percepción diferente.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>

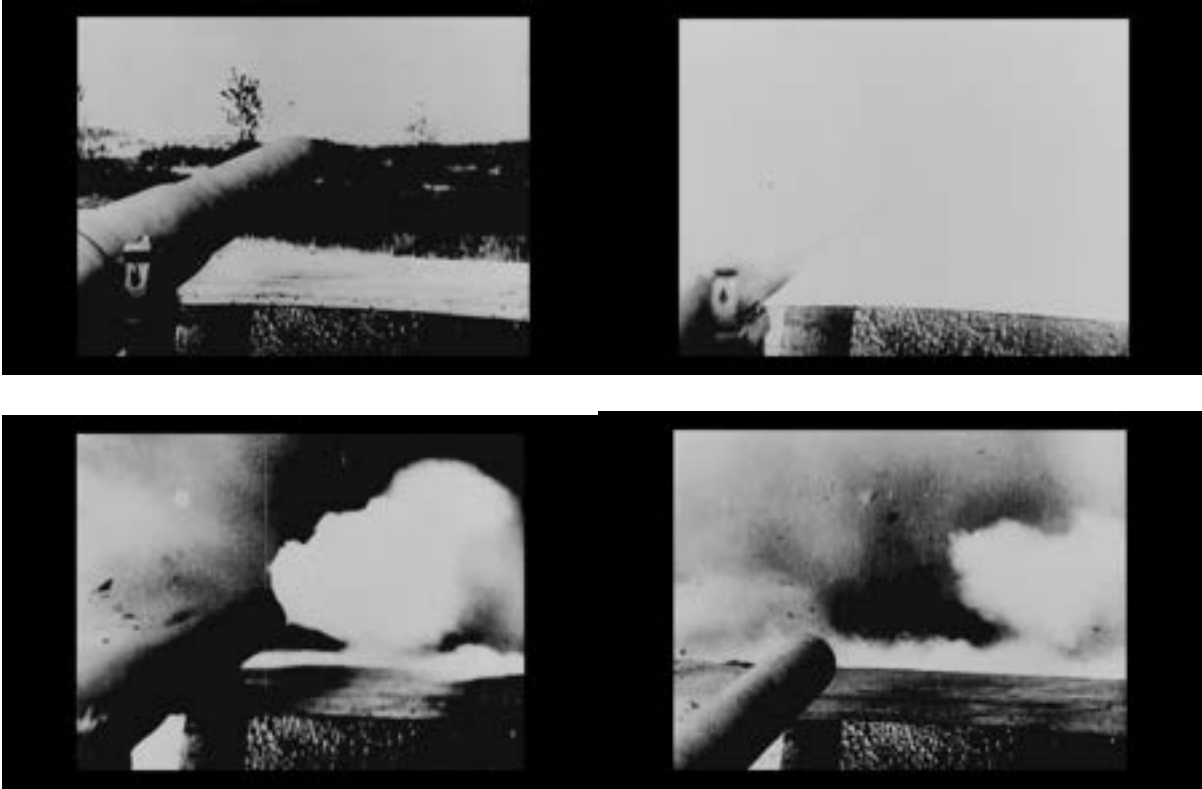
Tiempo cinematográfico

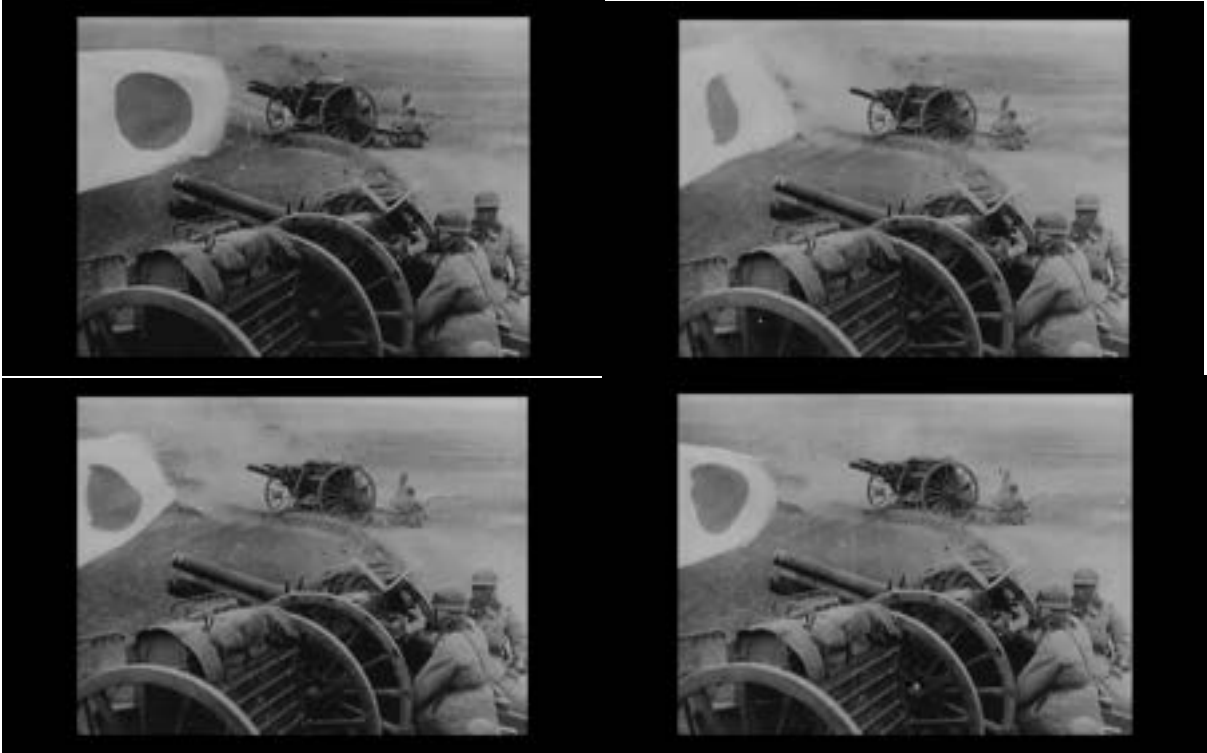
La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.
La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 8 40:05 al 40:07
Acción	 <p>En este encuadre se observa más de cerca las vías destruidas por un impacto con proyectil.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día y con perspectiva de desenfoque. El movimiento en la imagen se debe a las personas que están paradas junto a la vía.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es independiente y variable, aunque mantiene un tono similar al del resto de la película, la puesta de los elementos dentro del encuadre da la sensación de una percepción diferente.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es repetitiva.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 9 40:07 al 40:10
Acción	 <p>En el encuadre se observa a la bandera de Japón ondeando.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “Japan’s honor had been violated”.</p>
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que la bandera está ondeando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es plano porque los objetos están distribuidos de forma horizontal o vertical en el encuadre. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>

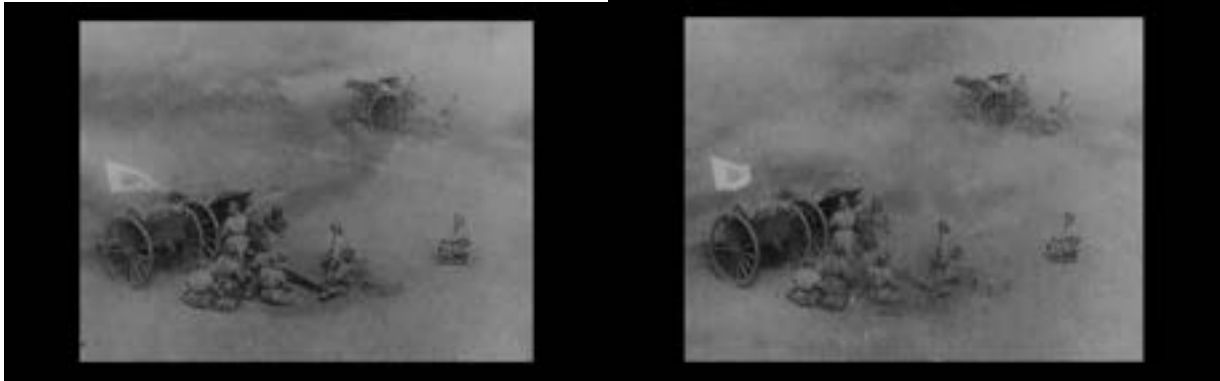
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>
------------------------	---

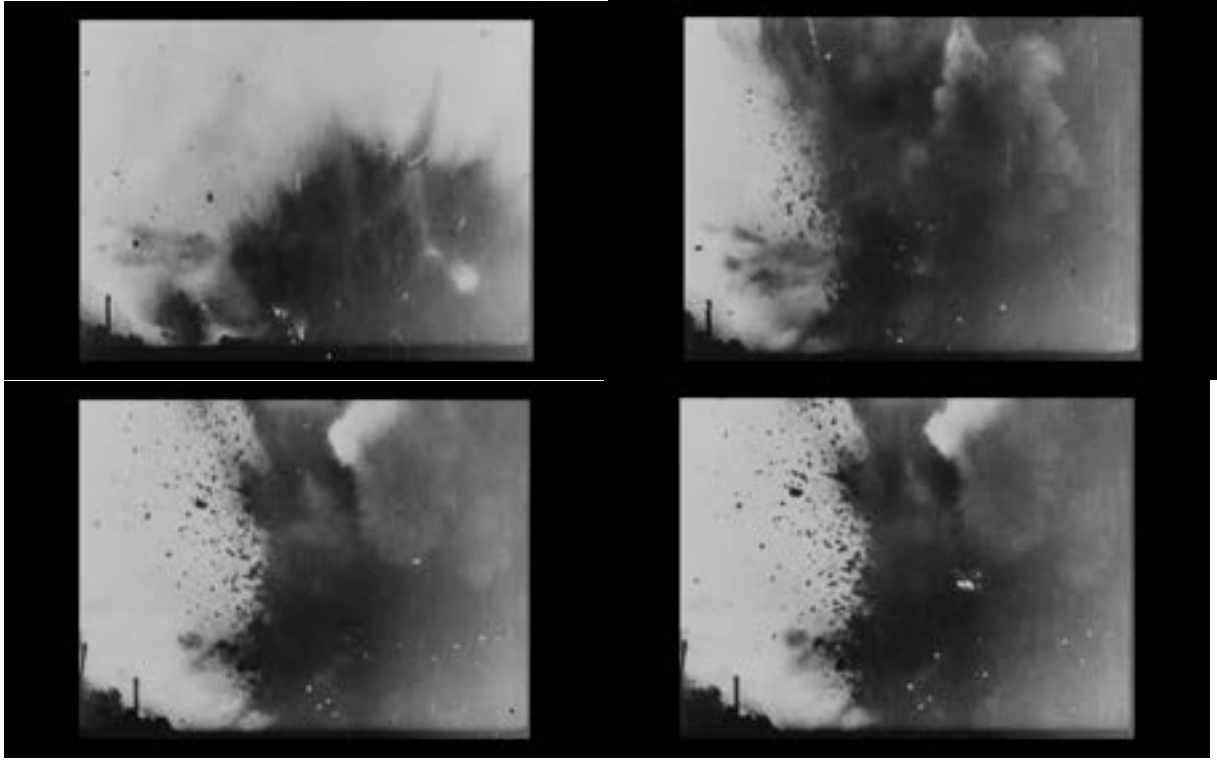
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 10 40:10 al 40:11
Acción	 <p>En el encuadre un cañón dispara un proyectil, el cual dispersa humo de color blanco. De fondo se puede observar una planicie despejada y con vegetación.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruidos <i>in</i> de disparos del proyectil.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar, así como la dispersión del humo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sólo vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 11 40:11 al 40:12
Acción	 <p>En este encuadre dos soldados japoneses están colocados detrás de un cañón, el cual, está siendo disparado. También se logra ver un cañón al fondo y la bandera de Japón.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruidos <i>in</i> de disparos de los proyectiles.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar, así como la bandera de Japón ondenado.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sólo vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 12 40:12 al 40:13
Acción	 <p>En este encuadre se observa a dos soldados japoneses detrás de un cañón. Uno de ellos jala una cuerda y el proyectil se dispara.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruidos <i>in</i> de disparos de los proyectiles. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “Within half an hour,”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar, asimismo el soldado mueve su cuerpo para jalar la cuerda.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>


Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es repetitiva porque se presenta una acción desde un punto de vista diferente.</p>
------------------------	---

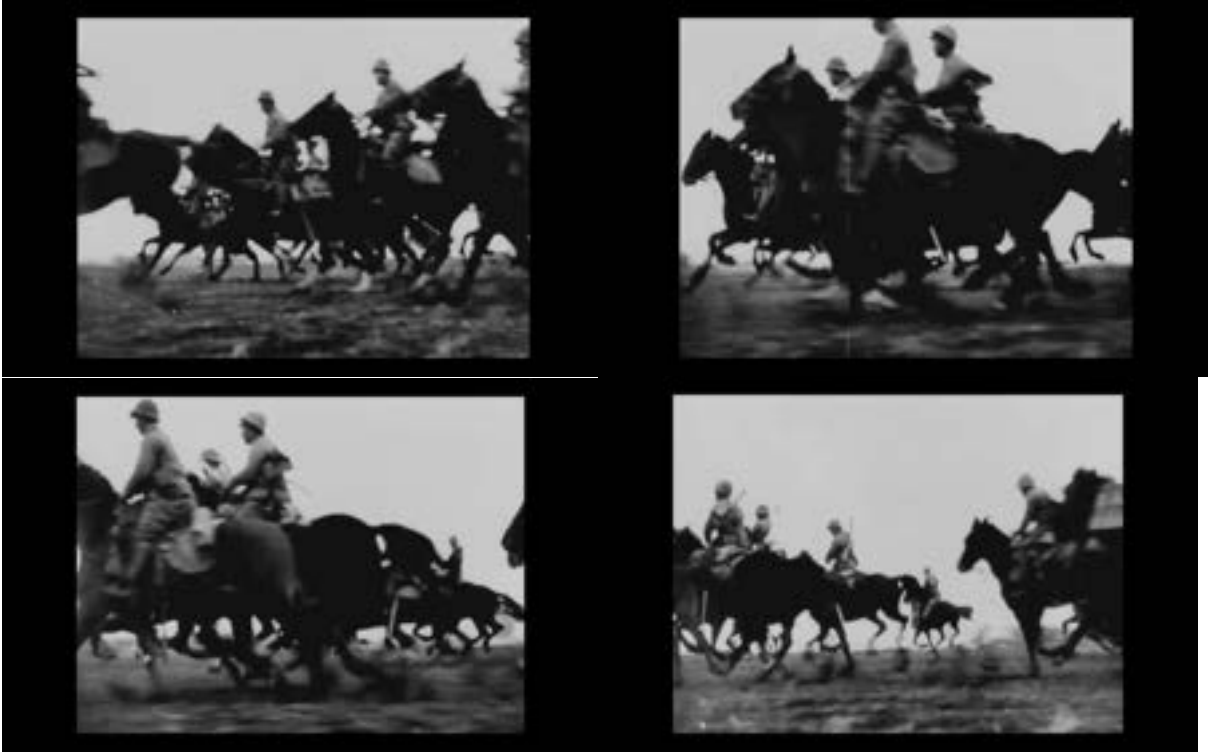
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 13 40:14 al 40:15
Acción	 <p>En el plano se observa a dos cañones y a varios soldados colocados detrás de ellos. De igual forma, se puede observar a la bandera de Japón ondeando.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y ruidos <i>in</i> de disparos de los proyectiles. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “the Japanese railroad garrison”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre picado con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar, así como la bandera de Japón ondeando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es repetitiva porque se presenta una acción desde un punto de vista diferente.</p>

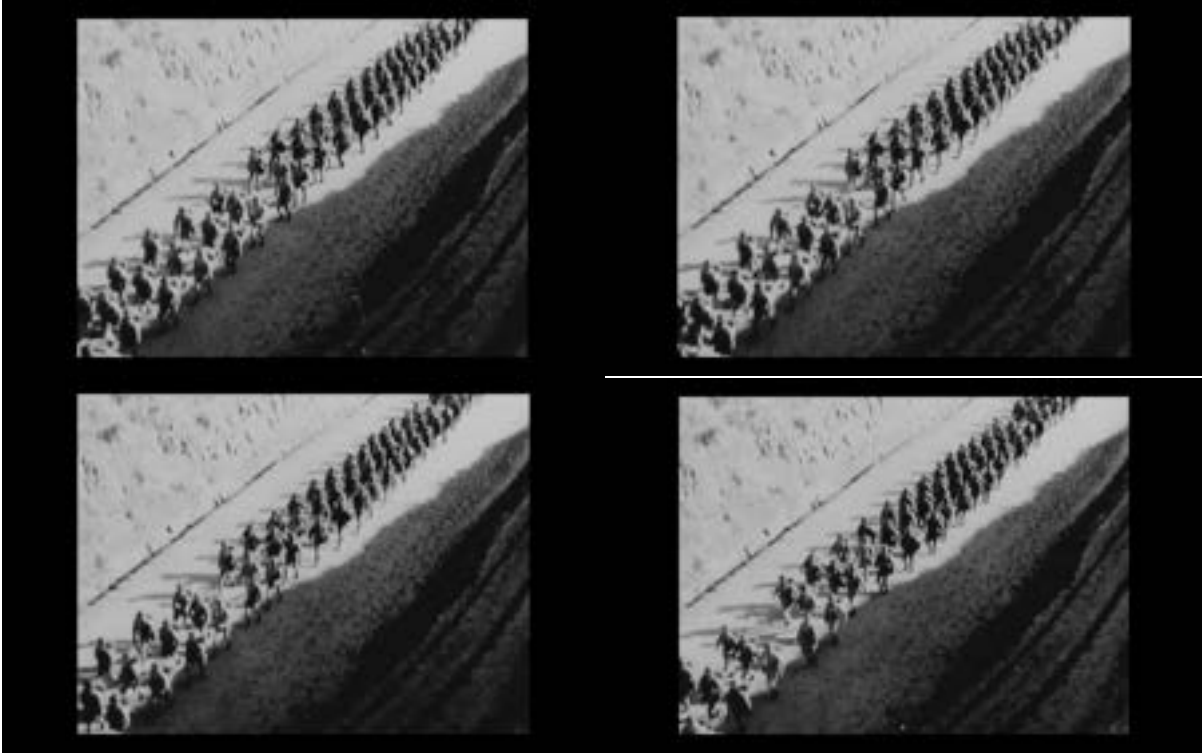
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 14 40:15 al 40:17
Acción	 <p>En el plano se puede observar la tierra que se levanta después de que un proyectil impactara con la superficie.</p>
Códigos sonoros	Hay ruido <i>in</i> de explosiones. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “launched a coordinated attack”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a la tierra que se levanta.
Códigos gráficos	No hay
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 15 40:18 al 40:19
Acción	 <p>En el encuadre se observa a tres cañones, cada uno con un equipo de soldados que lo maneja. En el más próximo, uno de los soldados detona el arma para disparar un proyectil.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escuchan ruidos <i>in</i> de disparos de proyectiles. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “the barracks of the sleeping Chinese army”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el cañón se mueve al disparar.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.

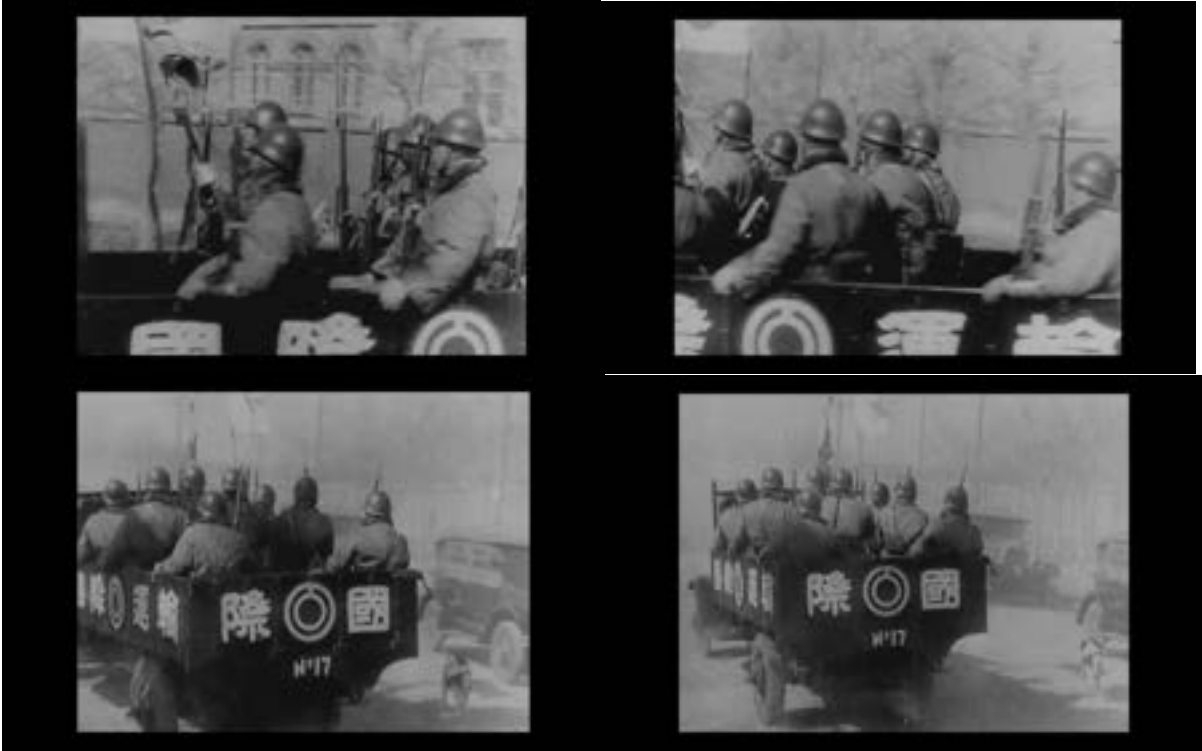
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 16 40:19 al 40:21
Acción	 <p>Se observa una casa incendiándose. El humo crece y se extiende en todo el cuadro.</p>
Códigos sonoros	Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de las llamas que salen de la edificación que se quema. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “at Mukden”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre contrapicado con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a las llamas de la construcción que se quema.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 17 40:21 al 40:23
Acción	 <p>En el encuadre aparecen soldados en la trinchera disparando, posteriormente se levantan y corren.</p>
Códigos sonoros	Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de disparos y de botas pisando hierba seca. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “The slaughter was appalling”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por los soldados corriendo frente a la cámara.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 18 40:23 al 40:25
Acción	 <p>En el encuadre aparece un grupo de soldados cabalgando.</p>
Códigos sonoros	Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de los soldados cabalgando sobre un espacio abierto.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a la cabalgata. También hay movimiento de la imagen por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es dinámico descriptivo porque sigue el movimiento de los elementos dentro del cuadro.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 19 40:26 al 40:28
Acción	 <p>En el encuadre se observa a tres hileras de soldados corriendo en la misma dirección.</p>
Códigos sonoros	Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de soldados marchando. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “By midnight, the conveniently placed”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre picado con luz natural de día. El movimiento en la imagen se al desplazamiento de los soldados al correr.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 20 40:28 al 40:31
Acción	 <p>En el encuadre aparecen varios automóviles del ejército de Japón, los cuales están situados en una vía. Algunos estacionados otros moviéndose.</p>
Códigos sonoros	Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de automóviles militares. Así como música <i>over</i> de acompañamiento. Asimismo suena una voz en <i>over</i> que dice: “Japanese army poured across the Korean border”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe al flujo de vehículos militares por la vía.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 21 40:32 al 40:35
Acción	 <p>En el plano aparece un vehículo militar japonés que lleva soldados. Al fondo aparecen otros automóviles y un perro.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>Los ruidos que aparecen son <i>in</i> del vehículo transitando por la calle. Asimismo, suena una voz en <i>over</i> que dice: “and the first open act of aggression, the invasion”.</p>
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el automóvil se mueve por el encuadre.
Códigos gráficos	El letrero japonés del vehículo es de código de texto diegético.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 22 40:36 al 40:38	
Acción	 <p>En este encuadre se puede observar a varias casas pegadas a una calle, por la cual pasan soldados y un vehículo militar.</p>	
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento. Los ruidos que aparecen son <i>in</i> del vehículo transitando por la calle y de los soldados marchando. Asimismo suena una voz en <i>over</i> que dice: “of Manchuria was on ”.</p>	
Códigos visuales	<p>Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que el automóvil y los soldados se mueven por el encuadre.</p>	
Códigos gráficos	<p>No hay.</p>	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo y unitario.</p>	


Tiempo cinematográfico

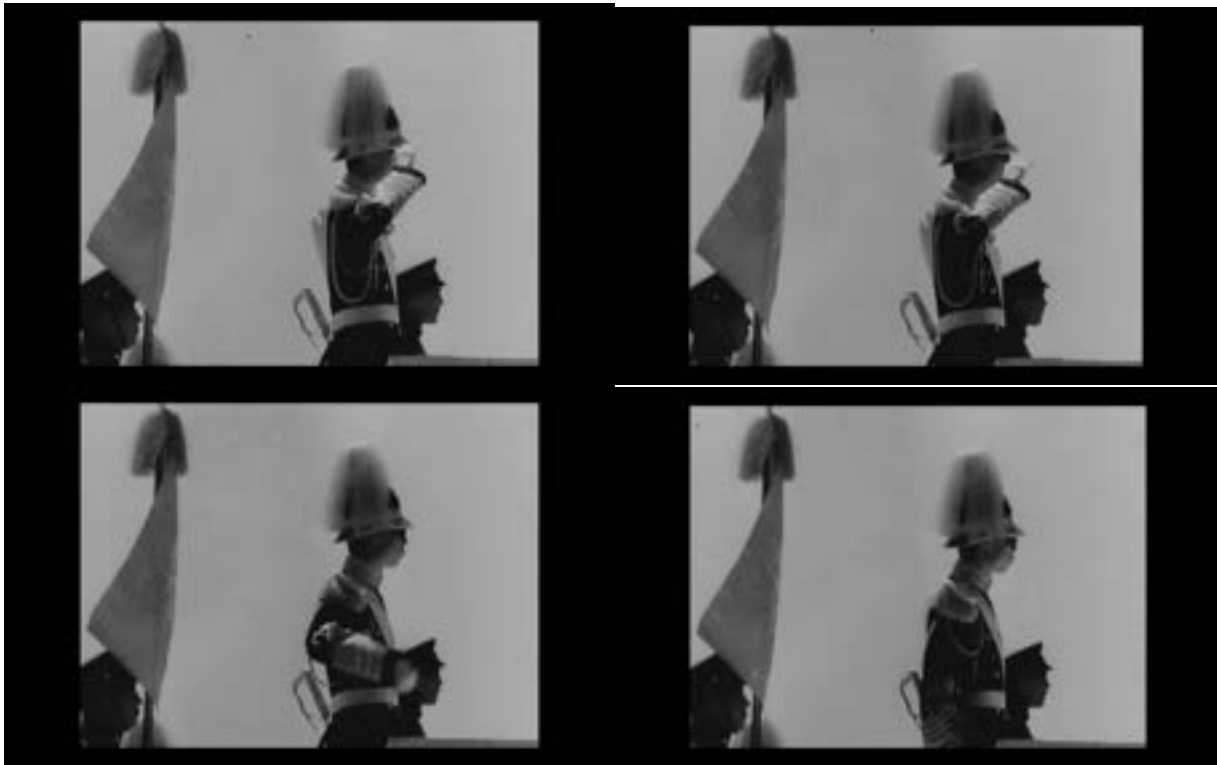
La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.
La frecuencia es simple.

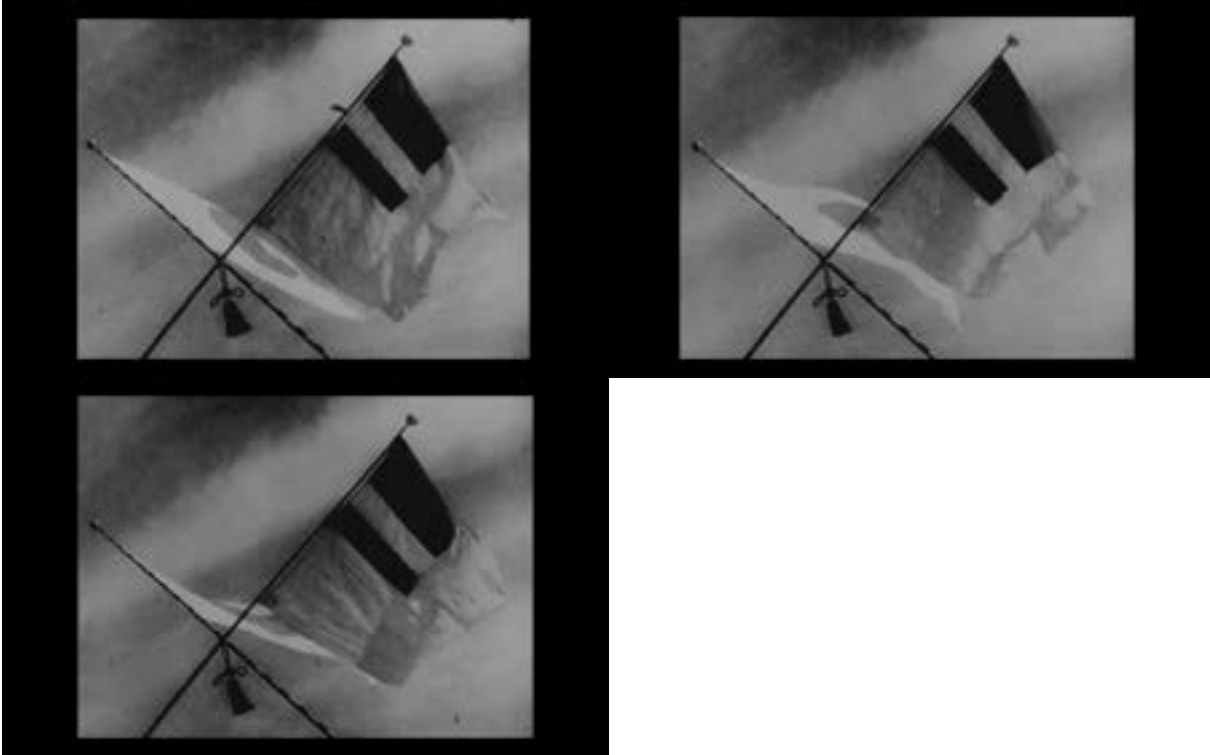
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 23 40:38 al 40:49	
Acción	<div></div> <p>En el plano se observa un mapa de la región de Manchuria, el cual está en blanco, mientras que los demás países y regiones están en negro. La región de Corea, que está en negro, empieza a crear el símbolo del sol naciente de Japón, el cual comienza a sobreponerse sobre el mapa político de Manchuria para terminar de colorear de negro la región.</p>	
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y voz en <i>over</i> , en la cual se escucha un narrador que dice: “In four days they had occupied the whole of southern Manchuria, and shortly after, the whole country. Manchuria became Manchukuo, a puppet state with an obedient”.	
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial, ya que el plano es hecho a partir de una animación.	
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa en el plano “Manchuria” y “U.S.S.R”, “KOREA”, “SEA OF JAPAN”, y “MANCHUKUO”.	
Representación	La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.	


	La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es plano y unitario, ya que los objetos en el cuadro están distribuidos y comparten el mismo tono que los del resto de la película.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 24 40:50 al 40:53
Acción	 <p>En este encuadre se observa a un político/militar de frente, el cual lleva uniforme militar y lentes oscuros.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “stooge on the throne, Henry Pu Yi. A weakling”.</p>
Códigos visuales	Es un Primer Plano (PP) de encuadre frontal. La luz es natural de día. El movimiento en la imagen es por el aire que sopla y hace que la ornamenta de los cascos se mueva.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará. En este caso un personaje político de la región conquistada por Japón.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija.</p> <p>Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 25 40:54 al 40:56
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un grupo de soldados cabalgando por una planicie.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se puede escuchar música <i>over</i> de acompañamiento y voz en <i>over</i> del narrador que dice “Whom the Japanese had prepared for the job”.</p> <p>Los ruidos que aparecen son <i>in</i> de los soldados cabalgando sobre un espacio abierto.</p>
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a la cabalgata. También hay movimiento de la imagen por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es dinámico descriptivo porque sigue el movimiento de los elementos dentro del cuadro.</p> <p>Es profundo y unitario.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple.

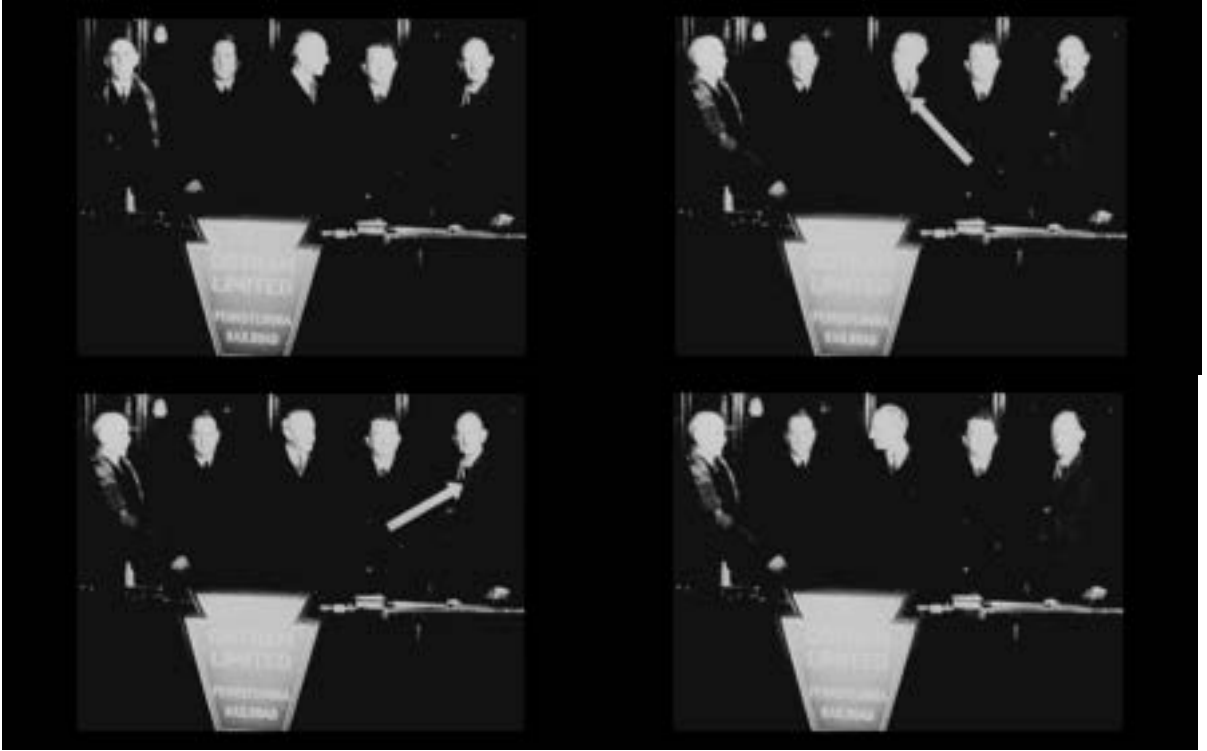
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 26 40:57 al 40:58
Acción	 <p>En el encuadre se observa a Henry Pu Yi saludando de forma militar. Detrás de él se encuentra una persona con una bandera.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y la voz en <i>over</i> de un narrador diciendo “with seven years of women”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es hecho por Henry, ya que mueve su brazo y su mano al hacer el saludo militar.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>off</i> imaginable dentro de su determinabilidad, ya que se observa a Henry viendo al frente y saludando, lo cual permite imaginar que está frente a una multitud de soldados. Es estático móvil porque la cámara es estática pero dentro del encuadre los elementos se mueven. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 27 40:58 al 41:00
Acción	 <p>En el plano se muestra a dos banderas ondeando, la de Japón y la de Manchukuo.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.</p> <p>La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “and song”.</p>
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que las dos banderas están ondeando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película y con eso reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que los objetos están en una posición natural y mantienen el tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo porque se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 28 41:01 al 41:02
Acción	 <p>Henry Pu Yi saluda a otro militar en una estación de trenes. Junto a ellos hay más oficiales militares.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es hecho por Henry al saludar a un militar.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano es <i>in</i> dentro de su determinabilidad porque sólo aparece lo que se muestra en el cuadro. Es estático móvil porque la cámara es estática pero dentro del encuadre los elementos se mueven. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 29 41:03 al 41:05
Acción	 <p>En este encuadre aparece un periódico donde se muestra los principales titulares.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y la voz en <i>over</i> de un narrador diciendo “In Washington Henry L. Stimson then”.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz artificial. El movimiento de la imagen es por medio de un dolly in al periódico.
Códigos gráficos	Hay texto diegético, ya que la cámara encuadra a lo que dice el periódico sobre las noticias actuales de ese momento. En ello se puede leer “Stimson Denounces Japanese Aggression” como titular principal del periódico.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, así como estático móvil. Es plano y unitario.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 30 41:06 al 41:11
Acción	 <p>En el plano se observa a Henry L. Stimson dando una conferencia de prensa.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha música <i>over</i> de acompañamiento y la voz en <i>over</i> de un narrador diciendo “Secretary of State, now Secretary of War, sent out a blistering denunciation of the attack”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es hecho por Stimson al estar hablando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>off</i> imaginable dentro de su determinabilidad, ya que se observa a Stimson dando una conferencia, y aunque no es visible, se puede imaginar a un grupo de personas escuchando. Es estático móvil porque la cámara es estática pero dentro del encuadre los elementos se mueven. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 31 41:12 al 41:20
Acción	 <p>En este encuadre se observa a cinco personas paradas detrás de una mesa mirándose unos a otros. Cuando el narrador menciona los nombres de dos de ellos, unas flechas aparecen a la altura de su pecho y los apuntan.</p>
Códigos sonoros	La voz en <i>over</i> de un narrador dice: “The League of Nations sent a committee of five headed by Lord Lytton and including our own General Frank McCoy to Manchuria to investigate”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz artificial de día. El movimiento es en la imagen, ya que los presentes se mueven.
Códigos gráficos	Los textos que aparecen son no diegéticos, ya que las flechas son extrañas al mundo que se narra en la película. Sin embargo, también se observan textos diegéticos en el cartel que está en la mesa.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 32 41:21 al 41:25
Acción	 <p>En el encuadre se observa a una locomotora transitando por las vías, las cuales están ubicadas en medio de un área abierta. Al costado de las vías puede observarse postes de electricidad.</p>
Códigos sonoros	<p>En el plano se puede escuchar ruidos <i>in</i> del tren moviéndose sobre las vías. La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “In october of 1932, the committee issued its report”.</p>
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre picado con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el movimiento del tren, mientras que el de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, puesto que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente y estable.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es dinámico expresivo porque el movimiento de la cámara es en relación con el objeto. Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sólo vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 33 41:26 al 41:43
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un adulto mayor hablando frente a la cámara. Detrás suyo se encuentra un mapa de Asia, en el cual se distingue el territorio de Rusia.</p>
Códigos sonoros	En este plano se puede escuchar la voz en <i>in</i> de la persona frente a la cámara, diciendo: “We found that the Japanese occupation of this large part of China was not justified on the ground of self-defense, and that the new state which had been set up, was a Japanese protectorate rather than a genuine case of Manchurian self-determination”.
Códigos visuales	Es un Primer Plano (PP) de encuadre frontal. La luz es natural de día. El movimiento en la imagen es por el aire que sopla y mueve el mapa, así como los movimientos que realiza el exponente.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático móvil porque hay movimiento de los elementos dentro del cuadro, sin embargo, la cámara que los capta está fija. Es profundo porque contiene volumen conforme a su disposición en profundidad. De igual forma


	se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento. La frecuencia es simple porque se representa una vez lo que sucede una sola vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 34 41:44 al 41:46
Acción	 <p>En el encuadre se observa a una rama de árbol sin hojas y de fondo una construcción con varios edificios. Asimismo, se logra identificar a un lago.</p>
Códigos sonoros	La voz en <i>over</i> de un narrador dice: “Shortly after, the League condemned Japan as an”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, aunque se nota poco, pero se mueven las ramas del árbol.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 35 41:47 al 41:48
Acción	 <p>En el encuadre se observa un salón donde varias personas sentadas en una mesa de medio círculo. De igual forma se nota a varias personas adelante y atrás de los que están sentados en la mesa.</p>
Códigos sonoros	La voz en <i>over</i> de un narrador dice: “aggressor nation”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinema- tográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático fijo. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 36 41:49 al 41:52
Acción	 <p>En el plano se observa a un adulto mayor hablando y junto a él a una persona moviendo un papel que tiene en la mano.</p>
Códigos sonoros	En el plano se escucha la voz en <i>in</i> del señor que habla. El idioma es francés.
Códigos visuales	Es un Plano Medio Corto (PMC) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es producto de los movimientos de la persona a cuadro y de la hoja de papel que se mueve.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 37 41:53 al 42:00
Acción	 <p>En este encuadre un hombre que viste de traje camina hasta llegar a un estrado. Durante todo el recorrido que hace se puede observar a varias personas de traje que están sentadas y que lo miran caminar.</p>
Códigos sonoros	Una voz en <i>off</i> de un traductor dice: “I call on His Excellency, Mr. Matsuoka, delegate of Japan”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que el hombre camina de un extremo a otro. El movimiento de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es dinámico descriptivo. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 38 42:01 al 42:03
Acción	 <p>En el encuadre se observa a varios hombres sentados y en las mesas papeles. Todos los asistentes usan traje oscuro.</p>
Códigos sonoros	Suena sonido <i>in</i> del espacio en el que se encuentran.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que las personas encuadradas se están moviendo. El movimiento de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es dinámico descriptivo. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

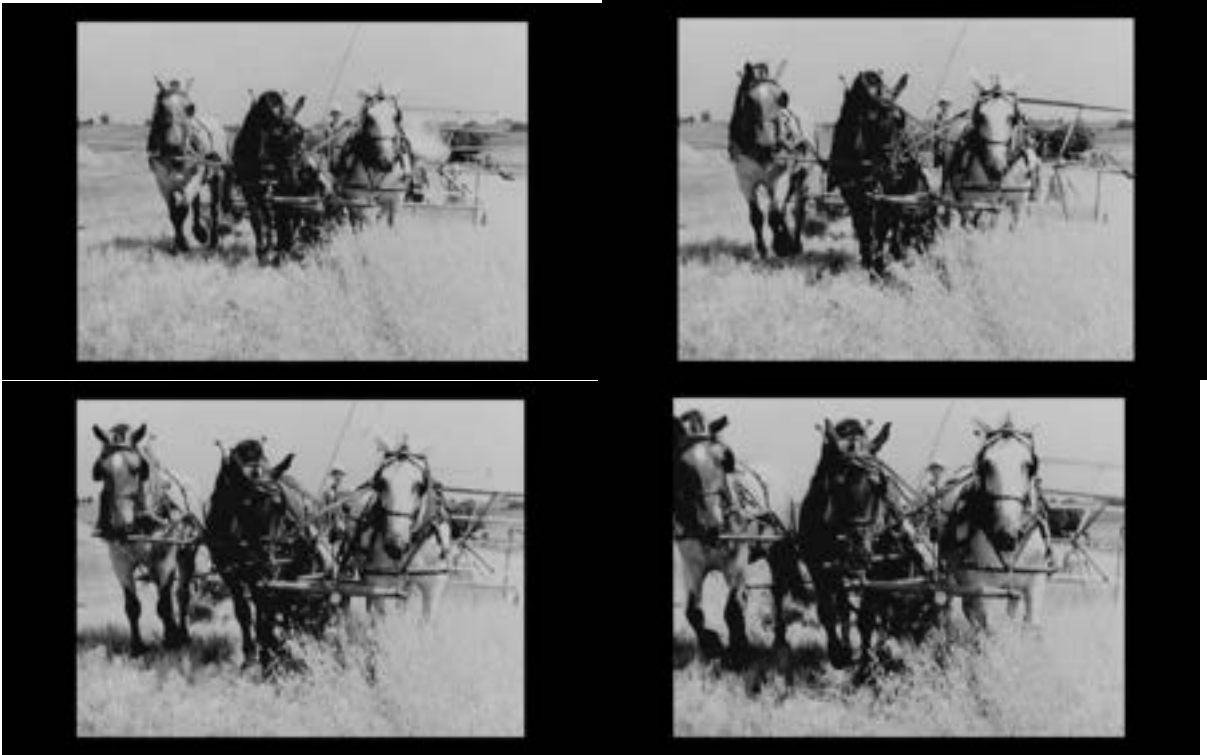
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 39 42:03 al 42:33
Acción	 <p>En el encuadre se observa al delegado de Japón en el estrado dando un discurso.</p>
Códigos sonoros	Suena la voz en <i>in</i> del delegado de Japón, el cual dice: “It is a matter of common knowledge that Japan’s policy is fundamentally inspired by a genuine desire to guarantee peace in the Far East and to contribute to the maintenance of the peace throughout the world. Japan, however, find it impossible to accept the report adopted by the assembly”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que el delegado se mueve.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es repetitiva porque representa un acontecimiento varias veces desde una perspectiva diferente.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 40 42:34 al 42:35
Acción	 <p>En este encuadre se observa a varios de los hombres que están en la mesa del plano 35 de la secuencia 6, escuchando y mirando hacia adelante.</p>
Códigos sonoros	La voz en <i>over</i> del narrador dice: “In answer the Japanese delegates”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático fijo. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 41 42:36 al 42:51
Acción	 <p>En el encuadre el delegado japonés se retira del estrado y camina hacia el extremo opuesto. De fondo varias personas que lo escuchaban voltean a verlo y salir del lugar.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “knowing there were no guns behind this condemnation smiled, took up their briefcases, and marched out of the League. Northern Manchuria was dead. Collective security was dead. The green light had been given to the aggressors”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que el hombre camina de un extremo a otro. El movimiento de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es dinámico descriptivo. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es repetitiva, pero desde una perspectiva diferente.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 42 42:52 al 42:54
Acción	 <p>El encuadre muestra el cuarto donde varios hombres de traje oscuro están parados y observan para diferentes lados del lugar.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “We and the rest of the world knew”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que los asistentes se levantan y mueven.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es repetitiva, ya que el acontecimiento se repite, pero desde una perspectiva diferente.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 43 42:55 al 43:02
Acción	 <p>En este encuadre se observa a tres hombres. Dos de ellos están vestidos de negro y uno en tonos más claros. Los tres conversan.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “that these aggressors should be stopped and punished, but we were unwilling to make the necessary sacrifices to back up that opinion”.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen debido a que los tres hombres a cuadro se mueven.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 44 43:03 al 43:05
Acción	 <p>En el encuadre se observa a tres caballos arando en el campo. Detrás de ellos se observa a un granjero dirigiendolos.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “It was impossible to convince a farm boy in Iowa,”. También suena en segundo plano ruidos <i>in</i> de engranajes y de caballos.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que los caballos cabalgan y mueven un instrumento para el campo.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 45 43:06 al 43:08
Acción	 <p>Se observa en el plano una calle en en Londres, por la cual pasa un autobús de dos pisos con un señor colgado de la puerta. De fondo se observa la torre “Big Ben”</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “or a driver of a London bus”. También suena en segundo plano ruidos <i>in</i> del autobús que pasa.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen se debe al recorrido que hace el autobús.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinema- tográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.

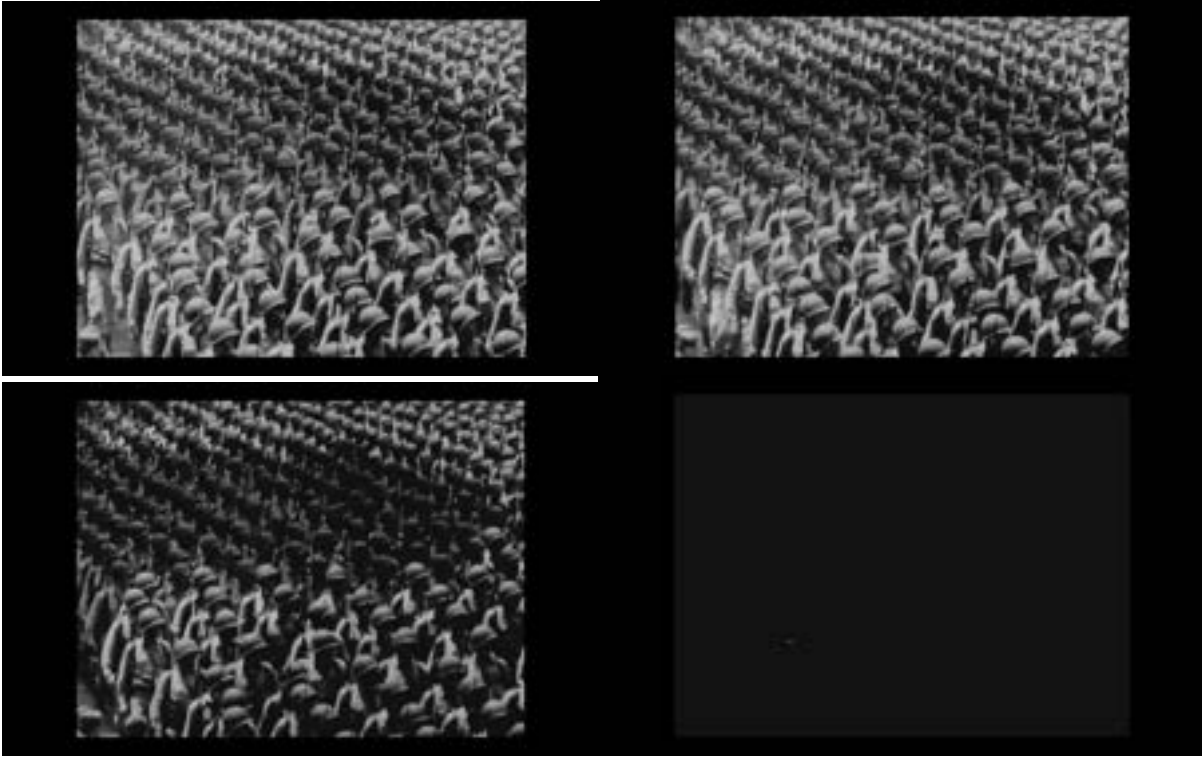
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 46 43:09 al 43:12
Acción	 <p>En el encuadre se observa a un hombre con esmoquin y moño, el cual está sirviendo café en una mesa. Alrededor hay varias personas tomando bebidas y sentados.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “or a waiter in a Paris cafe, that he should go to war”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es porque el mesero se mueve de un lado a otro.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 47 43:12 al 43:14
Acción	 <p>En el plano se observa a una construcción en llamas, de la cual sale una columna de humo.</p>
Códigos sonoros	La voz es <i>over</i> del narrador, el cual dice: “because of a mud hut in Manchuria”. También se escucha ruido <i>in</i> de llamas y de incendio.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es por el humo que sale de la casa.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque permiten reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente, ya que todos los elementos están en una posición natural, asimismo, es estable porque mantiene el tono de la película.
Espacio cinematográfico	El plano <i>in</i> dentro de su determinabilidad y es estático móvil. Es profundo y unitario. Esto se debe a que se puede ver a las figuras con volumen donde están dispuestas a profundidad y porque todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal porque el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento filmado y su frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 48 43:15 al 43:16
Acción	 <p>En este plano se observa a un cañón disparando un proyectil al cielo.</p>
Códigos sonoros	Se escucha ruido <i>in</i> del cañón siendo disparado.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido al movimiento del cañón y del humo dispersandose.
Códigos gráficos	No hay
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es estático móvil. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

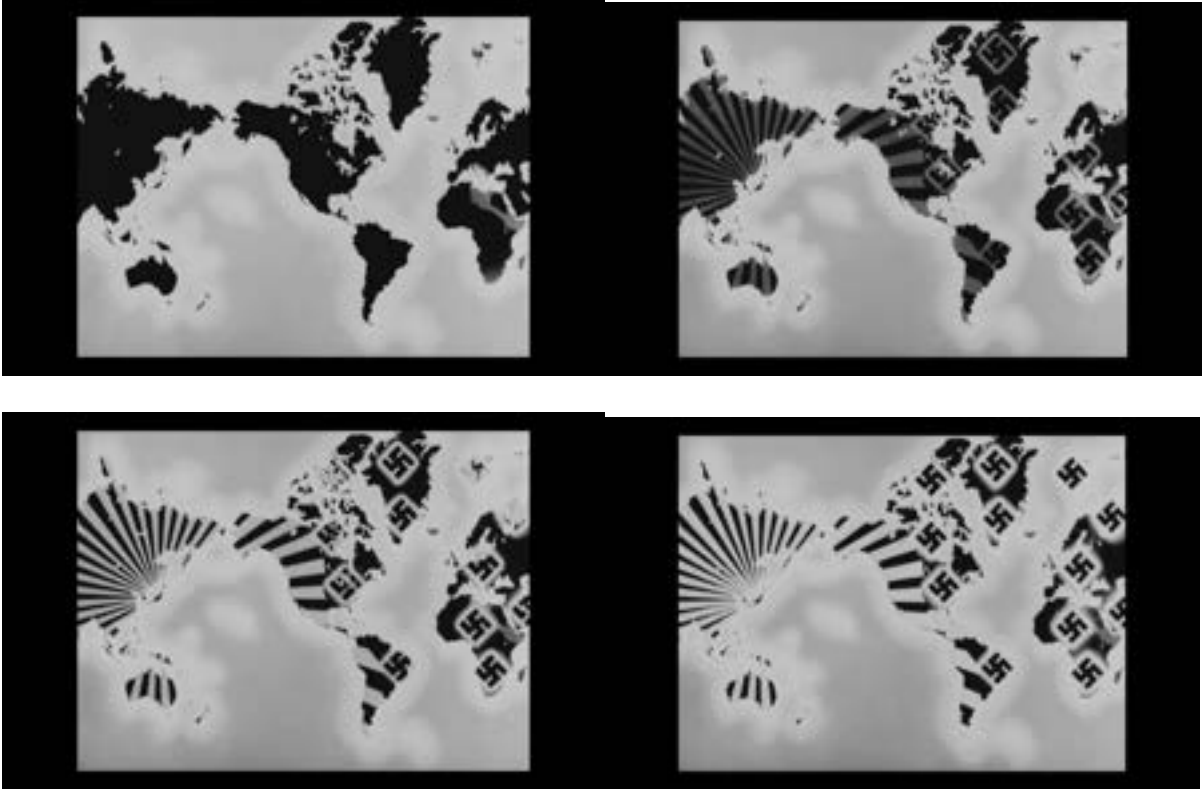
Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 49 43:17 al 43:21
Acción	 <p>En el plano se observa a varios soldados corriendo con dirección a unas casas que se están incendiando.</p>
Códigos sonoros	Se escucha ruido <i>in</i> de artillería y disparos. La voz en <i>over</i> del narrador dice: “Yet the subsequent course of history makes it clear”.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con luz natural de día. El movimiento en la imagen es debido a los soldados corriendo. El movimiento de la imagen es por medio de un paneo.
Códigos gráficos	No hay
Representación	La puesta en escena es de motivos. La puesta en cuadro es dependiente y estable. Los elementos son correspondientes al universo de la puesta en escena y comparten el mismo tono de los demás planos de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> dentro de su determinabilidad, puesto que los elementos están en una posición natural dentro del cuadro. Es dinámico descriptivo. En cuanto a su organicidad se observa que es profundo y unitario.
Tiempo cinematográfico	El plano es de duración normal, ya que coincide aproximadamente con la duración real del acontecimiento y su frecuencia es simple, esto significa que representa una vez lo que ha sucedido una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 50 43:22 al 43:25
Acción	 <p>En este plano se observa un mapamundi en color negro y blanco. En el océano pacífico aparece una línea con flechas a los extremos y con un texto que dice: “6000 miles”.</p>
Códigos sonoros	La voz en <i>over</i> que se escucha es de un narrador, el cual dice: “that that incident, so many miles away is one of the main reasons”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal. La luz es artificial de noche, ya que el plano es hecho a partir de una animación.
Códigos gráficos	Se encuentran códigos gráficos pertenecientes a los didascálicos, ya que se observa el texto “6000 miles”, de igual forma, se puede observar textos diegéticos sobre el mapamundi, los cuales dicen: “U.S.S.R.”, “JAPAN”, “CHINA”, “CANADA”, “ALASKA”, y “UNITED STATES”.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes, ya que retoma elementos que permiten constituir la forma de acción de lo que se muestra o mostrará.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> con base en su determinabilidad, lo cual muestra lo que hay en el cuadro. Asimismo, es estático fijo.</p> <p>Es plano porque los elementos están distribuidos y no hay volumen en ellos. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.</p> <p>La frecuencia es múltiple, ya que el plano es el mismo que otro al inicio de la secuencia, sin embargo, se considera múltiple porque se repite una acción única más de una vez.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 6, Plano 51 43:26 al 43:30
Acción	 <p>En el plano se observa a una gran cantidad de soldados marchando. El plano desaparece en un fundido a negro.</p>
Códigos sonoros	Se escucha ruido <i>in</i> de botas golpeando el pavimento, es decir, de los soldados marchando. La voz en <i>over</i> del narrador dice: “that you and millions of others are in uniform today”.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. El movimiento en la imagen se debe a que los soldados marchan.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos, ya que se busca reforzar o aclarar la trama principal por medio del plano. La puesta en cuadro es dependiente y estable, esto se debe a que mantiene el mismo tono que se tienen en la película y los objetos dentro del encuadre están en una posición natural.
Espacio cinematográfico	Es <i>off</i> imaginable con base en su determinabilidad, ya que se recuperan elementos que no se pueden percibir, es decir, se puede recuperar la idea de que hay más soldados de los que se muestran. Es estático móvil. Es profundo porque se permite ver a los elementos del cuadro como un volumen donde están dispuestos a profundidad. De igual forma se considera unitario porque todo en el cuadro está unido a sí mismo.


Tiempo cinema-
tográfico

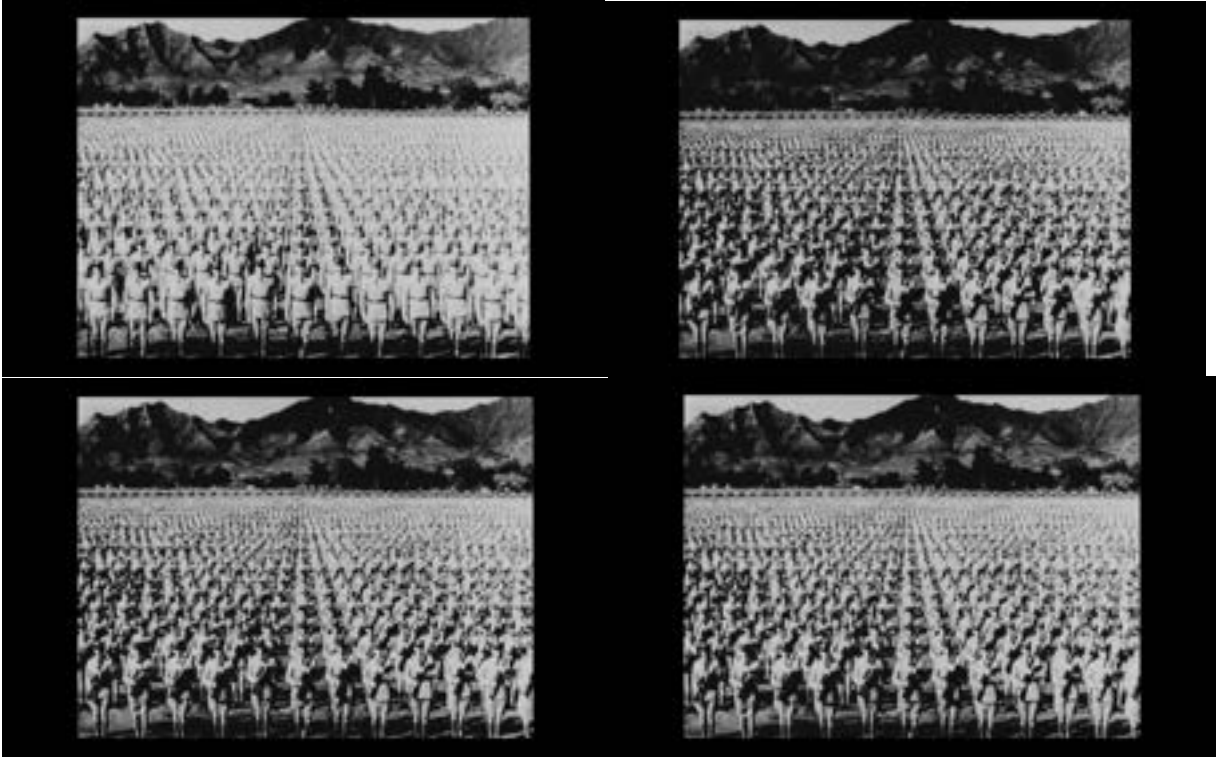
La duración es normal porque su extensión temporal de la representación corresponde con la duración aproximada del evento.
La frecuencia es simple, ya que representa una vez lo que ha sucedido solamente una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 1 50:54 al 50:57
Acción	 <p>En el plano se observa un mapa mundial en color negro que cambia a los símbolos de la Alemania nazi y de Japón.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “For this is what we are fighting, freedom’s”.
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz artificial, ya que se trata de una animación. El movimiento es en la imagen porque el mapa cambia.
Códigos gráficos	El mapa funciona como una variable de didascálicos, ya que apoya para explicar el contenido de lo que se ve.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano se repite con planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>

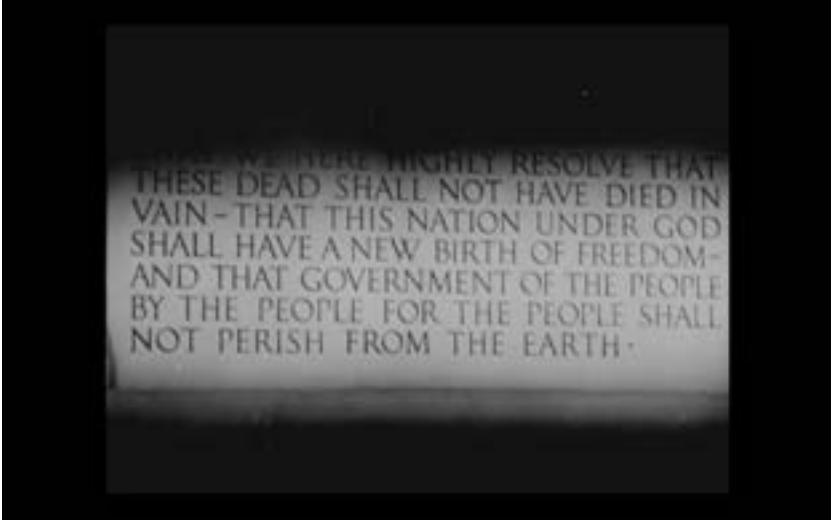
Tiempo cinematográfico


La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 2 50:58 al 51:00
Acción	 <p>En el plano aparecen sobre un fondo negro los retratos de Hitler al centro, a su derecha Mussolini y a la izquierda el emperador Hirohito.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “oldest enemy, the passion of the few to rule the many”.
Códigos visuales	Plano Medio Corto (PMC) de encuadre frontal con iluminación artificial.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes porque el contenido de este plano presenta presupuestos de cómo son los tres personajes que aparecen ahí.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es anormal de pausa, ya que la imagen no tiene un flujo temporal y queda fija. Su frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 3 51:01 al 51:04
Acción	 <p>En este plano aparecen soldados en fila y de fondo una montaña.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “This isn’t just a war”. También se aprecian ruidos <i>in</i> , ya que se escucha el sonido de los soldados movimiento su arma. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz natural día. El movimiento es en la imagen.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano se repite con planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática. Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.


Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento.</p> <p>La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.</p>
------------------------	--


Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 4 51:04 al 51:11
Acción	 <p>En el encuadre se observa la inscripción que está en el Lincoln Memorial. La luz resalta el final de dicha inscripción.</p>
Códigos sonoros	<p>La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “This is a common man’s life and death struggle against those who would put him back into slavery. We lose it, and we lose everything”.</p> <p>La música es <i>over</i> de acompañamiento.</p>
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal. La iluminación es artificial, ya que sólo se ilumina una parte del texto.
Códigos gráficos	En el plano se encuentran textos diegéticos. En la inscripción se puede leer: “Estos muertos no habrán muerto en vano - que esta nación debajo de Dios tendrá un nuevo nacimiento en libertad - y que el gobierno de la gente por la gente para la gente no desaparecerá de la tierra”
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento.</p> <p>La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.</p>


Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 5 51:12 al 51:13
Acción	 <p>En el encuadre se observa un edificio de apartamentos en llamas y con signos de incendio. En la parte derecha del fotograma se levanta una columna de humo negro.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “Our homes”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. El movimiento en la imagen proviene de las llamas y el humo que se dispersan y se consume en el lugar.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. Sin embargo, también pueden ser de indicios porque aportan explicaciones de la atmósfera del plano. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil. Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.

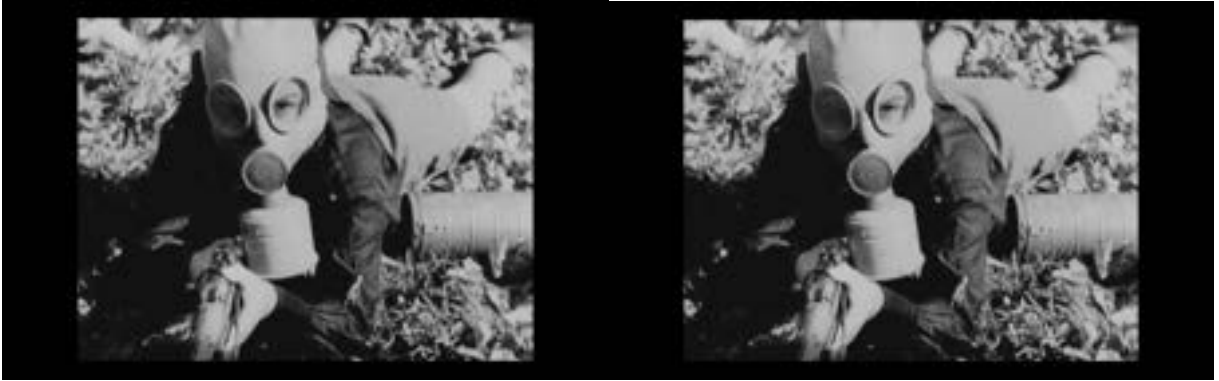
Tiempo cinematográfico	<p>La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento.</p> <p>La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.</p>
------------------------	--

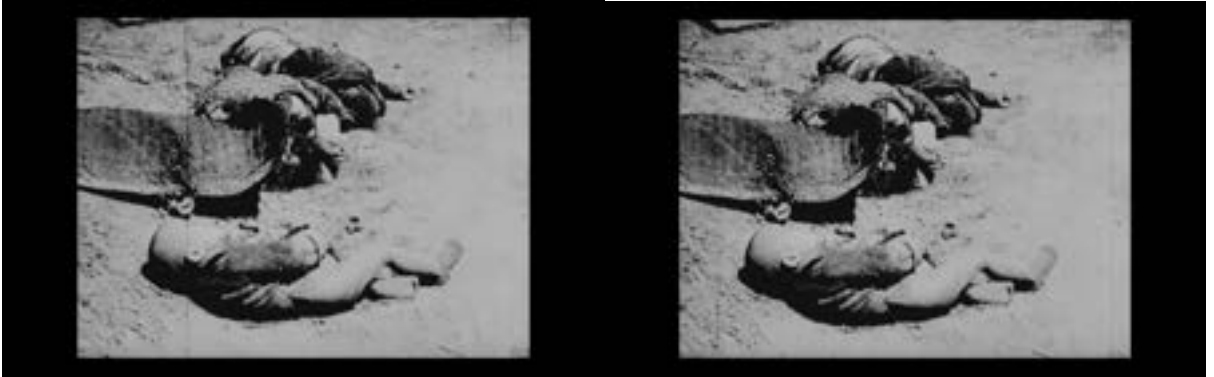
Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 6 51:14 al 51:17
Acción	 <p>En el plano se observa a un grupo de adultos cavando una zanja, mientras que uno de ellos, el cual tiene uniforme de oficial nazi, los observa cavar.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> está presente en el encuadre. El narrador pronuncia: “the jobs we want to go back to”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. El movimiento en cuadro es por los hombres cavando.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil. Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 7 51:17 al 51:19
Acción	 <p>En el plano se ven libros que los consumen las llamas de una fogata.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> del narrador dice: “the books we read”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano Detalle de encuadre frontal con luz artificial de día. En el cuadro el movimiento es en la imagen, esto debido a que las llamas están en movimiento.
Códigos gráficos	Los códigos gráficos son de texto, ya que los títulos de los libros pertenecen a la realidad de lo que se ve en pantalla. Los libros tienen por título: “A farewell to arms” y “Marlin Eden”.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. Sin embargo, también pueden ser de indicios porque aportan explicaciones de la atmósfera del plano. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil. Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple.


Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 8 51:19 al 51:21
Acción	 <p>En el encuadre hay una fila de personas y enfrente de ellos hay hogazas de pan.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> , la cual proviene del narrador, dice: “the very food we eat”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano Medio (PM) de encuadre frontal con iluminación natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que las personas que están formadas se mueven.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil. Asimismo, es profundo y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

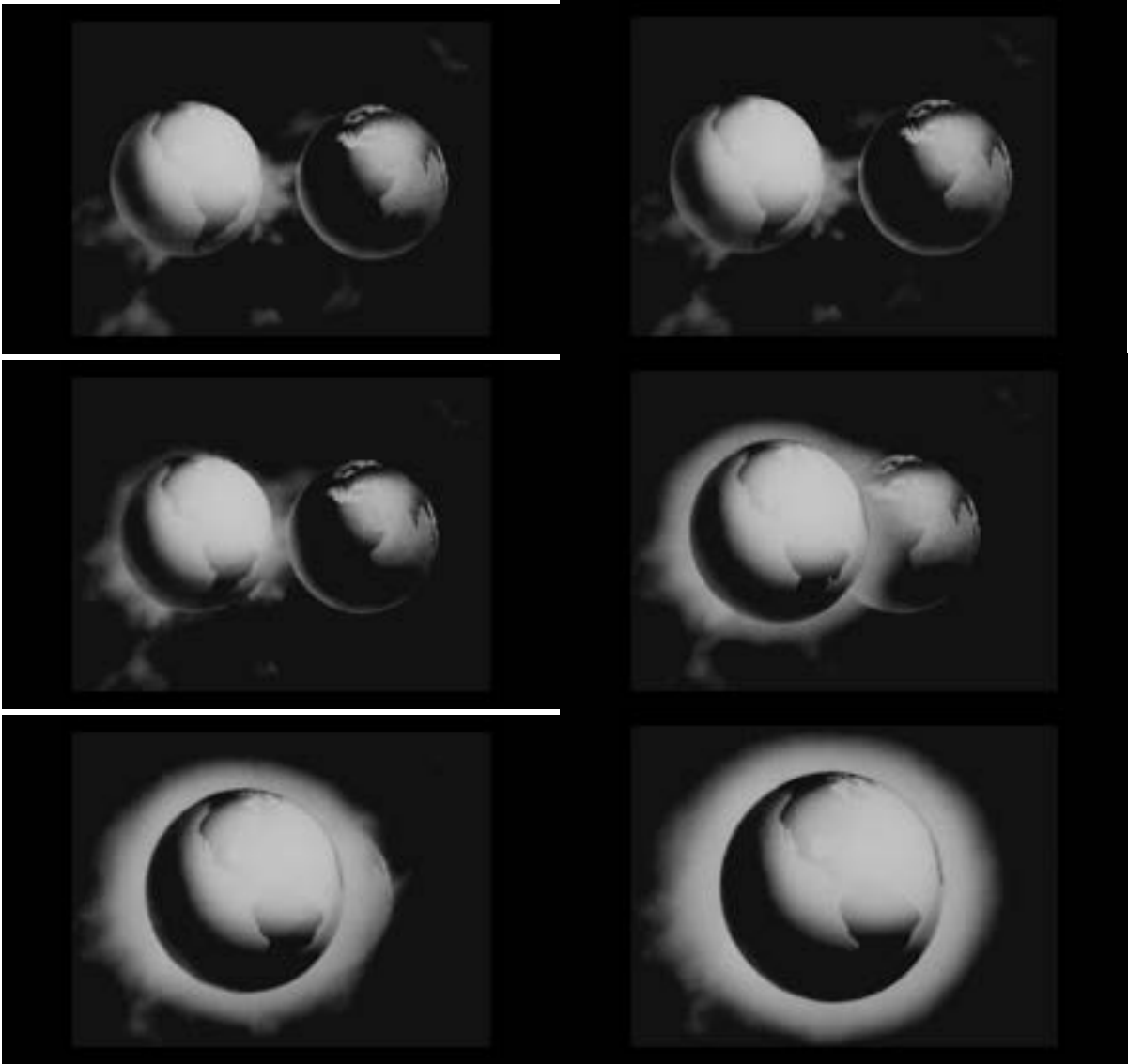
Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 9 51:21 al 51:24
Acción	 <p>En este plano se observa a niños con uniforme poniéndose una máscara de gas.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> , la cual proviene del narrador, dice: “the hopes we have for our kids”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con iluminación natural de día. El movimiento es en la imagen, ya que los niños se ponen las máscaras.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinema- tográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil. Asimismo, es profundo y unitario, puesto que las figuras tienen volumen y todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 10 51:24 al 51:25
Acción	 <p>Se observa un niño postrado sobre la tierra con una máscara de gas y un arma que sostiene con ambas manos.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> , la cual proviene del narrador, dice: “the kids themselves”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con iluminación natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinema- tográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo. Asimismo, es profundo y unitario, puesto que se permite ver a las figuras con un volumen.
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

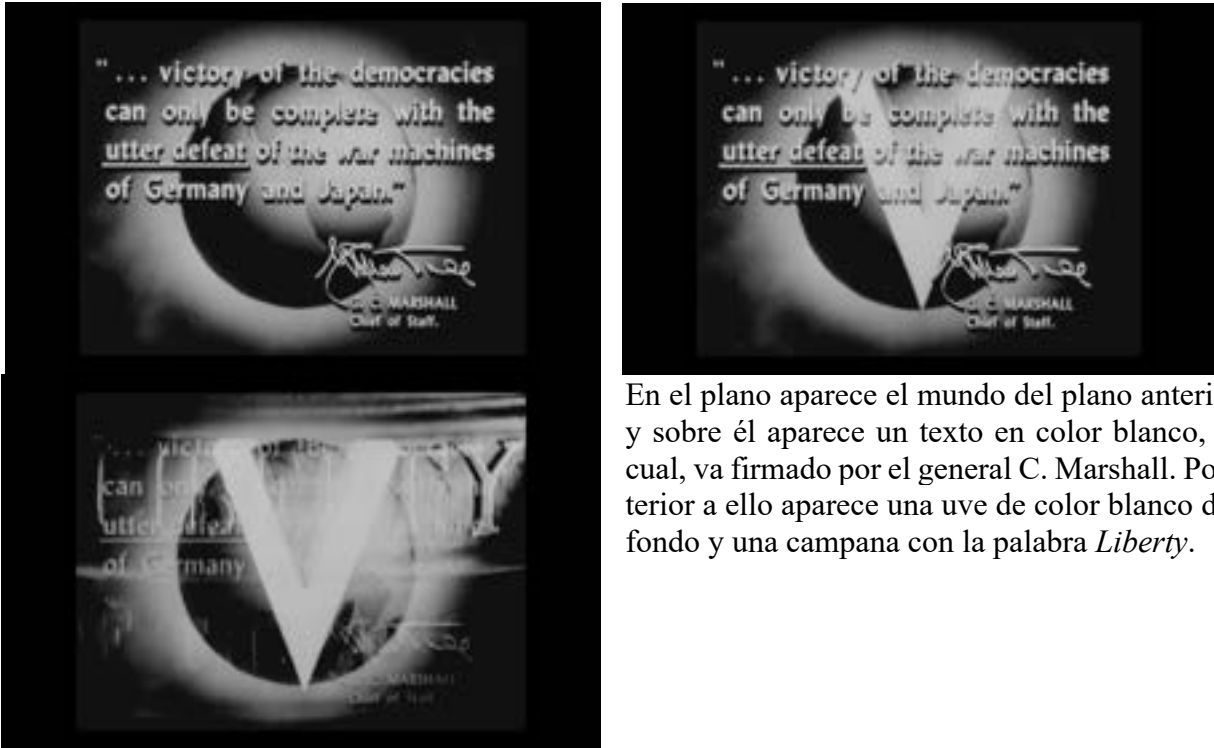
Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 11 51:26 al 51:28
Acción	 <p>En el encuadre se ve a dos adultos junto a un bebé en una calle con polvo. Todos ellos están muertos. Junto a ellos hay una canasta.</p>
Códigos sonoros	La voz <i>over</i> , la cual proviene del narrador, dice: “they won’t be ours anymore”. La música es <i>over</i> de acompañamiento.
Códigos visuales	Es un Plano General (PG) de encuadre frontal con iluminación natural de día.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano tiene elementos comunes con otros planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo. Asimismo, es profundo y unitario, puesto que las figuras tienen volumen y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.



Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 12 51:29 al 51:32
Acción	 <p>En el plano se ve un mapamundi cubierto con símbolos nazi y de Japón.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “That's what's at stake it's us or”.
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con luz artificial, ya que se trata de una animación.
Códigos gráficos	El mapa funciona como una variable de didascálicos, ya que apoya para explicar el contenido de lo que se ve.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque el contenido de este plano se repite con planos anteriores, lo que permite reforzar la trama principal.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinema- tográfico	La duración es normal, ya que el acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento. La frecuencia es simple porque representa una vez lo que ha sucedido una vez.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 13 51:34 al 51:35
Acción	 <p>En el encuadre está el retrato de Hitler, Mussolini y Hirohito.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “them. The chips are down”.
Códigos visuales	Plano Medio Corto (PMC) de encuadre frontal con iluminación artificial.
Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de informantes porque el contenido de este plano presenta presupuestos de cómo son los tres personajes que aparecen ahí.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinema- tográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático fijo.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinema- tográfico	<p>La duración es anormal de pausa, ya que la imagen no tiene un flujo temporal y queda fija.</p> <p>Su frecuencia es simple.</p>

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 14 51:36 al 51:47
Acción	<div></div> <p>En el encuadre se observa a dos mundos, uno de color blanco y el otro en color negro. El primer mundo muestra al continente americano y en el segundo al continente europeo y parte de África. El mundo de color blanco se desplaza y se posiciona sobre el mundo de color negro, cubriéndolo completamente.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento. La música pasa a segundo plano y una voz en <i>over</i> , la del narrador, dice: “Two worlds stand against each other. One must die. One must live. One hundred and seventy years of freedom decrees our answer”.
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación artificial. Con movimiento en la imagen.

Códigos gráficos	No hay.
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>
Espacio cinematográfico	<p>Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática.</p> <p>Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.</p>
Tiempo cinematográfico	La duración es normal y su frecuencia es simple.

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 15 51:47 al 52:01	
Acción	 <p>En el plano aparece el mundo del plano anterior y sobre él aparece un texto en color blanco, el cual, va firmado por el general C. Marshall. Posterior a ello aparece una uve de color blanco del fondo y una campana con la palabra <i>Liberty</i>.</p>	
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación artificial. Movimiento en la imagen.	
Códigos gráficos	Los códigos gráficos son de texto diegéticos. En el cuadro se puede leer “... la victoria de las democracias solamente puede ser completada con la derrota total de las máquinas de guerra de Alemania y Japón”. El segundo tipo de códigos gráficos de texto es la palabra “libertad” que se muestra en la campana.	
Representación	La puesta en escena es de motivos porque son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película. La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática. Asimismo, es plano y unitario, puesto que las figuras están distribuidas horizontal y verticalmente y todo el cuadro está unido a sí mismo.	
Tiempo cinematográfico	La duración es normal y su frecuencia es simple.	

Secuencia IN/OUT	Secuencia 7, Plano 16 52:02 al 52:11	
Acción		 <p>En el encuadre aparece la sobreimpresión de dos planos. El primero es la letra uve en color blanco sobre fondo negro, mientras que el segundo plano es la campana con la palabra <i>Liberty</i>.</p>
Códigos sonoros	En el plano los códigos sonoros que aparecen son de música <i>over</i> de acompañamiento.	
Códigos visuales	Gran Plano General (GPG) de encuadre frontal con iluminación artificial. Movimiento en la imagen.	
Códigos gráficos	Los códigos gráficos son de texto diegéticos. En el cuadro se puede leer “Libertad”. La cual está escrita en la campana que aparece en el plano.	
Representación	<p>La puesta en escena es de motivos porque son unidades de contenido que se repiten a lo largo de la película.</p> <p>La puesta en cuadro es dependiente porque los elementos están en una posición natural y son estables porque mantienen el mismo tono de la película.</p>	
Espacio cinematográfico	Es <i>in</i> por medio de su determinabilidad y estático móvil, ya que hay movimiento dentro del encuadre, pero la cámara está estática.	

	Asimismo, es profundo y unitario, ya que la campana crea una sensación de volumen, asimismo, la letra uve tiene volumen.
Tiempo cinematográfico	La duración es normal y su frecuencia es múltiple porque se repiten varias veces lo que ha sucedido varias veces.

Identificación del Tipo de Montaje	
Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
Secuencia 1 01:02 al 01:55	<p>El tipo de montaje que se observa en la secuencia uno es de ritmo. Los cortes que se realizan en la organización de los planos corresponde a los elementos visuales que se encuentran insertos en cada uno de ellos. Al momento de realizar el corte, los textos, los cuales están presentes en cada uno de los planos, son el elemento principal de apoyo para que se realice la acción de cambio.</p> <p>Asimismo, este tipo de montaje permite crear un incremento o disminución de la velocidad percibida por el espectador, en este caso la secuencia uno presenta, a partir de los cortes que se le realizan, una tendencia de percepción de disminución de velocidad. Esto se debe a que los planos están constituidos con un mismo elemento común entre todos, es decir, un texto sobre un fondo igual, así como un tiempo de duración similar entre ellos.</p> <p>Sin embargo, se pueden ver elementos propios del montaje de tipo tonal. Especialmente porque los cuatro planos utilizan aspectos comunes, como lo son la iluminación que resalta el punto central y aplanan los elementos de la imagen, así como mantener un encuadre frontal y estático de la cámara. De igual forma, los cuatro planos comparten la misma música y ninguno de ellos tiene ruidos como parte de los códigos sonoros.</p> <p>Si bien la secuencia comparte dos tipos de montaje que predominan, es decir, el tonal y el rítmico se puede observar que este último es el que predomina a lo largo de la secuencia, ya que los elementos que dictan el corte en el montaje son los textos y son los que permiten entender su organización.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
<p>Secuencia 2 01:56 al 04:23</p>	<p>El tipo de montaje que más se observa a lo largo de la secuencia es el sobretonal. Principalmente porque muestra características propias del montaje métrico, rítmico y tonal.</p> <p>Se considera métrico debido a que los planos en los que se tiene como contenido imágenes alusivas al armamento militar, específicamente disparos de proyectiles a través de cañones, tienen una duración de un segundo o una fracción de estos. Es por ello que el corte presenta una frecuencia entre uno y otro, teniendo como detonante de la organización el tiempo exacto de cada plano.</p> <p>Por su parte, el montaje rítmico se hace presente debido a que los planos, especialmente aquellos que recuperan imágenes de soldados marchando o de movilización de equipo militar y vehículos, se realiza el corte de acuerdo al contenido similar entre los dos planos.</p> <p>Esto permite que el montaje rítmico ocasione una percepción de aumento de velocidad en la situación mostrada. Es de importancia mencionar que los planos que representan al montaje rítmico le preceden a los planos adheridos al montaje métrico.</p> <p>En el caso del tonal se observa que los planos realizan el corte a partir de los ruidos. Estos van de la mano de los planos del montaje métrico, ya que el ruido del cañón y la imagen de este cortan en el mismo momento. Asimismo es tonal porque las imágenes que corresponden al corte en el montaje rítmico lo hacen junto con una tonalidad del color.</p> <p>Es por lo antes mencionado que el montaje de la secuencia dos es de tipo sobretonal, ya que como lo indican las características de este tipo de montaje es la suma de los tres anteriores. Permitiendo realizar un corte en el punto máximo del tono y con ello reforzar la percepción de un sentimiento en el espectador.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
<p>Secuencia 3 04:46 al 05:07</p>	<p>El montaje de la secuencia tres es de tipo tonal, ya que los planos cortan a partir de las tonalidades del sonido, específicamente en el uso de la música. Dependiendo del cuadro la música sube o baja la potencia del sonido y con ello el corte.</p> <p>De igual forma se puede argumentar que es tonal porque los planos comparten una misma imagen, es decir el mapamundi que se muestra en el cuadro. Los cortes que se ven en la organización de la secuencia cambian con cada uno de los encuadres y con esto su tonalidad gráfica pero siempre manteniendo el elemento que los une, en este caso el mapa mundial.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
<p>Secuencia 4 06:36 al 7:13</p>	<p>El tipo de montaje utilizado en la secuencia cuatro corresponde al de sobretonal, ya que contienen la suma de los tipos métrico, rítmico y tonal.</p> <p>Es métrico porque los planos tienen una duración aproximada entre ellos, ocho planos duran cinco segundos y los restantes dos segundos. Es por ello que se consideran parte de este tipo de montaje, ya que están cortados con precisión y generan una percepción de velocidad, especialmente en los que duran un segundo.</p> <p>Por su parte el de tipo rítmico está presente en la secuencia porque todos los elementos contiene contenido similar, en este caso, símbolos patrióticos de los Estados Unidos, así como monumentos a generales y soldados. También porque el alternado de los tiempos permite disminuir la percepción de velocidad de la secuencia.</p> <p>Mientras que el de tipo tonal está marcado por su tonalidad de luz, es decir, a partir del plano nueve los encuadres siguientes presentan el corte en la luminosidad del cielo. Sin embargo, también se observa que contienen una organización con base en la tonalidad del sonido, ya que la campana es el detonante del corte. Asimismo en los planos anteriores al noveno la voz en over sirve para marcar el corte que tienen los planos en el montaje.</p> <p>Es por estas razones que la secuencia se considera hecha a partir de un montaje de tipo sobretonal, ya que contiene las características de conglomerar a los tres tipos anteriores y con ello crear una sensación de lo emotivo.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
Secuencia 5 34:58 al 35:41	<p>El montaje predominante en la secuencia es de tipo rítmico. Esto se debe a que las imágenes que aparecen en el plano tienen similitud las unas con las otras. Al momento de que se efectúa el corte, los planos tienen semejanza con el que le precede, en el caso de los planos uno al cuatro tienen como principal imagen al almirante japonés. Mientras que el plano cinco al ocho comparten imágenes de la Casa Blanca de los Estados Unidos.</p> <p>También se observa que las sobreimpresiones de ciertos planos generan una percepción de disminución en la velocidad de la secuencia, ya que esos planos mantienen una duración similar y las imágenes son las mismas sólo que de diferentes perspectivas. Lo que contribuye a la percepción de alargar el tiempo cinematográfico.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
<p>Secuencia 6 38:49 al 43:30</p>	<p>A lo largo de la secuencia número seis el tipo de montaje que predomina es el rítmico, ya que el corte que se presenta entre ellos es a partir de similitudes entre uno y otro.</p> <p>Durante los planos del inicio las semejanzas radican en el cambio de contenido, es decir, en el mapa. En los planos que van del nueve al 20 las similitudes se observan en el equipo militar y presencia de soldados en cada uno de los planos.</p> <p>Asimismo, el montaje rítmico sigue prevaleciendo hasta el final de la secuencia. Utilizando imágenes que retratan la vida cotidiana de las personas en varios países de los aliados. Específicamente en los planos 44 al 49 se logra notar una percepción en la disminución de la velocidad en la secuencia. Algo característico del montaje rítmico.</p>

Secuencia IN/OUT	Tipo de montaje
Secuencia 7 50:54 al 52:11	<p>El montaje intelectual es el principal organizador de los planos. A lo largo de la secuencia se construyen conceptos utilizando los cortes como mecanismo de organización.</p> <p>Se puede observar que en los planos del uno al tres se yuxtaponen para crear un concepto de ideas. También se puede observar esto en los planos posteriores al número 15, ya que se utilizan cortes y la tonalidad del sonido para implementar un significado marcado a lo que se está viendo.</p> <p>El montaje intelectual permite que el espectador entienda un mensaje específico a través de las sumas de planos. Algo que en la secuencia número siete se puede ver con claridad.</p>

Identificación de Narración

Existentes:

1. Criterio de distinción entre personaje y ambiente.
2. El ambiente
3. El personaje como persona
4. El personaje como rol
5. El personaje como actante

Para determinar si es personaje o ambiente con base en sus criterios de identificación, es necesario observar el desarrollo de la historia. Si bien desde el inicio de la película se nombra a Estados Unidos como el principal sujeto que sostiene la historia, a través de la enunciación de frases como: “we Americans”(minuto 02:13) u “our entry into the war” (minuto 02:10), se puede identificar que la narración y la distinción del personaje van encaminadas a lo colectivo, es decir, de ambiente.

Sin embargo, también se puede observar el uso del personaje. En algunas partes de la historia como cuando el narrador nombra a lo colectivo en individual al enunciar “John Q” como principal afectado de los posibles escenarios de una ocupación alemana en los Estados Unidos. Sin embargo, solamente se nombra a John Q en dos ocasiones.

Por lo tanto se identifica que la narración va enfocada al ambiente.

A través del criterio de relevancia se puede referir a que el elemento que asume la narración es los Estados Unidos. Esto permite concluir en la identificación del país como personaje colectivo debido a que en él reposa la mayor cantidad de historia.

Por su parte, el criterio de focalización que se hace a la colectividad, es decir, al ambiente, el cual se realiza por medio del encuadre a los símbolos patrióticos estadounidenses, su ejército, políticos, edificios emblemáticos del país o acontecimientos históricos son los que más se observan al enunciar la participación de Estados Unidos en la guerra.

En el ambiente, el cual engloba al entorno, es decir, al decorado por el que se mueven los personajes es ambientado por medio de imágenes que representan lugares destruidos en la ciudad y en los campos.

El segundo elemento que engloba el ambiente es la situación, la cual permite situar en un espacio y un tiempo determinado al personaje. En el caso de la película está basado en los encuadres que filman monumentos de las ciudades europeas o asiáticas, incluso a ciudades y símbolos gráficos de Estados Unidos, así como a personas que combaten y personas que mueren por los ataques.

En este elemento que sitúa al espacio y tiempo, entran los mapas e ilustraciones que aparecen en la película, en los cuales predominan mapas de los países en conflicto y las demarcaciones en disputa.

En el personaje como persona se identifica como plano, es decir, simple y unidimensional, así como lineal, ya que sus propósitos son claros y siempre

	<p>se comporta de la misma manera frente al problema que desea solucionar.</p> <p>De igual forma, se considera como un personaje dinámico, ya que está en constante evolución debido a su cambio de prioridades. Al principio los Estados Unidos son indiferentes, como lo muestra la secuencia que va del minuto 24:30 al 25:23 en donde se muestra a una encuesta de varios ciudadanos negándose a estar en guerra con países europeos, sin embargo, la evolución se da al presentar argumentos de porqué es importante pelear en la Segunda Guerra Mundial.</p> <p>En el personaje como rol se identifica al personaje en cuanto al tipo de acciones que lleva a cabo. En este caso se observa que es activo porque Estados Unidos es la fuente directa de la acción, asimismo contiene características de ser un personaje autónomo, ya que realiza las acciones directamente.</p> <p>Además se considera un personaje modificador porque trabaja para cambiar la situación, en este caso para bien. También es protagonista y <i>official hero</i>, el primero porque mantiene la orientación de la historia, la cual es detener la invasión del Eje hacia los Estados Unidos. Mientras que el segundo está enfocado a un personaje que expresa valores e ideales reconocidos en la colectividad de generaciones pasadas, en la película se presentan imágenes que sostienen el argumento de que Estados Unidos está fundado en la democracia y en las libertades individuales, algo que retoman a lo largo de varias secuencias y como punto principal de diferenciación entre sus enemigos.</p> <p>En el caso del personaje como actante, en donde el personaje está en comparación con los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades en la narración, la identificación se establece así:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sujeto, aquel que se mueve hacia un objeto para conquistarlo o poseerlo. En este caso es Estados Unidos como personaje colectivo. 2. Objeto, es el que representa aquello hacia donde tiene que moverse el sujeto. Es lo que busca conquistar. En la película está representado como el deseo de mantener la libertad, la democracia y mantener la paz del mundo. 3. Destinador, es donde se origina el objeto, aquel motivo que mueve al sujeto por conseguir el objeto. En este caso se toma a la posible pérdida de las libertades individuales de los estadounidenses y la conquista de su territorio a manos de los japoneses y alemanes. 4. El destinatario es el que se beneficia de la conquista del objeto. Puede ser el mismo sujeto u otro personaje. Estados Unidos y las democracias son los destinatarios en la película. 5. Adyuvante, aquel que ayuda al sujeto a superar los obstáculos o pruebas que se presentan. En la película se menciona a Reino Unido, Francia y a los aliados que combaten a los enemigos en común, en este caso a los países del Eje. 6. Oponente, es quien se dedica a impedir que el sujeto consiga el objeto.
--	---

	<p>Alemania, Italia y Japón representan a los principales oponentes de Estados Unidos.</p> <p>En este caso, el personaje como actante se puede resumir como: Estados Unidos busca detener el avance de la conquista alemana y seguir siendo una democracia frente al mundo, así como el reconocimiento de ser un símbolo de libertad. Llevado por la motivación de evitar convertirse en un país destrozado por las potencias alemanas y japonesa. En esta búsqueda, el sujeto tiene como aliados a Reino Unido, Francia y los países que quieren liberarse de las fuerzas del Eje, los cuales, estos últimos, son sus oponentes.</p>
<p>Acontecimientos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La acción como comportamiento 2. La acción como función 	<p>La acción como comportamiento es una actuación atribuible del personaje frente a una situación o estímulo. En el caso de la película el comportamiento va dirigido a ser voluntario porque se expresa con claridad la intención, en este caso la película deja claro que la razón de pelear es para proteger a Estados Unidos, lo cual refleja una alta consciencia en las decisiones que se hacen, no son acciones sin pensar, es por ello que se considera consciente.</p> <p>En el tercer tipo de comportamiento se encuentra la acción en colectivo, el cual se considera como un grupo social. En la película se muestra como la decisión del país por combatir las amenazas por medio de la implementación de los recursos industriales en el desarrollo de armamento, así como la creación de un ejército capaz de luchar contra otras potencias más adelantadas.</p> <p>El cuarto tipo de comportamiento se enfoca a ser transitivo, es decir, que las acciones pasen de alguna forma a los demás. En la película, a pesar de que el enfrentamiento recae en el Estado, este lo pasa a sus ciudadanos por medio de la unidad de todas las personas que lo conforman y del uso todos los recursos.</p> <p>Asimismo puede observarse que es transitivo porque Estados Unidos hace el llamado a colaborar con los países que ya están en guerra y que necesitan su ayuda.</p> <p>En los dos últimos comportamientos, los cuales son plural y único, se busca que las acciones sean generalizadas, mientras que único busca que sólo sea una vez. En la película se puede observar que las acciones buscan ser generalizadas por todos los aliados y todos aquellos que buscan la democracia y la libertad.</p> <p>Por su parte, es único porque se introduce la idea de que sólo hay una oportunidad para detener a los agresores de Estados Unidos y de evitar que el mundo se convierta en un “mundo esclavo”.</p> <p>La acción como función está encaminada a la de privación, esta se caracteriza porque al personaje se le sustrae algo que le resulta muy valioso. En el caso</p>

	<p>de Why We Fight a Estados Unidos se le sustrae la paz y la tranquilidad de vivir en un mundo que sigue un sistema democrático.</p> <p>Sin embargo, también se observa una acción de función dirigida a la observable del alejamiento, en la cual se confirma una pérdida, es decir, la paz y la tranquilidad, para después encaminarse a una búsqueda de una solución.</p> <p>En la película el alejamiento se muestra a partir de que Estados Unidos pierde la paz en la que vive antes del ataque de Pearl Harbor, resultando con ello su entrada al conflicto y la necesidad de defender el sistema democrático. Posterior a esto se busca la solución, la cual es combatir y destruir la maquinaria armamentística de Japón y Alemania.</p>
<p>Transformaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las transformaciones como cambios 2. Las transformaciones como procesos 3. las transformaciones como variaciones estructurales 	<p>Las principales transformaciones como cambios que se observan en la historia de la película son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cambios de actitud, los cuales comprenden los modos de hacer. En el caso de la Why We Fight el personaje pasa de realizar acciones enfocadas a crear acuerdos de paz entre las naciones agresoras, así como buscar que Japón desista de sus aspiraciones colonialistas. Sin embargo, frente a las negativas de este último Estados Unidos cambia sus modos de hacer, pasando de pacifista a un estado de combate contra sus agresores. 2. El segundo son cambios individuales, lo cual infiere a que un sólo personaje realiza la acción. Como se mencionó antes el personaje es de ambiente, en el que Estados Unidos funciona como un personaje que engloba a todos los ciudadanos. Es por ello que se tomará como cambios individuales en lugar de colectivos. Aclarado esto, se puede entender que las transformaciones residen en el cambio de el aislacionismo estadounidense a la cooperación mundial por combatir un enemigo común. 3. Cambios uniformes, son aquellos que sólo se afecta a un rasgo de la persona. En este caso sólo se transforma la indiferencia de los Estados Unidos a participar en la guerra, el cual cambia por determinación de pelear y defender sus valores e ideales. 4. Los cambios lineales, los cuales se caracterizan por ser uniformes y continuos. En la historia el cambio se da en que se busca una sólo meta, es decir, la busca de mantener las libertades y el sistema democrático. 5. Cambios efectivos, se refiere a que inciden en las situaciones y no queden inconclusas. En el caso de la narración de esta película el ingreso a la guerra funciona como transformación efectiva. Se deja de lado la indiferencia por la participación.

	<p>En las transformaciones como procesos se basa en dos vertientes, la primera de mejoramiento y la segunda de empeoramiento. La primera es la que aplica a la historia de Why We Fight y su personaje, principalmente porque el mejoramiento de él, significa para el oponente un empeoramiento en la búsqueda de su objetivo.</p> <p>Esto se hace visible al identificar que la entrada de Estados Unidos y la búsqueda de su objeto, el cual es la búsqueda de la libertad y la paz, atenta contra el objeto de Alemania y Japón, principales oponentes, el cual es conquistar países y volverlos “esclavos”.</p> <p>Otra de las características del mejoramiento es la de proporcionar evidencia desde qué punto se organiza el discurso de la película. En el caso de la película desde los primeros planos se deja en claro, por medio de un código gráfico de texto, sus intenciones. El texto dice: “Ningun compromiso es posible y la victoria de las democracias solo puede ser completada con la derrota total de las máquinas de guerra de Alemania y Japón”.</p> <p>Es por ello que se considera una transformación como proceso de mejoramiento.</p> <p>En las transformaciones como variaciones estructurales se puede observar que tiene una tendencia hacia el estancamiento, es decir, que la historia representa un no-variación, con características de que se insiste en la permanencia de los datos iniciales.</p> <p>En el caso de la película se observa que la trama empieza con la aportación de datos de la importancia de la película como instrumento de entrenamiento para entender las causas del ingreso de Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial, mientras que su final retoma los elementos de su inicio para reforzar la importancia de combatir a sus oponentes y qué pasará en caso de ser indiferentes ante el contexto mundial.</p>
--	---