



DONOSTIA ZINEMALDIA
FESTIVAL DE SAN SEBASTIAN
INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

SITGES 
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE CATALUNYA

ATRÉVETE A CAMBIAR TU MUNDO

VERBO

UNA PELÍCULA DE
EDUARDO CHAPERO-JACKSON

ALBA GARCÍA MIGUEL ÁNGEL SILVESTRE VERÓNICA ECHEGUI VÍCTOR CLAVIJO MACARENA GÓMEZ Con la colaboración especial de NAJWA NIMRI, DJEDJE APALI



5

TELECINCO
CINEMA 2

5

MÚLTIPLA



CANAL+

www.verbolapelicula.com



DOLBY
DIGITAL



UN DÍA DE CINE ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL Y CRECIMIENTO PERSONAL

Guía didáctica realizada por
Ángel Gonzalvo
María Asín/Informe
Nacho Lasierra/Analizamos
Olga Muñoz/Actividades
Con la colaboración de
Marina García Atance y Silvia Laborda Belenguer,
estudiantes de 3º ESO IES Corona de Aragón/ La voz del público
Eva Martínez /Cine para ver en familia
Dpto. de Sanidad, Bienestar Social y Familia.
Servicio de Programas de Atención y Apoyo a la Familia



Fotografías: © TeleCinco y Apaches Entertainment
Teresa Isasi: © Foto p. 7, 12 y 21. Jorge Alvariño: © Foto p. 22
Dámaso Agullar: © Foto p. 29
Con la colaboración de
TELECINCO CINEMA, S.A.U.
APACHES ENTERTAINMENT, S.L.
UN DÍA DE CINE

Contacto: Carretera de Cuarte s/n. 22071-Huesca (España)

974-210012 undiadecine@aragon.es

www.undiadecineiespiramidehuesca.com

Índice	3
Mis anotaciones.....	4
Informe ¿Problemas difíciles?	5
Eduardo Chaperó-Jackson.....	9
Habla el director.....	9
Ficha y sinopsis.....	11
Antes de ver <i>Verbo</i>	12
Cómo se hizo.....	12
Observa lo que se cuenta.....	12
Observa cómo se cuenta.....	13
Después de ver <i>Verbo</i>	13
Recuerda.....	13
Memoria narrativa.....	15
Analizamos <i>Verbo</i>	17
La voz del público.....	21
Cine para ver en familia.....	23
Actividades.....	25
Previas.....	25
Posteriores	26
Vocabulario.....	29

MIS ANOTACIONES

INFORME ¿PROBLEMAS DIFÍCILES?

Piezas para un puzle

En la vida a veces nos encontramos situaciones complicadas, llenas de conflictos, confusión y caos. No sabes cómo has llegado allí, y menos cómo salir; no hay forma de ver por dónde.

Muchas personas describen la situación como estar en un túnel, un pozo, un abismo, donde todo está oscuro y uno no se atreve a dar un paso, y cuando a ciegas trata de avanzar, se da golpes. Y siente la soledad, la impotencia, el miedo, la vulnerabilidad, el agotamiento... Y así se pierden las fuerzas, las ganas de encontrar la salida; uno se encuentra herido, roto, frágil.

Esto que le pasa a Sara, ocurre a veces a los 15 años, y también en otros momentos de la vida, cuando se atraviesa una **crisis vital** y surgen sentimientos de desesperanza, sintiéndote desarmado, impotente y desvalido. Sara vive en una situación así: el único mundo que conoce, y que siente que no es suyo, sino construido por sus padres y los colegas de sus padres, no le gusta. Está sufriendo una desilusión por ese mundo, y todavía no siente ilusión por otro. ¿Qué debe hacer? Nadie ha sabido prepararla para las dificultades que trae la vida. Nadie la entiende, a la vez que se enfrenta con la exigencia de adaptarse a ese mundo: "*sé realista*", "*ya no eres una niña*", "*queremos que te vaya todo bien*."

Salidas en falso

En este caos, que conlleva **grandes dosis de incertidumbre**, ansiedad, aislamiento, incomprensión, vacío, abismo, oscuridad,

angustia y dolor, una salida que puede aparecer (si el dolor es insoportable y la desesperanza ya se ha adueñado de nuestro ser) es acabar con todo, incluso con la vida.

La muerte supone una forma de huir del caos, una búsqueda de tranquilidad, de paz, ante una vivencia desasosegante y desintegradora de la persona. Muchos piensan en el suicidio como una salida. Pero no es la solución, es un gesto desesperado. Lo contrario, **la vida, es la posibilidad y la capacidad de ponerse en juego**, admitiendo que se puede ganar o perder.

A veces, la gente trata de atravesar estas situaciones críticas sin mirar e investigar en sus "aguas oscuras", en su interior. Trata de huir por caminos equivocados que no conducen a nada, paliando el sufrimiento emocional con sustancias psicotrópicas o alcohol, evitando el contacto con lo que lo ocasiona.

Buenas pistas: las compartidas

Tomar conciencia de las dificultades, de los sentimientos, de la rabia y el dolor que llevas dentro, hasta tocar fondo, sirve porque al lado de estos sentimientos, está la imaginación, los deseos, las capacidades propias. La película muestra cómo **poder expresar, decir lo que sientes, da poder**.

Sara necesita seguridades, ánimos, que alguien le diga "*lo vas a hacer muy bien*", porque está llena de dudas, de incertidumbre, no sabe lo que quiere, o cómo hacerlo; tomar decisiones en este momento le resulta muy complicado.

Justamente, dice la película, se trata de enfrentar aquellos sentimientos que más cuesta expresar, que más va a costar superar.

Cuando vemos a alguien aislado, que no sale, no se centra en sus estudios, no se relaciona, etc., presuponer que "es una vaga", "un tipo raro"..., y dejarlo de lado, no lleva muy lejos. Más bien podríamos pensar que esa persona está en un estado de conflicto o debate interno, tratando de decidir qué le gusta y qué no; qué debería hacer y lo que quiere hacer.

Son situaciones en las que se necesita ayuda de los de alrededor y, a veces, profesional. Cuando observamos a un chaval así, hay que poner los medios para que la situación no se estanque. ¿Qué le pasa a ese compañero que no se queda a hablar, que siempre está aislado? ¿Qué haces tú, quién hace algo?



Esta película trata de Sara, pero también de cualquier persona que atraviesa una **situación de crisis, de cambio**: ¿Con quién has podido hablar cuando te ha pasado algo muy fuerte, a quién se lo has dicho? Para poder bucear en la crisis, en esas aguas oscuras y subterráneas y conectarse con las dificultades y los sentimientos, hay que **buscar ayuda, cómplices**, y expresar todo eso

que llevas dentro. Así la persona se da cuenta de que no está sola; y es que en esas aguas tormentosas también está la capacidad de uno, su poder, y si no se tiene miedo, si uno puede reconocer su propia voz, su propio deseo, entonces podrá **afrontar** sus **problemas**.

Y sin embargo, la película también nos hace ver que la vida, en cierto sentido, es un camino solitario. Cada persona tiene que apropiarse de su mundo, no puede aceptar lo que le viene dado, pues por muy bueno que sea, uno tiene que sentir que el mundo es algo suyo porque uno ha hecho algo allí, está su palabra, su obra, su voz.

A veces cuesta encontrar nuestra propia voz

Es una contradicción que toda persona debe resolver, el dilema de que para **entender quién soy** yo ("*yo soy, yo quiero, yo debo*"), para resolver este dilema, necesitamos al otro. De aquí saldrá el "*yo puedo*".

La solución llega cuando Sara, cuando cualquiera en su situación, puede salir de su aislamiento, de la pasividad con la que se encontraba viviendo ese proceso, y se convierte en una persona activa, que encuentra no falsas salidas, sino una **solución activa, adaptativa** pero propia.

Además, la cuestión es que la solución o salida es personal, para cada uno es diferente, y es un proceso en el cual la persona tiene que encontrar realmente su "*propia salida*", su propio camino, para que sea una salida de verdad, auténtica, real, que tenga un valor propio. No hay dos personas iguales, dos jóvenes iguales, cada persona es única, cada cual debe descubrir por qué vivir, cuál es su motivación básica, cuáles son sus límites.

EDUARDO CHAPERO-JACKSON



Eduardo Chaperó-Jackson (Madrid, 1971). Director y guionista con más de 150 premios en el mundo del corto. También tiene formación en interpretación, dirección de actores y dramaturgia y en **producción**, donde trabajó como ayudante (*Crimen perfecto* y *Los otros*). Su primer corto, *Contracuerpo* (2005), se estrenó en **Venecia** y fue preseleccionado por la **Academia de Cine de Hollywood** para los **Oscar**. Con *Alumbramiento* (2007) obtuvo, entre otros, el **Premio del Cine Europeo al Mejor Cortometraje**. Ambos, junto a *The End*, fueron estrenados de manera conjunta como *A contraluz* (2009).

Verbo, su primer largo, le valió tres nominaciones en los **Premios Goya**: dirección novel, actriz revelación (Alba García) y canción original (*Verbo*, Pascal Gaigne y Nach).

Habla el director...

¿**Verbo** es una película de **género fantástico**?

Verbo utiliza armas del género fantástico, pero están en función de una historia sobre la adolescencia, es una fábula sobre los vacíos en una edad difícil en la que uno busca su identidad y rastrea respuestas sobre el mundo que le rodea.

La película, ¿está pensada para el público joven?

Quería crear un cuento moderno, de aventuras, donde una chica normal intenta encontrar respuestas. Hay películas de

adolescentes más comerciales, algunas muy buenas, pero que habitualmente dan una imagen de la juventud que rebaja su capacidad de profundizar en las cosas. Y hay películas de adolescentes más serias que terminan limitadas a los festivales y al público adulto. Mi reto era acercarme más a esos lenguajes y códigos que usan los adolescentes hoy en día.

¿El manga, los videojuegos y el hip hop son claves en el film?

Sí, tiene que ver con esos códigos. En el caso del videojuego está relacionado con el concepto de prueba que potencia la interactividad. En cuanto al manga, a mí me encanta el trabajo de **Hayao Miyazaki**, cómo plasma en imágenes tan expresivas un mundo que tiene que ver con el viaje iniciático. El hip-hop está vinculado a la trama, pero lo importante es el verso, la poesía, la creatividad, el mundo de la imaginación. **Realidad e imaginación conviven todo el rato.**

¿Y las referencias al *Quijote*?

La protagonista es un poco igual. Su vacío en la vida le crea la necesidad de magia y fantasía hasta acabar creando una realidad paralela. Y como el suyo es un viaje hacia la palabra y el lenguaje, descubrirá un libro con mucho de actual.

¿Diferencias entre estos adolescentes y los de tu época?

Hay una idea de que hoy las aulas son salvajes, se habla de desmotivación... Quizás están desorientados, más los chicos que las chicas, que tienen mayor capacidad emocional y expresiva. Pero en los actores con los que he trabajado noté mucha curiosidad, una buena respuesta a los temas de los que trata la película. No creo que sea una generación que está todo el día haciendo botellón.

FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA

País: España.

Año: 2011.

Duración: 84 minutos.

Género: Fantástico y dramático.

Dirección y guión: Eduardo Chaperó-Jackson.

Fotografía: Juan Carlos Gómez.

Dirección de arte: Gustavo Ramírez.

Montaje: Elena Ruíz.

Música: Pascal Gaigne, con la colaboración de Nach.

Sonido: Agustín Peinado y David Rodríguez.

Efectos especiales: Pau Costa y Javier Jal.

Efectos digitales: David Heras (supervisión).

Animación: Carlos Salgado.

Producción: TELECINCO CINEMA y APACHES ENTERTAINMENT.

Productores ejecutivos: Jesús de la Vega y Jorge Tuca.

Reparto: Alba García (*Sara*), Miguel Ángel Silvestre (*Liriko*), Verónica Echegui (*Medussa*), Victor Clavijo (*Totem*), Macarena Gómez (*Prosak*), Adam Jezierski (*Foco*), Manolo Solo (*Profesor*), Nasher Saleh (*Darío*), Fernando Soto (*Rafa*).

Sinopsis: *Sara* es una tímida adolescente de quince años que no comprende el mundo en el que vive. Solo *Liriko*, un misterioso personaje que comunica enigmáticos mensajes a través de los grafitis, parece entenderla. En su búsqueda, *Sara* vivirá una extraña aventura a vida o muerte.

ANTES DE VER VERBO

Cómo se hizo

- Tras treinta meses de trabajo desde el inicio de la **preproducción**.
- Con un presupuesto de dos millones y medio de euros.
- 8 semanas de rodaje: tiempo muy ajustado para ser tan compleja.
- Se rodó mucho material, el primer montaje: 150 minutos.
- En escenarios reales, decorados en **plató** y rodando con **chroma** para incrustar escenarios generados en **3D**.
- Hay pocos planos que no hayan sido retocados digitalmente, cerca de 500 tienen efectos.

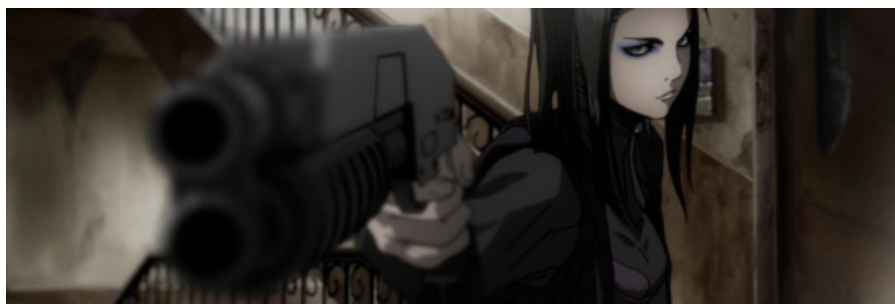
Observa lo que se cuenta

- La búsqueda de Sara de su lugar en el mundo.
- **Una fábula sobre la adolescencia**, cuando la insatisfacción por dejar la infancia atrás nos hace buscar nuestra identidad en un mundo que no nos gusta.
- Lo difícil que nos puede parecer, a veces, el **comunicarnos**.
- Y también se alaba **el poder de la imaginación**.



Observa cómo se cuenta

- Con un **guión** complejo y bien ensamblado en sus piezas, con un prólogo y epílogo que enmarcan la historia dándole continuidad.
- Con una narrativa en la que es difícil saber si lo que vemos es la realidad, una paranoia o un sueño.
- Con elementos propios del **cine fantástico** y del **melodrama**.
- Con referencias de la cultura hip-hop, el manga (la serie de TV *Ergo Proxy* de Shukou Murase), los videojuegos y el *Quijote*.



- Con unos colores donde predominan los **tonos fríos**, sobre todo en casa de Sara y en el instituto, volviéndose más cálidos al final.
- Con una importante presencia de cristales y espejos.

DESPUÉS DE VER VERBO

Recuerda...

- El **mensaje** dice que no conviene ignorar lo que pasa en el mundo, y que cada individuo debe usar su potencial para mejorarlo.
- En **VERBO** están presentes las señas de identidad de la cultura hip-hop (los grafitis, los skates, el rap, las sudaderas con capucha); del manga (los encuadres, los dibujos, el color); de los videojuegos (las tres pruebas de Sara: **la superación de pantallas como metáfora**

de los pasos que hay que dar en la vida), y de la ciencia ficción (un "instante infinito", un submundo oscuro: la mente de Sara).

- Predominan los tonos fríos que transmiten la sensación de que vive en un cubo de hielo (el **director de arte** usó azules, grises, morados, con cristales escarchados para separar ambientes en la casa, 7'16''-7'35'', acentuando la incomunicación en la convivencia).
- Tras el discurso de Sara, las imágenes adquieren una **tonalidad cálida** hasta el final, con la transformación en dibujos del barrio.
- El universo subterráneo se consigue mezclando localizaciones reales (la sala de columnas del estanque, un lugar bajo tierra donde se canaliza el agua de lluvia para evitar inundaciones; los túneles) y decorados generados por ordenador: la gran cantera post-industrial y el túnel de sonido (túnel luminoso).



- En el túnel de sonido, donde Sara ha de superar la prueba de la palabra, el color de las luces cambia según el volumen en que hablan: volumen bajo, azules; gritos, rojo (es **postproducción**).
- Los grafitis son postproducción (implica rodar con **chroma**).

MEMORIA NARRATIVA

En letra normal, lo que vemos, en *cursiva*, lo que oímos.

1. Prólogo. Exterior noche. Macrociudad de ritmo frenético.
2. Interior noche. Baño. Un adolescente asiático intenta suicidarse.
3. **Panorámica** ascendente desde el submundo: VERBO (2'07'').
4. Sigue la panorámica: montaña de neumáticos y urbanización al fondo. No ha dejado de sonar la **música convencional**.
5. Grafitis: Busca tu misión. Eres un puzzle incompleto.
6. **Voz en off**: *Me llamo Sara. Tengo 15 años y este es mi mundo.*
7. Interior día. Casa de Sara. Colores azules, tonos fríos. Sigue el *off*: *busco a la única persona que parece entenderme* (10'07'').
8. Interior noche. Casa. Llega la madre: *es por ti [...]*.
9. Interior día. Aula. *¿Puedes hablar más alto?*- dice el profesor.
10. Interior noche. Habitación. Sara lee el *Quijote* y explora el espejo. Del otro lado vemos a un misterioso encapuchado que la observa.
11. Autobús. Miradas entre *Darío* y Sara (no se atreven a hablarse).
12. Sara pasa de la excursión y ve la momia de una niña suicida.
13. Interior noche. Casa. Mientras Sara repasa su álbum de fotos de grafitis de *Liriko*, su padre duerme en el sofá con la TV encendida.
14. Interior noche. Refugio de *Liriko*: conciencia, palabra, acción.
15. *¿Se puede saber dónde has pasado la noche? [...] Llego tardísimo al trabajo [...] Luego hablamos.*
16. Exterior día. Las excavadoras destruyen la casa de *Liriko*.
17. Sara va a tirarse por la ventana. No contesta al móvil (30'07'').
18. Sara, detrás del espejo, se ve muerta mientras cae al submundo.
19. *¿Pero dónde estoy? Esto es un viaje a tu laberinto.*

20. La primera prueba es la conciencia: *enfrentarte a lo más profundo de ti misma. Sara es consciente de que no quiere morir.*
21. Interior día. Habitación. Sara frente a la ventana (45´56´´).
22. Una fuerza oscura y maligna les sigue persiguiendo. *Una poderosa percusión repetitiva la hace patente (47´07´´).*
23. Los personajes son dibujos animados. *Has entrado en el mundo de la imaginación. [...] RAP interpretado por Nash.*
24. La segunda prueba: la palabra. Una gran cantera, post-industrial y sombría, da paso a un luminoso túnel de sonido (51´45´´).
25. *Darío* desanda sus pasos y vuelve para llamar al timbre de Sara.
26. En el túnel, en el duelo dialéctico muerte-vida, vence la vida.
27. *La conciencia y la palabra son tuyas (voz en off de Líriko).*
28. Interior día. Habitación. Sara habla con Líriko (62.28´´). *La tercera prueba te espera. La acción está en aquello que necesitas expresar, lo que más te cuesta superar.*
29. Sara llama a *Darío* y quedan para el día siguiente.
30. 6:45 hs. Sara le da una carpeta y un beso a su padre. A su madre le dice: *puedo cambiar cosas, ahora lo sé.*
31. Grafiti: Tu vida comienza a rimar.
32. Sara a Luis: *el juego de verdad se juega aquí fuera.*
33. Interior día. Aula. Sara recita el capítulo 50 del *Quijote*, y añade: *no dejéis que la belleza y la verdad mueran.*
34. Exterior día. Extrarradio. Sara y *Darío* llenan el barrio de color.
35. **Panorámica** ascendente desde el solar derruido. **Funde a negro.**
36. Epílogo. Abre de negro al joven asiático que intentaba suicidarse, tres personajes encabezados por Sara le socorren.
37. Títulos de crédito. Sigue el RAP: *atrévete a cambiar tu mundo.*

La conciencia

La conciencia, racionalidad, orden. La que nos dicta, la que nos pone en marcha, la que hace que diferenciamos la estrecha línea que separa el bien del mal. El reverso de la inconsciencia, el desorden, lo irracional. La conciencia, pasto de casi todas las religiones, problema matemático sin resolver para la (con) ciencia.

Chapero-Jackson nos plantea varios interrogantes para que entendamos lo que fluye en el interior de **una adolescente en crisis**.



La adolescencia, entre la niñez y la madurez, es quizá uno de los estados de mayor inestabilidad a lo largo de nuestras vidas. Así se nos muestra a *Sara* en todo momento. Como un ser inestable, apagado, vacío. Rodeada de un mundo que no le gusta, que como ella misma dice "no entiende". Con unos **padres** más preocupados de las formas que del fondo. Con un **profesor** desinteresado en sus quehaceres, fruto de una educación rutinaria,

machacante y poco productiva. Con unos **compañeros de clase** sumidos en una dinámica insoportable, incomprensible, pretendidamente al margen de todo y de vuelta de nada. Un embudo sin salida que lleva a *Sara* hasta un planeado suicidio. *Sara* no encuentra salida y decide tomar el camino más fácil. También el más efectivo. Terminar con todo porque nada tiene sentido.

Sin embargo, en la corta distancia que separa a *Sara* de la ventana, esta comienza a librar una batalla. Como le dice *Liriko*: "*la más difícil de tu vida*". Pues es en la conciencia donde se libran esas batallas. Y es ahí donde **Chapero-Jackson** logra que su mensaje se cuele a través de un mundo que transita entre lo cyber, lo punk, lo rapero y lo gótico. Un mundo adaptado a sus intereses. Porque no hay nada más particular que el interior de cada ser humano.

La palabra

El texto. El diálogo. **La base de cualquier comunicación**. El puente que une (y también separa) a tantas culturas. La naturaleza que nos hace seres humanos y nos distingue del resto de homínidos. La palabra. Tan elogiada y devaluada, tan certera o imprecisa según quien la trate.

Antes de nada existe la palabra: el guion. Es ahí donde el autor plasma sus ideas, les da orden, las estructura y transforma en imágenes. **El guion** de **Verbo**, puede contener aciertos y desaguisados a partes iguales. Quizá no sea redondo, quizá sea evidente en alguna de sus partes, quizá alguna de sus tramas resulte forzada o peque de plantear muchas cuestiones sin abordar en profundidad ninguna. Qué importa. **Verbo** es un soplo de aire fresco en nuestra cinematografía. Su guion es el disparo de un

francotirador que se arriesga con una película cuya dirección es compleja. **Chapero-Jackson** se atreve con un guion salpicado con versos, citas, poemas, rimas y animación, haciendo del mismo, una verdadera rareza en nuestro cine.

Desde su perspectiva, entre los versos del *Quijote*, también caben las rimas de Nach. Las (inmortales) palabras que Sara lee en el *Quijote* son las mismas que escribió Cervantes en su momento. Palabras que han servido para multitud de artistas como fuente de inspiración. Siguen llenas de magia, aventuras, oraciones en clave, momentos de la mejor literatura. Sin embargo, ¿por qué ahora ya no interesan? ¿Está el problema en los oídos del estudiante que se ve obligado a recitarlas de memoria o en las palabras de su profesor? La respuesta que plantea **Chapero-Jackson** en su **clímax** no deja lugar a la duda. "*Los estudios no abandono*" dice orgullosa Sara cuando sale de clase. Sara es, en parte, el fruto de un sistema que sigue empeñándose en no querer escuchar **los verdaderos intereses de los más jóvenes**. En no adaptar un discurso que quizá necesite cierta revisión. No se malinterprete, pues el sistema hace lo que puede. Pero, ¿por qué no integrar el rap y el hip hop, el cine, la televisión, la literatura actual, el cómic y muchas otras disciplinas apartadas durante tanto tiempo de las aulas? ¿Por qué no? ¿Por qué no desterrar de una vez por todas el mito de que todo lo anterior fue mejor? **Verbo**, por tanto, no solo propone cierta reflexión para el alumnado, sino también para su profesorado.

La acción

El movimiento. El motor del ser humano. Lo que marca la antítesis a la pasividad (o el **pasotismo**). Porque sin acción nada

merece la pena. **Actuar es lo más importante de todo** y lo que da sentido al resto de las pruebas (conciencia y palabra). Pues el dominio de la palabra y la libre conciencia no son suficientes si no van acompañadas de actos.

¿Cuántas veces hemos dicho o pensado: voy a hacer esto, voy a hacer aquello otro? ¿Cuántas ideas han muerto en el tintero de nuestra pasividad? ¿Cuántos sueños no se han cumplido por no echar a andar a tiempo? *Sara* supera las dos primeras batallas en su universo personal, sin embargo, le falta superar la tercera en su entorno real. Porque huir de algo que no nos gusta, casi nunca suele ser lo mejor. El afrontamiento, mediante la acción, es lo que *Liriko* le pide a *Sara* para superar el último de los escalones. Para accionar su propia **rebelión frente al mundo**.

Suele ser muy típico, pero quizá a través de **Verbo** también podamos reflexionar sobre la importancia de los pequeños actos. **Chapero-Jackson**, en una secuencia ejemplar, nos muestra cómo para hacerle recordar a una madre la adolescente que un día fue, solo necesitamos llevarla con mimo hasta sus recuerdos más preciados. *Sara* lo hace con una hilera de sopa de letras (el ADN de la palabra), trazando un caminito, como si de un cordón umbilical se tratase, desde la habitación de su madre hasta la suya. Un pequeño acto que provoca una reacción inmediata. Pues la acción, una vez se ejecuta, siempre provoca reacción.

En **Verbo**, *Sara* lucha por encontrar su lugar en mundo, algo nada fácil por lo que todos tenemos que pasar. De esta forma, nos invita a una última pregunta. La más difícil: ***“¿y tú?, ¿qué lugar ocupas en el mundo?”***

La voz del público

Esta película nos ha calado muy hondo porque, al fin y al cabo, está basada en hechos reales (dentro de un marco de fantasía). El tema alrededor del cual gira la historia, **el suicidio adolescente**, es un hecho que está presente en nuestra sociedad. No trata del suicidio en sí, pero en cambio sí lo hace de las razones que pueden llevar a una persona a cometerlo, o al menos a planteárselo, como la angustia o la incompreensión que todos hemos experimentado alguna vez o que acabaremos sintiendo.

Nos habla de segundas oportunidades, que pueden llegar desde lo más profundo de uno mismo y nos hace reflexionar sobre el hecho de que en la vida real no vamos a tener esa segunda oportunidad una vez que decidamos realizar el acto que le pone fin. Por eso, aunque lleguemos a un punto de desesperación en el que creamos que no hay otra salida, hay que pararse a pensar en las personas y cosas que dejaríamos atrás.



Se trata también el tema de **la amistad**, mostrando el gran apoyo que nos brinda, y lo importante que es en el universo personal de cualquier ser humano. Al igual que **la familia**, que también es imprescindible, pero Sara no se da cuenta hasta que en una de las pruebas cree perderlos a todos.

Nos ha llamado la atención el hecho de que se introduzcan **retazos de fantasía**, protagonizados en su mayoría por *Liriko*, que nos muestran la lucha que mantiene por dentro Sara. También nos ha impactado la escena en la que, en su mundo interior, se da cuenta de que hay bastante gente en su misma situación y que están sufriendo y pasándolo mal, tal y como le muestran **los espejos**.



La estética de la película está muy cuidada, con amplias gamas de colores y nitidez cuando se muestra el paisaje y los rostros. Y hay escenas muy trabajadas, como en la que aparecen los grafitis por arte de magia, dando pistas a Sara. En cambio, cuando Sara se sumerge en su mundo, los tonos son apagados, lúgubres, y predomina el negro, lo que nos hace diferenciar ambos escenarios.

El **desenlace** es acertado: Sara se compromete a ayudar a adolescentes que pasan por su situación, para que se den cuenta de que **merece la pena seguir adelante**, convirtiéndose a sí misma en "Verbo", la prueba de que existes con un grito eterno.

Nuestra conclusión es que no hay que rendirse, sino luchar, por un mundo en el que a nadie se le tenga que pasar por la cabeza acabar con su vida, y en el que predomine **el amor**, que es uno de los grandes pilares que nos sostiene, como muestra la escena final.

CINE PARA VER EN FAMILIA

“Quiero vivirlo, aunque me equivoque”

VERBO es una película extraña, diferente, y de un destacable valor estético. Una película libre y ambiciosa; libre en el manejo del lenguaje cinematográfico y en su desarrollo narrativo, y ambiciosa en su búsqueda mediante esa multiplicidad de lenguajes heterogéneos de “otros” mecanismos de acercamiento a la difícil y frágil etapa de **la adolescencia**, y a las preguntas que en ella se plantean.

Sara, la adolescente protagonista, tímida, introvertida, incomprendida, acomplejada frente a un mundo que no entiende y en el que “no se encuentra”, inquieta y curiosa, comienza su particular búsqueda de respuestas, ante las cuales encontrará **la ayuda de una suerte de tutor**, un grafitero de nombre *Liriko*. Ese íntimo proceso iniciático la conducirá a lo más profundo de su ser.

VERBO, en una primera valoración, puede resultar una película difícil para ver en familia. Tal vez el uso de tantos lenguajes, estéticos, narrativos, *culturalistas*, lejos de acercar, alejen de lo que aquí estamos tratando: servir de materia de coloquio familiar. Para las madres y padres puede resultarles complicado el “meterse” en la película tanto por el contenido como por la forma en la que está realizada. Quizá tengamos que recomendar el verla más de una vez para captar las posibilidades que ofrece y es que, por los temas y problemas a que se refiere, resulta de indudable valor para ser abordada en casa.

Sirvan las siguientes **propuestas de orientación para ver y discutir en familia la película:**

- Desorientación de la adolescencia y búsqueda continua y angustiada de una salida, de una explicación.
- Sentimientos de incompreensión por parte del mundo que les rodea (familia, escuela, amistades...).
- Desorientación e incompreensión también de la familia y profesorado que no logran "conectar" y pueden llegar a juzgar erróneamente comportamientos que responden a esa búsqueda de sentido a la vida.
- El sufrimiento en el proceso de identificación y de encontrarse a sí mismos. Sus padres no ofrecen la respuesta que buscan.
- Espíritu inquieto y aventurero de la adolescencia que puede conducir a caminos llenos de riesgos y a decisiones extremas.
- Necesidad de "mensajes", de pistas, de guías que les indiquen por dónde continuar. La familia y adultos de referencia en el proceso. La importancia e influencia de los iguales.
- Dificultades para lograr la conciliación personal, familiar y laboral por parte de los padres, lo cual no permite dedicar el tiempo necesario a la atención a los hijos e hijas.
- Abordaje del tema del suicidio en la adolescencia.
- Identificación con personas que son capaces de animar, de motivar y de ayudarles a aprender a vivir.
- Cambio de actitud al "encontrarse": capaces de expresar emociones, de participar, de sentirse contentos y tranquilos, de reconocer lo positivo en la vida, de enfrentarse a sus miedos y temores y de servir de ejemplo a otros.

Antes de ver *Verbo*

1. El lema de la película es: "*Atrévete a cambiar el mundo*". Qué crees que es más importante para hacerlo y por qué:

Cambiar tu actitud Que cambie todo aquello que te rodea: familia, amigos, situación económica, visión que de ti tienen los demás El mundo es así y yo no puedo cambiarlo ...

2. **La adolescencia** es un momento crítico, de cambios, en el que a veces se sufre para encontrar el yo adulto (los suicidios son frecuentes en esta etapa de la vida). Qué opinión te merece esto.

Es un acto de cobardía y egoísmo Es un derecho del ser humano Es el fruto de la desesperación a que nos lleva la complejidad de la vida Es algo que no consigo entender ...

3. Lo más importante para un adolescente es:

El afecto de familiares y amigos La posición social, la imagen ante sus iguales La necesidad de encontrar su propio yo ...

4. Sara, se apoya en dos cimientos distintos: los **gráfiti** de un personaje misterioso, *Liriko*, y el *Quijote* de Cervantes. ¿Alguna vez has sentido que una canción, un cómic, un libro..., explican lo que te pasa y te han servido para tomar decisiones en la vida?

5. La madre de la protagonista le dice: "*Estoy harta, estoy harta... Nos matamos a trabajar y tú, pasas completamente. Siempre en Babia, Sara.*" ¿Te suena la frase, te la han dicho alguna vez?

Después de ver *Verbo*

Los personajes

6. Se dividen en auxiliares o en antagonistas de la protagonista. Y también pueden clasificarse en realistas y fantásticos u oníricos. Analiza las diferentes formas de hablar, vestir y actuar de:

- los padres y el profesor de literatura.
- *Luis y Darío*, amigos de Sara.
- *Liriko, Medussa, Foco, Totem, Hermes*.

7. Estos últimos ¿qué crees que son en realidad?

Ángeles guardianes Metáfora o visión onírica (pensamientos) de la propia Sara y de su lucha interna Los espíritus de adolescentes que se suicidaron Personajes del cómic dibujado por *Liriko* ...

En cualquier caso ¿qué significado crees que adquieren en la película? Sus nombres y la *Wiki*, podrán ayudarte a desentrañarlo.

8. ¿Cuál de los dos ámbitos –real / onírico- te ha resultado más atractivo? Explica por qué.

9. Sara y sus compañeros de clase, ¿reflejan la realidad del adolescente medio español? Enumera los detalles con los que te has sentido identificado. ¿A qué clase social crees que pertenecen?

Crecimiento personal

10. Apunta aspectos positivos y negativos de Sara. ¿Comprendes su desesperación o crees que es un poco exagerada? ¿Es frecuente esta obsesión por un dibujante, cantante, etc.?

11. El proceso de Sara está contado a través de muchos símbolos:

- Los espejos: el de su habitación (en el que se verá "desdoblada" cuando viaje al mundo de *Liriko*), detrás del cual trata de mirar cuando se interroga ante él, y el que pone en el patio, que refleja el cielo y sobre el que se va a tirar. ¿Qué significan? ¿En cuántas ocasiones Sara aparece "desdoblada"? ¿Qué significa esto?

-La oscuridad. En el laberinto subterráneo, ¿qué significa esa fuerza oscura que los persigue y, en ocasiones, mata?

-La inmersión en el agua. Sara es sumergida, como se hacía en el bautismo con los primeros cristianos. ¿Cómo debemos interpretarlo?

-El cordón umbilical ¿Cómo interpretas que Sara corte el que la une a su madre? ¿Hay otro en el filme? ¿Cuándo y con qué significado?

12. La lucha interior de Sara consta de tres etapas (revisa Analizamos). ¿Es así como debe llevarse a cabo la búsqueda de la propia identidad?

13. Analiza y da tu opinión acerca de estas afirmaciones:

- "*Vivir es expresar.*" "*Tu palabra es tu poder.*"

- "*Encuentra el mal en tu **subconsciente** y derribalo para siempre. Es un exorcismo que te alejará del abismo.*"

- "*La acción está en aquello que más te cuesta [...] superar.*"

-“*Sé tú el cambio que quieres ver en el mundo.*”

14. Igual que don Quijote baja a la cueva de Montesinos y se enfrenta a sus demonios, Sara vuelve de su viaje al **subconsciente** decidida a cambiar: ¿Qué y cómo?

15. Ya sabes por qué la película se titula **Verbo**. Pero, ¿qué relación guarda con el subtítulo? ¿Serías capaz de resumir la idea principal que sobre el tema se defiende en este *film*?

16. Compara las secuencias escolares con tu experiencia.

Alfabetización audiovisual

17. Con estética moderna, la película es narrativamente clásica en su estructura: presentación, nudo y desenlace. Con la Memoria narrativa localiza estas partes.

18. Con la ayuda de Observa cómo se cuenta y Recuerda, fíjate en el uso de la luz (color y tono) en cada una de esas tres partes.

19. Intenta concretar cuál es la función que lleva a cabo en esta historia **la voz en off** y di qué opinión te merece su uso por lo que aporta al *film* en su relación con el espectador.

20. Otro elemento que aparece en la película es la animación. ¿En qué momentos y para qué se ha utilizado?

VOCABULARIO

3D: Procedimiento que crea ilusión de profundidad real de forma que el primer termino parece sobresalir en relieve y los distintos planos de la imagen parecen espacialmente lejanos y separados.

Adaptación activa: El cambio o modificación que hace la persona para adaptarse a la realidad, transformando esa realidad. Eso es lo que hace Sara: cambia y hace cambiar a los de su alrededor. Lo contrario es una **adaptación pasiva**.

Cine fantástico: Presenta personajes y hechos imposibles, creando mundos distintos, con frecuencia para explicar en el que vivimos.

Chroma. Chroma key: Se rueda con un fondo de color primario (rojo, verde o azul), después ese fondo es sustituido por otro.

Clímax: Momento crucial que culmina con la resolución del conflicto a través de una decisión y seguida de una acción (64').



Director de arte: Se ocupa de la ambientación global de la película.

Fundido a negro: Cierre gradual desde una imagen hasta quedar la pantalla en negro; lo contrario es abrir de negro.

Graffiti. Grafito: Escrito o dibujo hecho a mano por los antiguos en los monumentos. Letrero o

dibujo circunstanciales, de estética peculiar, realizados con aerosoles sobre una pared u otra superficie resistente.

Guión: La base escrita del filme: la narración, diálogos y descripción de personajes. Cuando se le añade la banda sonora y la planificación tenemos el guión técnico.

Melodrama: Género de gran carga emocional en el que hay una lucha entre el bien y el mal, generalmente con final feliz.

Mensaje: La información que el director nos quiere dar con su película.

Música convencional: La que no pertenece a la historia, la que se añade en el montaje. **Naturalista:** Sí forma parte de la historia.

Panorámica: Movimiento de cámara sobre el eje del trípode.

Plató: Set. Parte de un estudio donde se levantan los decorados. La casa de Sara lo es.

Preproducción: Todo lo que se hace desde que nace la idea hasta que se empieza a rodar; cuando la película está en **producción** ya se está rodando; en **postproducción** se monta, se meten los efectos digitales y se sonoriza.

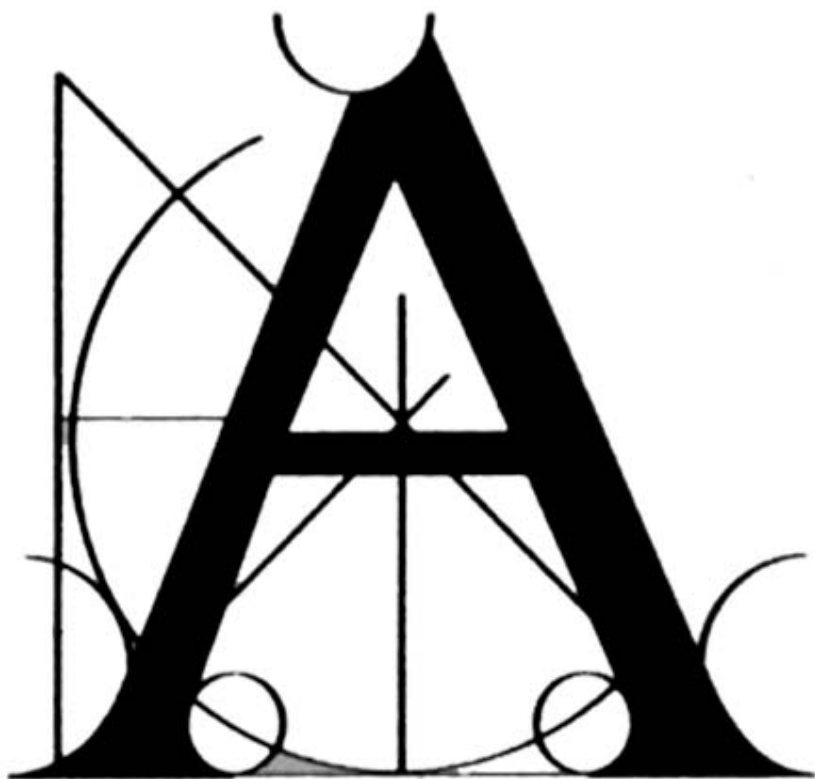
Subconsciente: Estado inferior de la conciencia psicológica en el que, por la poca intensidad o duración de las percepciones, no se da cuenta de estas el individuo. Conjunto de procesos mentales que desarrollan una actividad independiente de la voluntad de la persona.

Verbo: Significa palabra y, gramaticalmente, se trata de la categoría que indica acción.

Voz en off: No se corresponde sincrónicamente con el habla del personaje que está en pantalla (por ejemplo 3'36''- 3'51'').

UN DÍA DE CINE

Competencia Lingüística
y Audiovisual a través del Cine



**Con la colaboración de
la Academia de las Artes y las ciencias Cinematográficas de España**

Desde 1999 la pantalla como pizarra

