



Apenas un delincuente

LAS POSTERIORES /

Información para el docente

Éste material pedagógico está pensado para ser compartido con estudiantes mediante TV, PC o Proyector.

IDENTIFICADORES PARA EL ABORDAJE SOCIOEMOCIONAL

COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

Este programa permite tener una buena comunicación con el resto del equipo. Ayuda a tomar la perspectiva de otros. Permite descubrir o comprender objetivos puestos en común

AUTOCONOCIMIENTO

Este programa permite conocer fortalezas y debilidades. Ayuda a identificar qué es lo más importante para cada uno. Ayuda a identificar cuáles son sus motivaciones y las del grupo.



Sinopsis

Después de perder su dinero en el juego, José Morán decide estafar a la empresa donde trabaja en una importante suma de dinero, esconderlos mientras cumple la condena de seis años de cárcel que le dan por el hecho y disfrutarlo a su salida. Una vez en la cárcel la vida se complica tanto para él como para su familia y poco a poco el plan perfecto empieza a develarse como un terrible error.

1 - Flashback



El director de *Apenas un delincuente* Hugo Fregonese, tenía la idea de filmar esta película al estilo de una crónica periodística, un poco influenciado por el impacto del neorrealismo italiano en la época. Para ello, trabajó en la escritura del guión junto con el periodista Chas De Cruz y ambos combinaron en el libreto dos hechos reales muy mediáticos: el delito de un pequeño estafador y la fuga de la cárcel de un grupo de anarquistas a través de un túnel.

La escena que da inicio al film muestra una persecución entre un auto y una patrulla de policía, secuencia de acción típica del género cinematográfico *Noir* y las películas de *gangsters*.

A continuación miramos el siguiente fragmento

CAPTURAN HERIDO A JOSE MORAN

Varios Policías Muertos en la Refriega

**Exposición
Husula**



**Maleantes
Heridos**

[Play](#)



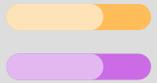
Lo que muestra esta escena, es que todo lo que ocurre a posteriori en el film es en verdad una crónica escrita por un periodista en su máquina de escribir. Es decir que, toda la película es un gran *flashback* de algo que ocurrió en el pasado.

El *flashback* es un recurso muy utilizado en el cine *Noir* así como también en el Melodrama para contar algo que ocurrió en el tiempo pasado. Otra película que utiliza este recurso es un gran clásico del cine: *El Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.

Vamos a investigar en grupos de 3 o 4 el concepto de *flashback*, buscando qué elementos o recursos visuales y sonoros ayudan al espectador a comprender que sucede un quiebre temporal en el relato:

¿Qué efectos de cámara se pueden utilizar? ¿Qué efecto especial se utiliza desde el montaje para comunicar esto? ¿Qué sonidos o música pueden dar cuenta de ello? ¿Hay colores o tonos monocromáticos que den la sensación de un tiempo pasado? ¿Hay cambios de escenografía o vestuario que indiquen un tiempo pasado? ¿Algún elemento de utilería como un calendario o reloj que lo señale directamente?

¡Manos a la
cámara!

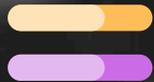


Vamos a probar lo investigado filmando una secuencia de no más de 3 minutos. A partir de imaginar algunas acciones o momentos que hayan sucedido en el pasado, pensemos cómo estas tienen relación con algo de nuestro presente. Podría ser un recuerdo, algo que nos evoca alguna imagen, una anécdota recordada por un personaje de ficción o algo que sucedió realmente en nuestra escuela. Antes de comenzar, es importante pensar en que recurso visual o sonoro, así como también que transición vamos a utilizar, para evidenciar el *flashback*.

Antes de comenzar a filmar la secuencia de 3 minutos con nuestros celulares o cámara digital, vamos a tomar lápiz y papel. Para ayudarnos a pensar los planos de nuestra historia, es ideal tener un guion previamente armado. En este caso, no debe superar los 2 o 3 párrafos y debemos planificar bien los elementos que vamos a necesitar para mostrar el tiempo pasado. Por ejemplo, si vamos a representar una escena que sucedió hace décadas es necesario utilizar un vestuario de época, objetos antiguos o una escenografía. Otra opción, es que el salto temporal sea de solo unas horas o minutos, y en ese caso utilizaremos el mismo espacio y vestuario.

Ya estamos en condiciones de filmar cada plano de nuestra secuencia. Se pueden registrar las tomas en el orden que queramos o resulte más conveniente, y después en el montaje le daremos el orden final. No olvidemos que el momento del *flashback* es el protagonista de este cortometraje.

2 - Ya no es un juego



En la película *Apenas un delincuente* vimos al protagonista en un enredo de juegos y deudas difíciles de saldar. En los juegos de azar las posibilidades de ganar o perder no dependen exclusivamente de la habilidad de quien juega, sino que interviene el azar en juegos que están diseñados para que siempre gane la banca. Pueden ser adictivos y causar una enfermedad conocida como *ludopatía*.

Reflexionemos en torno a ésta problemática en la actualidad con la siguiente Trivia. ¡Hagan sus apuestas!

¿Cuántas casas de apuestas
on-line hay en Argentina?

A

8

C

550

B

56

D

1000

Se estima que existen unos 1000 sitios de apuestas *on-line* que operan en Argentina, de los cuales menos del 5% son legales.

A

8

C

550

B

56

D

1000

¿Qué porcentaje de equipos de fútbol lleva en su camiseta la publicidad de una casa de apuestas?

A

28%

C

2%

B

10%

D

82%

Ya son ocho los equipos argentinos de la Primera División de fútbol (Boca, River, Independiente, Newell's, Racing, entre otros) que patrocinan apuestas *on-line*, lo que normaliza la actividad y la hace más atractiva para jóvenes.

A

28%

C

2%

B

10%

D

82%

¿A qué edad las personas
comienzan a apostar *on-line* en
Argentina?

A

10

C

18

B

13

D

25

La edad de inicio está asociada a la apertura de billeteras virtuales, que ocurre alrededor de los 13 años. Sin embargo, la ley establece que los menores de 18 años no pueden apostar.

A

10

C

18

B

13

D

25

¿Qué porcentaje de adolescentes
juega en sitios de apuestas?

A

Entre 3 y 15%

C

Entre 36 y 40%

B

Entre 24 y 34%

D

Más de 40%

No existen casi estadísticas sobre la problemática de las apuestas *on-line* en los adolescentes. Sin embargo tomando diferentes fuentes se estima que este porcentaje oscila entre el 24 y el 34.

A

Entre 3 y 15%

C

Entre 36 y 40%

B

Entre 24 y 34%

D

Más de 40%

¿Cómo hacen para pagar sus deudas de juego los adolescentes que no tienen ingresos?

A

Consiguen un trabajo

C

Usan las tarjetas de sus familiares

B

Recurren a sus ahorros

D

Piden préstamos

Todas las anteriores son correctas. Para poder seguir jugando se necesita dinero que se pide o se sustrae. En esta carrera la vida social es un estorbo ante la necesidad cada vez más imperiosa de jugar.

A

Consiguen un trabajo

C

Usan las tarjetas de sus familiares

B

Recurren a sus ahorros

D

Piden préstamos

Para reflexionar sobre las fases del juego compulsivo

El primer contacto es la relación con los juegos de azar como una experiencia lúdica más, con un grupo de amigos.

Es una actividad agradable que motiva a la repetición.

Las plataformas dan Bonos de bienvenida que generan una sensación de éxito y ganancia para convencer a las personas recién iniciadas que tienen talento para la apuesta.

La frecuencia y nivel de apuestas crecerá, y con ella las pérdidas. Entonces la única manera de recuperar el dinero será seguir jugando.

Desesperación. Para poder seguir jugando se necesita dinero que se pide o se sustrae. Lo que produce además de las deudas la pérdida de vínculos sociales.

Cómo ayudar

Empatizar con la situación.

Preguntar sin juzgar, para ayudar al jugador a desahogarse.

Reflexionar sobre los problemas específicos que trae el juego a la vida de las personas.

Que el jugador comprenda que la ludopatía es una adicción y que tiene solución.

Buscar nuevos intereses.

3 - Cine industrial de ayer y de hoy



Entre 1933 y 1945 Argentina se convirtió en el principal centro de producción y distribución de films en idioma español, con decenas de productoras y estudios cinematográficos locales, un funcionamiento sistemático de la industria y distribución estable de películas en todo el país. Con el atractivo adicional de las producciones nacionales, el cine confirmó su supremacía en el gusto del público general.

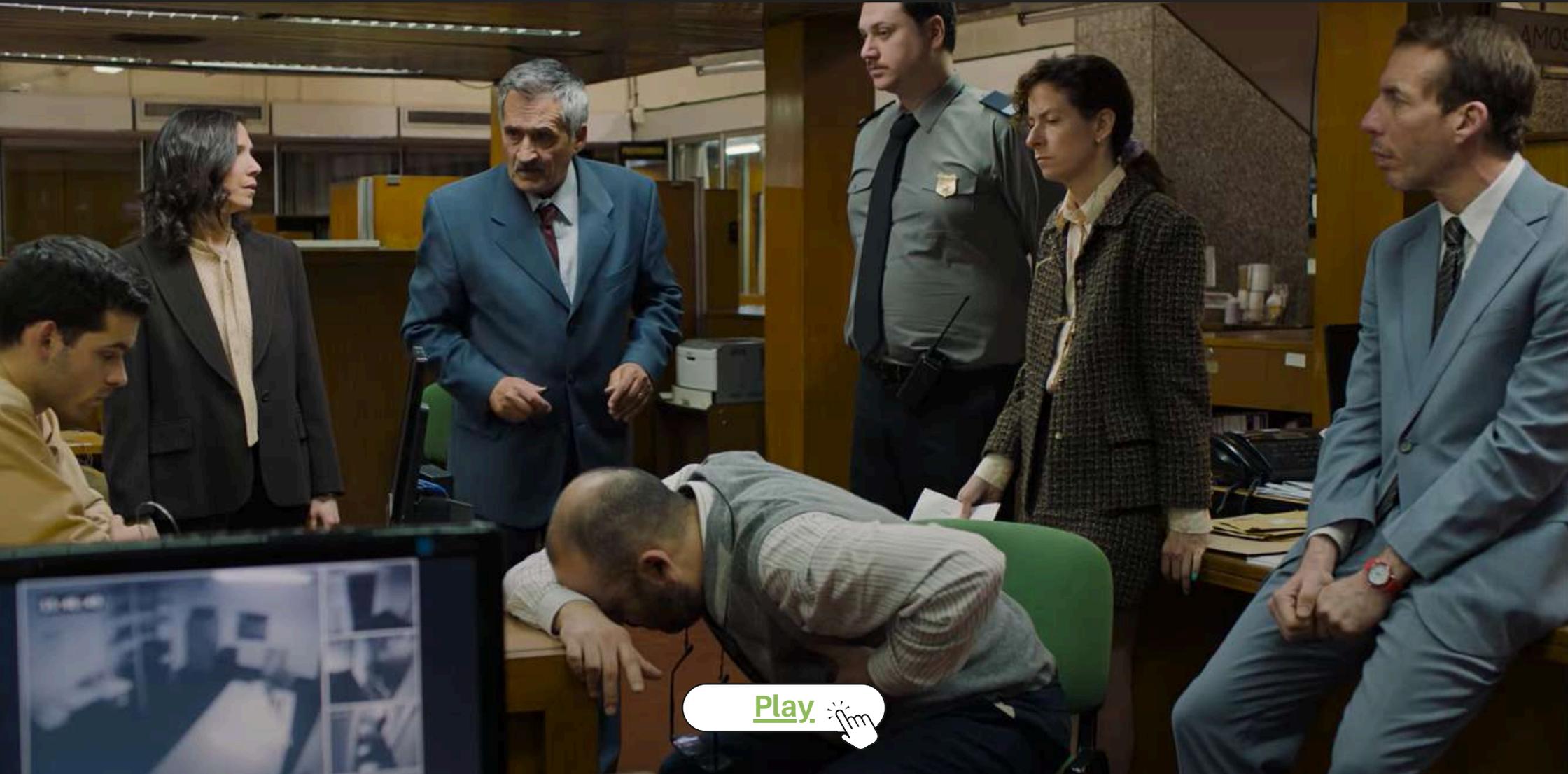
A diferencia de las salas teatrales, que estaban concentradas en el área céntrica de la Ciudad, los cines de aquella época se hallaban distribuidos de manera uniforme en toda la capital, incluyendo los barrios más populares del oeste y el noroeste y los distritos del sur, más antiguos pero igualmente populares.

Diversas fuentes coinciden en que el público obrero y popular que concurría a las salas de su barrio, así como el público modesto de las localidades del interior, prefería las películas en castellano, y especialmente las argentinas, antes que las mexicanas o españolas, e inclusive por sobre las películas europeas o estadounidenses.

La película *Apenas un delincuente* del director Hugo Fregonese fue estrenada en 1948, en el auge del cine industrial argentino. Más recientemente, el director argentino Rodrigo Moreno adaptó el guion y realizó “Los delincuentes”, película estrenada en 2023.

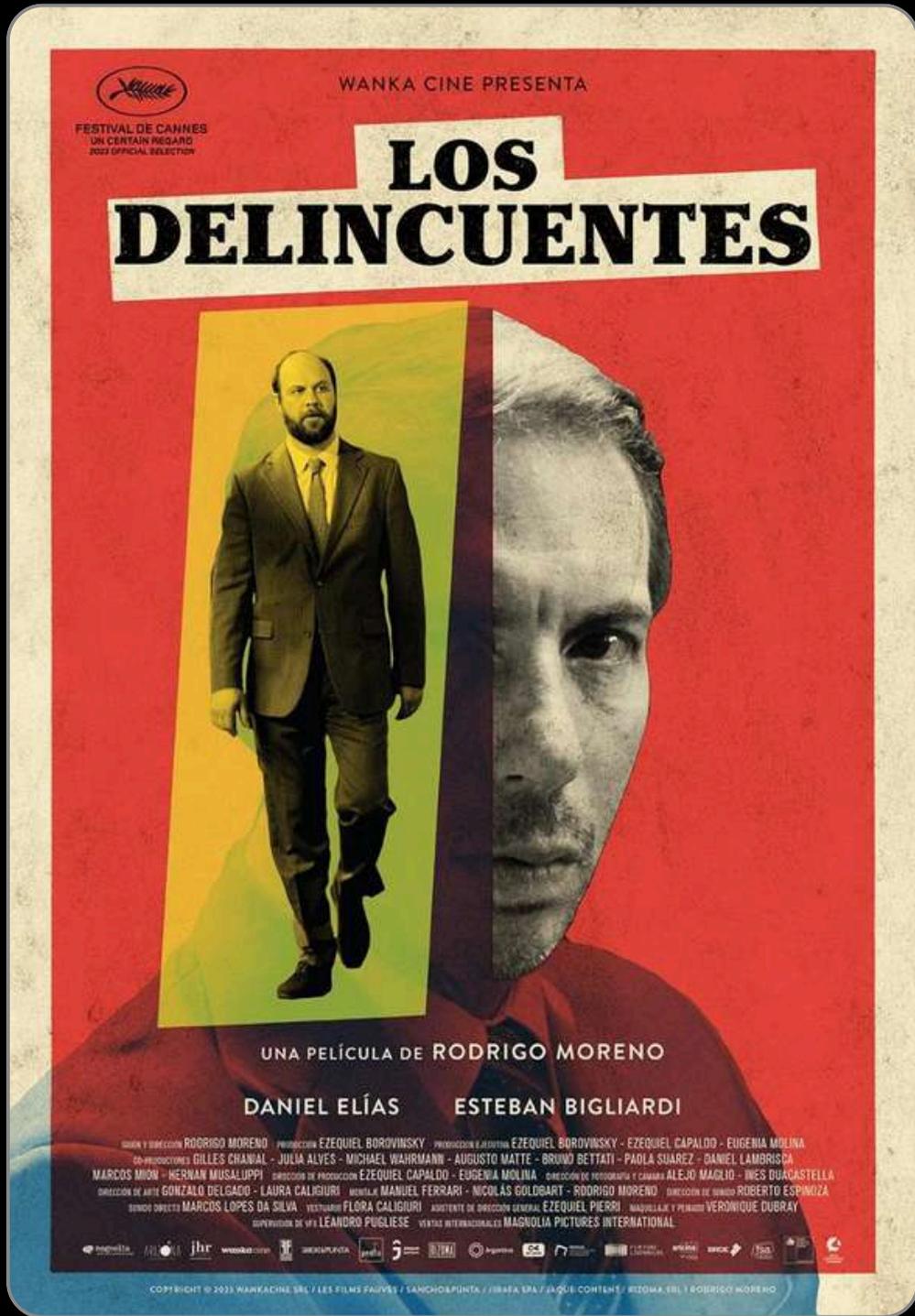
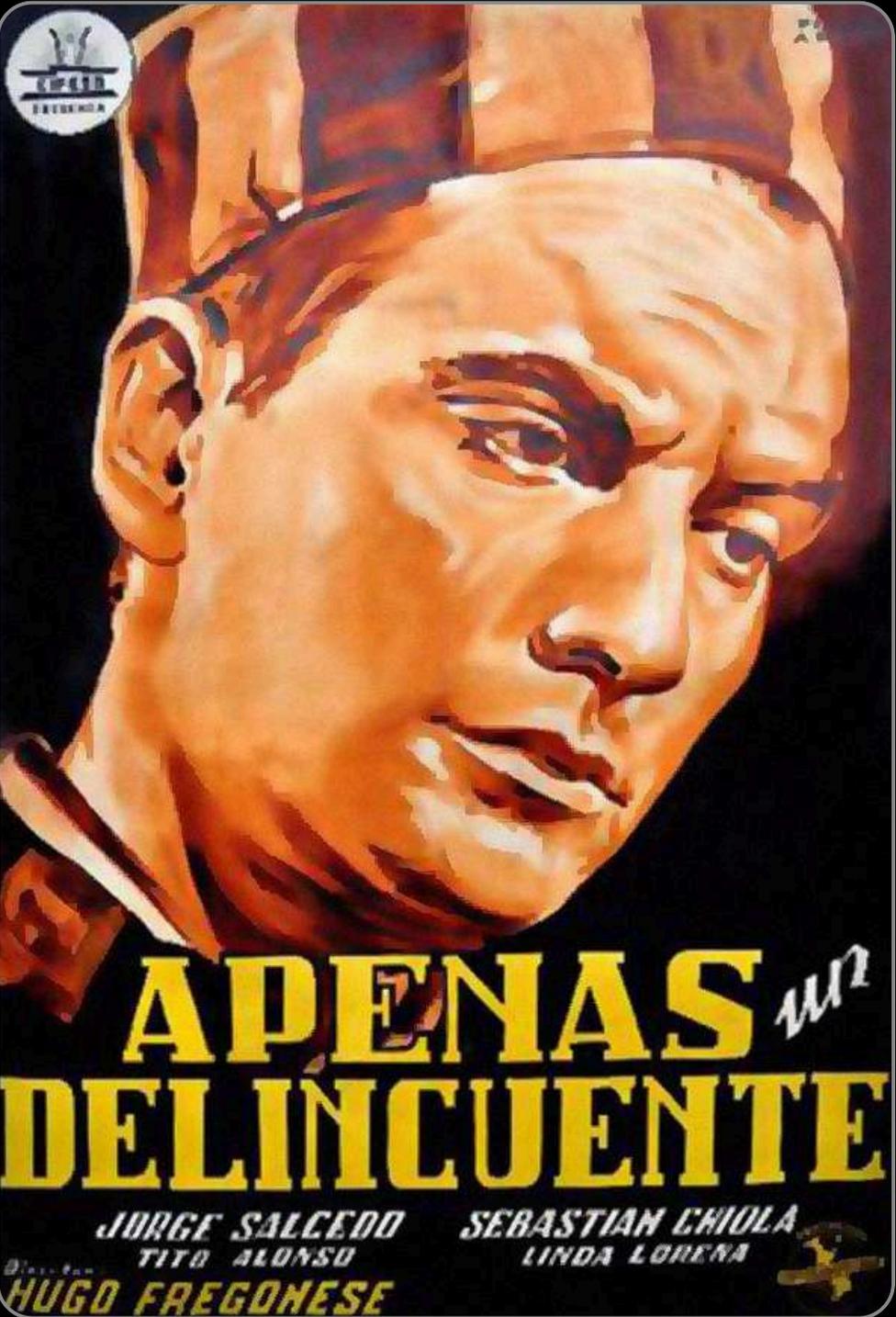
Según el director Rodrigo Moreno, su intención no era hacer una *remake*, sino que decidió, a partir de la premisa de *Apenas un delincuente*, realizar una película diferente. Tomando un elemento de la película original, la actualizó, llevándola a una zona más personal: “La idea de un hombre que quiere llevar una vida libre, eso es lo que me motivó a seguir adelante con este proyecto, que era otra cosa muy distinta a la de la película original”.

Veamos el trailer de la película "Los Delincuentes" (2023)



Considerando el contexto histórico de la industria del cine nacional argentino de cada una de estas películas (estrenadas en 1948 y 2023 respectivamente) y teniendo en cuenta el público objetivo de cada época, en grupos de 3 o 4 vamos a analizar los afiches originales de cada una de las películas.





Respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Con qué técnica gráfica fue realizado cada uno de estos afiches?
- ¿Qué colores predominan?
- ¿Puedo vincular su estilo con alguna corriente plástica, con una pintura realista o con un fotomontaje digital?
- ¿Quién aparece en el afiche es el personaje principal?
- ¿Cómo están vestidos los personajes?
- ¿Qué actividad están realizando?
- ¿Cómo están esos rostros, felices, contrariados, serios? ¿Qué gestos puedo percibir?
¿Qué sensación me genera?
- ¿Qué palabras, nombres o logotipos llego a leer?
- ¿Cuál de los dos afiches me invita más a ver la película y por qué?

Para finalizar esta actividad, ponemos en común con todo el curso nuestras observaciones respecto a cada uno de los afiches y conversemos acerca de cómo creemos que eran los espectadores de cine de aquella época en relación al presente. ¿Qué cambió y qué se mantiene igual?



Gracias!

Hemos recorrido un largo camino con este espectáculo, ahora es momento de seguir descubriendo las salas de la Ciudad de Buenos Aires para ver mucho más cine, teatro y danza. Ya somos ¡espectadores y espectadoras! El arte independiente nos espera con sus puertas abiertas...



Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony / Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Nahuel Padrevecchi, Agustina Piñeiro, Paula Andrada. Gerencia Operativa de Extensión de los Aprendizajes / Dirección General de Escuela Abierta a la Comunidad / Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje / Ministerio de Educación



Links de interés

**Escuelas públicas y gratuitas de artes
escénicas y cinematográficas**

[Universidad del cine](#)

[Escuela Metropolitana de Arte Dramático](#)

[Universidad Nacional de las Artes](#)

[Escuela Nacional de Experimentación y Realización](#)

[Cinematográfica](#)

[Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda](#)

[Diseño de Imagen y Sonido UBA](#)

**Para ver más obras de teatro,
danza y cine**

[Alternativa teatral](#)

[Cine Ar Play](#)

[Cultural San Martín](#)

[Museo del cine](#)

[Sala Leopoldo Lugones](#)

[Casa del Bicentenario](#)

[Cine Gaumont](#)