

EL CIGARRO COMO ESTILO NARRATIVO-AUDIOVISUAL. ANÁLISIS DE CONTENIDO: "THE JOKER" Y "THE BRUTALIST"

The cigar as a narrative-audiovisual style.
Content analysis: "The Joker" and "The Brutalist"

 **Rodrigo Urcid-Puga**¹: Tecnológico de Monterrey. México.
rurcid@tec.mx

Cómo citar el artículo:

Urcid-Puga, Rodrigo (2026). El cigarro como estilo narrativo-audiovisual. Análisis de contenido: "The Joker" y "The Brutalist" [The cigar as a narrative-audiovisual style. Content analysis: "The Joker" and "The Brutalist"]. *Vivat Academia*, 159, 1-20.
<https://doi.org/10.15178/va.2026.159.e1651>

RESUMEN

Introducción: Las narrativas audiovisuales ofrecen un sinfín de significados a través de los distintos elementos que se muestran en pantalla. En ocasiones, pasan desapercibidos, pero en otras, es tal la potencia que tienen en manos de quien protagoniza los filmes que es imposible no validar la importancia de ciertos objetos. Por ello, el siguiente artículo presenta un análisis sobre el uso del cigarro y los mensajes que emite en dos películas: *The Joker* (2019), y *The Brutalist* (2024). En particular, el objetivo es estudiar el significado que este objeto tiene a partir del número de escenas que está en pantalla y es utilizado por los personajes principales (Arthur Fleck y László

¹ Profesor-Investigador. Departamento de Medios y Cultura Digital. Escuela de Humanidades y Educación. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SIN), nivel: 1. Líneas de investigación: Análisis de productos mediáticos; Innovación educativa; Planeación y Comunicación Estratégica.

Tóth —respectivamente—), de dichos filmes. **Metodología:** se decide por enfoque cualitativo, concretamente, con la herramienta de análisis de contenido. **Resultados:** se encuentra que el cigarro, en ambos largometrajes, es una extensión del cuerpo, parte de la personalidad de los personajes y no solo es un objeto de decoración o un elemento de la escena. **Discusión:** si bien la literatura indica que el cigarro es parte de ciertas conductas y características de quienes lo utilizan en pantalla, no siempre es así. **Conclusiones:** la vida que los personajes tienen propicia que utilicen el cigarro como elemento propio; por otro lado, el humo y el tabaco se vinculan para crear historias que ayudan a describir personajes complejos y circulares, donde no todo es bueno, ni todo es malo.

Palabras clave: cigarro, fumar, análisis de contenido, películas, semiótica, signos, significados.

ABSTRACT

Introduction: audiovisual narratives offer endless meanings through the different elements that are shown on screen. Sometimes, they go unnoticed, but at others, the power they have in the hands of the protagonist of the films is such that it is impossible not to validate the importance of certain objects. For this reason, the following article presents an analysis of cigarette use and the messages it emits in two films: *The Joker* (2019) and *The Brutalist* (2024). In particular, the objective is to study the meaning that this object has from the number of scenes that are on screen and are used by the main characters (Arthur Fleck & László Tóth —respectively—), of these films. **Methodology:** This study has a qualitative approach, specifically, with the content analysis tool. **Results:** It is found that the cigar, in both feature films, is an extension of the body, part of the personality of the characters and is not only an object of decoration or an element of the scene. **Discussion:** Although the literature indicates that cigarettes are part of certain behaviors and characteristics of those who use them on screen, this is not always the case. **Conclusions:** the life that the characters have encourages them to use the cigarette as their own element; On the other hand, smoke and tobacco are linked to create stories that help describe complex and circular characters, where not everything is good, not everything is bad.

Keywords: cigar, smoking, content analysis, movies, semiotics, signs, meanings.

1. INTRODUCCIÓN

La narrativa audiovisual surge con imágenes manipuladas y ordenadas las cuales tienen “vida” a través de la continuidad; precisamente por eso, elaborar una sola teoría enfocada en la narración es complicado (Gutiérrez, 2006). Si lo que se busca es realizar un análisis narrativo y audiovisual, se debe considerar: los siguientes elementos: 1) se está ante una sucesión de imágenes que cuentan acontecimientos con significados y simbolismos, tienen una ideología, elementos sociales, estética, etc. 2) se enfoca en la formación de un lenguaje propio del producto, 3) se vincula con el estructuralismo, la semiótica y análisis de metáforas (Yoel, 2004).

El cine aprovecha el potencial visual y simbólico de los objetos que están “a cuadro”; ejemplo de ello es el cigarro, el cual no solo destaca como objeto primario, sino que se asocia con elegancia, poder, misterio, inseguridad, nervios, inestabilidad emocional, rebeldía, entre otros sentimientos. Por ende, cuando muestra el cigarro y el humo en los filmes, se crea un molde del personaje (estado de ánimo, carácter, sentimientos), además, se puede reflejar la intensidad y el ambiente de la escena; por ello, se dice el vínculo entre cigarros y cine radica en la simbología (Valente, 2024).

1.1. Generalidades del cine

Existen dos elementos esenciales para la creación cinematográfica, el primero es la imagen, su existencia se sitúa en varios niveles de la realidad y en virtud algunas características generales; el segundo es el sonido añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas (Ayala, 2023; Martin, 2021).

Por otro lado, se concibe que el cine es el arte “más joven”; sumado a esto, el público —masivo—, lo toma como elemento de divertimento y no como obra de análisis o estudio; sobre todo, cuando se refiere a historias que no requieren análisis profundos (Sikov, 2010). En este sentido, y a partir de los simbolismos, lo que aparece en pantalla nunca es neutro, significa algo más; este vínculo va desde la creencia de la realidad de lo que se representa, hasta la percepción intelectual de los signos como elementos de un lenguaje (Carrière, 1994).

Por otro lado, hablar del verdadero significado de la imagen es algo complejo pues suele escapar del público; por ello, es indispensable saber leer un producto audiovisual, decodificar el sentido de las imágenes, comprender las sutilezas de los mensajes y símbolos de los objetos y entender que las palabras (diálogos), suelen tener distintos matices (McDonald, 2022).

Cabe señalar que un elemento esencial de las películas es el rol de los personajes principales; en este sentido, son quienes llevan las tramas y el peso de la narración; específicamente, existen cuatro tipologías: 1) principales; 2) secundarios; 3) la figuración especial; y, 4) extras. A partir de la interacción entre estos, se presentan las narraciones audiovisuales. Cabe mencionar que la idea del tratamiento de los personajes ha cambiado a lo largo del tiempo; la complejidad de estos ha crecido, los diálogos pueden ser más complejos y la forma de estructurarlos también se ha replanteado. Finalmente, se convierten en un vehículo ideológico de quien realiza los productos audiovisuales (Gutiérrez, 2006).

1.2. Metáforas, símbolos e iconología

La Semiología es la ciencia que estudia la vida de los signos en la sociedad; el significado de una imagen depende de la forma en que se vincula con otras; si esto se traduce a productos audiovisuales, todo lo mostrado en la pantalla tiene sentido. Por esta razón, la mayoría de las películas tienen distintas interpretaciones según el grado de sensibilidad, imaginación y cultura de la audiencia (Ayala, 2023). En un sentido similar, la iconología se enfoca en el estudio de la representación de las formas

simbólicas, su significado y lo que pretende el autor al incluir elementos a la narrativa (Carrière, 1994).

Respecto a la imagen cinematográfica, se tiene un contenido explícito e implícito, el primero es inmediato y directamente legible, mientras que el segundo, se constituye por el sentido simbólico que se le da a la imagen (Sikov, 2010). En cuanto a los símbolos, existe uno cuando el significado no proviene del encuentro de dos imágenes; se trata de planos o escenas pertenecientes a la acción y que además de su significado directo, están cubiertas de un valor más profundo y amplio; de ahí que se detonen las siguientes composiciones:

- Simbólica: imagen en la que se asocian dos fragmentos de realidad para que, a partir de la confrontación, se tenga un significado más amplio y no solo el contenido material.
- Latente: imagen que tiene su propia función en la acción y que puede aparentar no tener significado, pero su contenido toma un sentido más general.

Por otro lado, está la iconología, rama de la Historia del Arte que se concentra en el estudio de los contenidos y de las formas como símbolos culturales. Cuando se traslada este concepto al cine, la imagen manipula la realidad por medio de los instrumentos y recursos propios de la cinematografía (Panofsky, 2004; Quintana Morraja, 2020).

1.3. Cine y tabaco

Una vez ubicados los elementos esenciales de la simbología, semiótica e iconología, es posible crear un vínculo con el objeto analizado en este escrito: el cigarro, el cual a nivel audiovisual ha logrado emitir una serie de mensajes. Como primer punto, se les ha estigmatizado debido a los problemas de salud que genera su exceso; a medida que la evidencia científica crece, la sociedad percibe que el fumar es una conducta peligrosa para la salud, lo anterior genera rechazo y desaprobación hacia las personas fumadoras; de ahí que se le considere como algo irresponsable (Fernández Pérez, 2024).

Al continuar con el tema de salud, las políticas sociales y campañas promueven la idea de que el tabaco es un producto dañino y socialmente problemático; pero ante todo esto, lo irónico es que alguna vez fue símbolo de *glamour* y estatus (Aesthesis Psicólogos Madrid, 2016). La relación entre el séptimo arte y el consumo de tabaco data de hace muchos años, pues desde los inicios del cine hasta la actualidad, las escenas incluyen personajes fumando (Pacheco *et al.*, 2022); lo anterior contribuye a que la imagen del fumador en el cine se convirtiera en un símbolo de rebeldía o sofisticación (González de Dios y de la Cruz Amorós, 2021). Por ello, en el cine de hoy, los personajes muestran el consumo de cigarro como parte de su carácter (Casitas *et al.*, 2009).

Por otra parte, existen estudios que muestran que los personajes que fuman son considerados atractivos y rebeldes; simboliza estatus social, sofisticación, e incluso soledad y tensión emocional (Fernández Pérez, 2024). Así, la cantidad de escenas en las que se fuma varía según la película; sin embargo, la presencia del cigarro tiene una carga simbólica.

Por otro lado, el tabaco se utiliza como elemento dentro del lenguaje cinematográfico para indicar el transcurso del tiempo y no solo como instrumento del diseño del arte o la escenografía (Bordwell y Thompson, 2016). De la misma manera, el humo del cigarro brinda elementos para que una escena brille a partir de la iluminación, aspectos visuales, etc. (Cook, 2016).

También puede ser potenciador de atmósferas del género o como creador de tensión (Cinescopia, 2011). Aparece en el cine como punto de inflexión marcando un antes y un después en las situaciones de tensión, ayuda a generar y mantener la angustia y los nervios. El cigarro y el humo atraen la mirada del público en un ambiente de penumbra; el humo, por su parte, se dice que transmite un efecto que acerca el sueño y el deseo a la realidad, además, marca el límite entre el mundo material y el imaginario (Sussman, 2025).

Cumple una función simbólica según su forma o quién lo lleva; formula reflexiones como el olvido, la reflexión y contemplación; el humo oculta, sugiere y disimula, juega con la ambigüedad, e incluso da un aire onírico a la escena (Monaco, 2000). Sostener un cigarro significa reafirmar la independencia de espíritu, los personajes marcan territorio, muestran que tienen el control de sí mismos y del entorno; ofrece una pausa narrativa, es decir, se convierte en un signo de autoconfianza y de postura ante el mundo (Bordwell y Thompson, 2016).

Proporciona un significado más profundo para la audiencia; en ocasiones, colocar humo en la mano de un personaje lo hace nuevo, más poder o peligro. Se pueden presentar otros significados, por ejemplo, si el personaje está ansioso, fuma, juega con el cigarro, o, en su caso, inhala el humo como si fuera aire fresco (Pérez, 2016).

El elemento más significativo del cigarro es que puede ser sostenido y movido por los personajes, cabe notar que también es una oportunidad para que el talento muestre su rango actoral (Cook, 2016). Finalmente, cuando el personaje enciende un cigarro, el sonido del encendedor y de la inhalación hacen que la atención del público se fije en la pantalla, ya que tales escenas suelen ser silenciosas; en pocas palabras, hacen que la audiencia se sumerja en lo que está observando (Monaco, 2000).

2. OBJETIVOS

El objetivo general de esta investigación es mostrar el significado que tiene el uso del cigarro en dos películas: *The Joker* (2019) y *The Brutalist* (2024). De manera específica, se analizan los mensajes y la simbología que este objeto tiene cuando está en pantalla — se considera cuando está en la mano, o en la boca del personaje —. En cuanto a los objetivos específicos resaltan:

- O.E. 1. Numerar las escenas en las que el personaje está “a cuadro” fumando
- O.E. 2. Cuantificar los segundos y/o minutos que el cigarro, junto con el personaje están en pantalla
- O.E. 3. Describir las acciones que realizan los personajes mientras el cigarro está en la mano o fumándose
- O.E. 4. Estudiar del contexto del uso del cigarro dentro de la escena

Cabe notar que en este estudio no se presentan juicios de valor sobre si el filme puede o no, promover el uso del tabaco, e incluso si fumar es correcto o incorrecto; el foco de esta investigación es entender qué refleja y simboliza a nivel narrativo el cigarro. Del mismo modo, es imperante señalar que la justificación de este estudio radica en la relevancia que cobra el uso del cigarro en el cine, pues mucho se ha discutido sobre la influencia que tiene en las audiencias; ante esto, se cree prudente realizar un análisis y así poner de manifiesto lo que ocurre con dicho objeto, particularmente, en dos largometrajes; finalmente, la selección de estos obedece a un estudio minucioso de películas que han sido galardonadas con personajes principales que fuman a lo largo del filme y no a estudios previos.

Finalmente, es importante mencionar las limitaciones y los alcances que la investigación tiene. Antes que nada, se debe señalar que no se hace un análisis del montaje, ni de escenas o secuencias o comparación con otros filmes. Concretamente, la primera limitación se centra en que el texto se enfoca en el estudio de dos filmes —las características se describen más adelante—, como estudio de caso, lo anterior hace que se deba realizar un filtro más minucioso y claro para seleccionarlos. En cuanto al alcance primario, se puede encontrar un texto que estudia de forma profunda lo sucedido en ambas películas con relación al uso del cigarro por parte de los protagonistas y el significado que tiene dicho objeto en la narrativa.

3. METODOLOGÍA

Este estudio se realizó bajo una metodología con enfoque cualitativo; particularmente, con la herramienta de análisis de contenido. En este sentido, la investigación científica en el ámbito cualitativo es un proceso sistemático y reflexivo ayuda a entender la complejidad de los fenómenos sociales, culturales y humanos. Busca explorar, describir y entender las significaciones y los sentidos que las personas atribuyen a las experiencias y realidades, a través de técnicas y herramientas específicas que capturan el lenguaje, las emociones y las acciones.

Desde una perspectiva cualitativa, el análisis de contenido puede incorporar elementos estadísticos o numéricos para registrar la presencia o ausencia de ciertos temas, objetos o personajes (Krippendorff, 2023). Considera aspectos relacionados con la medición de la frecuencia o intensidad de ciertos elementos en los datos; sin embargo, mantiene la perspectiva cualitativa en que el objetivo principal sigue siendo comprender en profundidad los significados, las interpretaciones y las condiciones de producción del contenido (Neuendorf, 2017); finalmente, el análisis de contenido implica un proceso

sistemático que desglosa en qué consiste la información contenida en los documentos analizados (Peña, 2022).

Una vez especificado el enfoque de trabajo, es necesario precisar las unidades de estudio; sin embargo, previo a mencionarlas es necesario señalar que la puesta en marcha de la Ley del Cigarro que prohíbe fumar en espacios públicos en EUA entra en vigor en junio del 2003, al considerar esa fecha como punto de partida, se opta por investigar filmes que tienen protagonistas que no solo fumen “a cuadro” de manera constante, sino que este objeto sea parte esencial de la narrativa.

Para tener una delimitación más precisa, se decide ubicar a los actores o actrices que hayan sido galardonados a nivel mundial con los premios más importantes en el rubro del séptimo arte por los papeles protagónicos que interpretaron a partir del año en que se establece dicha Ley; una vez establecidos los filtros antes mencionados, se encontró a dos personas: Joaquin Phoenix, quien encarnó a Arthur Fleck en la película del año 2019: *The Joker*; el segundo es Adrien Brody, quien interpretó a László Toth en el largometraje del 2024: *The Brutalist*. De manera específica, el primero gana los siguientes premios: Óscar, SAG, Golden Globe, BAFTA, Critic Choice Awards, entre otros; mientras que Adrian Brody fue acreedor a: Óscar, Golde Globe, N.Y. Film Critics Circle, BAFTA, Critics Choice Awards, ARP Movie Grownups Awards, entre otros.

Así, previo a la presentación de los resultados, y para tener una idea más clara de las películas analizadas, en la Tabla 1 y en la Tabla 2, se presenta las respectivas fichas técnicas de cada uno de los largometrajes analizados; con ello, se busca que se conozcan los aspectos esenciales de dichos filmes.

Tabla 1

Datos Generales The Joker

The Joker (2019)	
Director	Todd Phillips
Guionistas	Todd Phillips, Scott Silver
País de producción	Estados Unidos
Productoras / Distribuidoras	Warner Bros. Pictures, DC Films, Joint Effort, Bron Creative, Village Roadshow Pictures
Música original	Hildur Guðnadóttir
Reparto principal	Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Brett Cullen, Frances Conroy, Shea Whigham

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2*Datos Generales The Brutalist*

The Brutalist (2024)	
Director	Brady Corbet
Guionistas	Brady Corbet, Mona Fastvold
Países de producción	Estados Unidos, Reino Unido, Hungría
Productoras	Brookstreet Pictures, Kaplan Morrison, Intake Films, Andrew Lauren Productions
Música original	Daniel Blumberg
Reparto principal	Adrien Brody, Felicity Jones, Guy Pearce, Joe Alwyn, Raffey Cassidy, Stacy Martin, Emma Laird, Isaach de Bankolé, Alessandro Nivola

Fuente: Elaboración propia.

4. RESULTADOS

Una vez observados ambos filmes, particularmente en cuanto a la forma en que el cigarro se muestra, se presentan los resultados de la metodología realizada. En este sentido, se construyeron dos tablas – Tabla 3 para el análisis a *The Joker* y Tabla 4 para *The Brutalist* –, en las cuales se muestra el número de escena de manera cronológica conforme se da la narrativa en la que se puede ver el cigarro “a cuadro”, la duración de dicho momento, lo que el personaje principal realiza, y algunas anotaciones que ayudaron al estudio. Para tener una idea más clara, a continuación, se presenta cada tabla; y después, no solo la interpretación de esta, sino los resultados hallados.

Tabla 3*Análisis a The Joker*

Escena #	Duración	Acciones del personaje	Datos relevantes
1	00:03-00:07	Oficina de psiquiatra. Arthur Fleck ríe a causa del padecimiento que tiene. Conversa sobre el diario. Sus apuntes son bromas. Está tembloroso y sentado	Diálogos. Música en segundo plano
2	00:21-00:23	Departamento, sentado, viendo TV. "Jugando" con el revólver (se dispara), mientras baila con torso desnudo. Cara sonriente y angustiada	Violonchelo (música original del filme), con tonada melancólica y tensa
3	00:26-00:27	Sentado, en su departamento. Escribe en su diario lo que vio en el club de comedia. Torso desnudo, cara sonriente, pero no de risa	Violonchelo (música original del filme), con tonada melancólica y tensa
4	00:38-00:39	En el departamento. Torso desnudo, sentado junto a su mamá viendo las noticias (asesinatos del metro, que él cometió). Piernas le tiemblan (sentado); gesticula una sonrisa irónica por lo que escucha en la TV	Violonchelo (música original del filme), con tonada melancólica y tensa

5	00:40-00:42	Consultorio, sentado. Conversa con la Dra., sobre la falta de apoyo para el medicamento, ella le dice que ya no tendrá suministro de este	Diálogos. Sin música
6	00:56-00:58	Sentado, afuera del hospital. Vestido y meditabundo. Los detectives lo cuestionan y le preguntan sobre sus actividades la noche del asesinato y el uso de pistola en la rutina de payaso	Diálogos. Sin música
7	01:01:00 -dura 30 secs. (Escena completa en 1:02:10)	Toma cenital de él acostado, se ven los cigarros y pistola en buró. Acostado en posición fetal. Se escucha la TV en segundo plano (noticias). Fleck ve a Thomas Wayne en TV	Audio de TV. Sin música
8	01:08:00-1:09:00	Parado, interior departamento. Recibe llamada de parte del programa de Murray para invitarlo a grabar un episodio; él acepta	Diálogos. Sin música
9	01:19:00-01:20:00	Sentado en departamento. Torso desnudo y ríe. Acaba de regresar del departamento de la vecina —ella lo corrió—	No hay diálogo ni música
10	01:20:00-01:22:00	Sentado. Arthur cuida a su mamá en el cuarto del hospital. Él platica con ella, y le dice ya sabe lo que le pasó cuando era niño (lee expediente del manicomio). Apaga el cigarro, se acerca a ella y la asfixia con la almohada	No música. Diálogo intenso; Arthur dice una de las frases más emblemáticas de la película: <i>"You know what really makes me laugh? I used to think that my life was a tragedy, but now I realize, it's a fucking comedy"</i>
11	01:25:00-01:28:00 (deja de salir el cigarro), pero termina en el 01:30:35	Arthur dejó de tomar su medicina por varios meses. En su departamento con ropa interior. Mientras baila, se pinta el pelo. Después, sentado se maquilla. Lllaman a la puerta, él se para y viste pantalón; arriba no tiene nada puesto	Suena la canción: <i>"That's Life"</i> de Frank Sinatra
12	01:30:35-01:31:37	Sale de su departamento caracterizado como "Joker". Corte directo, y se ve cómo él baja las escaleras (grandes), mientras lo hace, baila. La escena se interrumpe cuando los detectives le gritan desde arriba y él corre	No hay diálogo. Canción: <i>"Rock & Roll Part. II"</i> , de Gary Glitter es lo único que se escucha hasta que los detectives le gritan al Joker
13	01:34:28-01:34:49	Parado, vestido y maquillado, sale del metro (se dirige al estudio de TV a grabar el programa). Los detectives lo persiguen, pero son sometidos. Él sonríe	Acción es en cámara lenta. Se escucha el Score de la película
14	01:35:00-01:37:17	Sentado en camerino, ve la TV., y ríe cuando escucha la noticia. El cigarro se queda encendido. Sentado se coloca la pistola en la punta del mentón	Audio: noticia que se escucha en la TV de fondo. Diálogo entre Joker y Murray
15	1:52:40-1:54:52	En el manicomio. Sentado, viste de blanco; tiene un ataque de risa. Mientras platica con la Dra., el cigarro lo tiene en la mano y fuma	Diálogo. Emite la frase: <i>"You Wouldn't Get It"</i> Después, canción de Sinatra

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 3 se puede observar una serie de datos que, de manera específica, muestra algunos elementos que se encontraron durante el análisis de la película *The Joker*. Como primer punto, se tuvieron 15 escenas en las cuales el personaje principal —Arthur Fleck—, sostiene un cigarro ya sea apagado, lo está prendiendo, o bien, lo está fumando. Lo anterior representa que, de las 2 horas con 2 minutos de duración del filme, 26 minutos con 50 segundos hay un cigarro “a cuadro”.

Ahora, en cuanto a las acciones del personaje, estas suelen variar; sin embargo, hay muchas situaciones que se repiten mientras el cigarro se muestra; entre ellas, la desesperación del personaje, la actitud sombría, el torso desnudo, la escasa emisión de palabras (poco diálogo). Además, a lo largo de la película el cigarro se vuelve una extensión del comportamiento del personaje; de hecho, se concibe como una extensión de la personalidad de este.

De hecho, las razones por las que Arthur Fleck fuma, no tiene una relación directa con los diálogos, la música, o incluso la interacción que tiene con otros personajes; sin embargo, el cigarro tiene una presencia esencial en determinados momentos de la vida del personaje, es decir, antes de que mate a su mamá, o cuando sale de su departamento —transformado en Joker—, después de matar a sus colegas de trabajo.

Por otro lado, es interesante observar que el cigarro, o incluso el humo de este, cuando están en pantalla, se muestran solo por escasos segundos; sin embargo, el propio ritmo narrativo del filme, el desarrollo del personaje y las acciones realizadas, propician la idea de que el cigarro se muestra cada vez que el personaje está a cuadro, o incluso, que son más los minutos que se le da prioridad a dicho objeto.

Al continuar con el análisis, se encuentra que el personaje, en 12 escenas está fumando dentro de algún espacio cerrado, y aunque primordialmente es su departamento, también lo hace en el cuarto del hospital, o en el consultorio médico, e incluso, en el manicomio. Solo hay 3 escenas en las que fuma en exteriores. Se debe señalar que el personaje que Joaquin Phoenix interpreta, tiene trastornos mentales y físicos, lo cual lo lleva a una descomposición corporal y actitudinal; esto hace que el análisis se haya dividido en tres fases la forma en la que Arthur Fleck fuma, una es vestido como civil, otra es caracterizado como Joker y otra (por lo regular en su hogar), desnudo del torso. En este sentido, se encontró que, de las 15 escenas, en 7 tiene alguna parte de su cuerpo desnuda, mientras que, en 8, está vestido; cabe señalar que, de esas 8, en 4 viste de forma “normal”, 3 customizado como Guasón, y 1, con la ropa del manicomio.

Tras estas anotaciones, y de acuerdo con lo que se construyó en la tabla 3, es importante mencionar que el personaje tiene muchos momentos sin diálogos, la música se apodera de la pantalla, y potencializa las emociones del personaje. Así, se debe aclarar que, a lo largo del filme, el uso del cigarro no se ve menoscabado o potencializado por la transformación de Arthur Fleck al Guasón, el ritmo es el mismo, el tiempo en pantalla del objeto no es mayor y la narrativa de este tampoco cambia.

Aquí es necesario señalar ciertos aspectos esenciales que ayudan a darle fuerza al uso del cigarro. El primero, es el uso de dos piezas musicales diferentes; tal y como se

señala en la tabla 3, la primera, se presenta en la escena 11. Se escucha *That's Life* de Frank Sinatra; en ese momento, Guasón mata a Randall. La segunda es *Rock & Roll Part. II*, de Gary Glitter, esta canción se escucha en la escena número 12, cuando Arthur Fleck se ha asumido como Joker y sale de su departamento; dichas composiciones se utilizan cuando el personaje logró la transición.

El siguiente elemento que debe considerarse son las líneas (guion), que el personaje emite en momentos esenciales de su vida. La primera, es: *"You know what really makes me laugh. I used to think that my life was a tragedy, but now I realize, it's a fucking comedy"* (Phillips, 2019); esta se da en la escena número 10, este diálogo lo emite a su madre antes de matarla. Y la otra es: *"You wouldn't get it"* (Phillips, 2019); la cual se da en la última escena —número 15—, donde al personaje se le ve fumando. Se hace alusión a estas líneas porque se convirtieron en frases célebres que no solo traspasaron la pantalla y fueron parte del colectivo común a nivel mundial e incluso fueron parte de comunicación digital como memes; sino que se convierten en un punto esencial para el personaje principal.

Finalmente, ya sea parado, sentado, solo o acompañado el personaje fuma de forma regular, por ende, el cigarro tiene el mismo peso cada vez que aparece en escena, dicho objeto deja de ser un elemento más de la escenografía, y logra convertirse en un elemento inherente al personaje; el cual lejos de apartarse de este, lo integra a su forma de ser.

Para concluir el análisis de este largometraje, en la Figura 1 se muestran algunos fotogramas donde se puede apreciar al personaje principal fumando en distintas circunstancias. Cabe notar que solo son algunos ejemplos de los momentos en que el cigarro puede ser observado en pantalla.

Figura 1

The Joker / Arthur Fleck fumando o con el cigarro en la mano



Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes obtenidas de capturas de pantalla del largometraje.

Tabla 4*Análisis a The Brutalist*

Escena #	Duración	Lo que hace el personaje	Anotaciones
1	00:08:38-00:08:50	László Tóth sale de centro nocturno. Parado, platicando con la administradora del lugar. Noche. En ese momento, prende el cigarro	Diálogo complementado con melodía melancólica de piano
2	00:22:00-00:22:15	Parado. De noche, formado para que le toque comida. Habla con Gordon sobre oportunidades laborales	No hay música. Solo diálogo
3	00:24:22-00:25:00	Parado, de noche. El cigarro ya está prendido, después, enciende otro. Corte directo y él está en una fábrica. Close-up a la mano sosteniendo el cigarro. Otro corte y él observa las chispas de la soldadora con el cigarro en mano	Se escucha de fondo las noticias sobre Hungría y la Segunda G.M. Música de tensión
4	00:25:46-00:26:09	Día, parado, cigarro prendido. Charla con clienta sobre el diseño del mueble realizado	Solo diálogo
5	00:39:58-00:40:33	Parado. De día, en casa de Van Buren. Trabajando en la renovación del espacio asignado. Da órdenes a los que trabajan en el estudio/biblioteca	Piano con música melancólica
6	00:40:30-00:41:03	Parado. Día. Afuera de la casa (azotea) de Van Buren. Interactúa con Gordon	Piano con música melancólica. Diálogo
7	00:45:00-00:45:37	Parado. De noche, discute con Van Buren. Prende el cigarro cuando el empleador "está a cuadro".	Solo diálogo
8	00:59:39-1:00:12	En centro nocturno, sentado y luego se para. Baila y se ve cómo prende el cigarro. Sonríe, está borracho. En el baño está fumando y se inyecta heroína	Música del centro nocturno (Jazz/Blues)
9	01:02:49-01:03:31	Parado. Día, en la calle. Levanta un gato y camina. El chofer de Van Buren lo está esperando para que vaya a trabajar para el empresario	Noticia sobre la crisis de los opioides
10	01:31:58-01:34:10	Parado. Casa de Van Buren. Arquitecto explica la obra. Utiliza el cigarro para señalar. No se ve cuando lo prende.	Solo diálogo

11	01:58:23-01:58:58	Parado. Discute con Leslie (otro arquitecto), sobre las modificaciones. Se muestra cuando saca el cigarro de la cajetilla. László Tóth "sale de cuadro" mientras fuma	Solo diálogo
12	02:12:00-02:13:00	Cena en casa de Gordon. László y familia preguntan sobre la familia; intercambio de diálogos. Prende el cigarro	Solo diálogo
13	02:24:00-02:24:55	Día, en nuevo trabajo. László dibuja y con la otra mano fuma pipa. Michael (su amigo), le pide que regrese con Van Buren	Piano con música melancólica. Diálogo
14	02:30:50-02:32:09	Exterior. Sentado con Van Buren en cafetería italiana esperando a Orazio.	Solo diálogo
15	02:32:20-02:33:00	Caminando hacia minas de cantera; escena muy corta. László lleva cigarro en la mano	Solo diálogo
16	02:36:08-02:36:40	Fiesta en Italia (en la cantera). Parado, bailando, bajo la influencia del alcohol y drogas. Él se aparta y se va a otro lado.	Música y poco diálogo (casi inaudible). Después de bailar, se presenta la escena donde Van Buren lo viola
17	02:45:27-02:45:57	Día. En la obra. Parado explica los cambios que se le hicieron a la obra. El cigarro lo usa para señalar	Solo diálogo

Fuente: Elaboración propia.

Los datos presentados muestran que de las 3 horas y 36 minutos que dura la película: *The Brutalist*, solo 16 minutos con 15 segundos se muestra “a cuadro” el cigarro; aquí lo interesante, al igual que en el otro filme analizado, es que pareciera que dicho objeto se encuentra más tiempo en pantalla, y que el personaje principal fuma en cada una de las escenas en las que interactúa; pero esto no es así, una vez más, el ritmo narrativo, la tensión con la que vive el personaje, la presión a la que es sometido, la historia de vida, sus acciones y demás hacen parecer que el humo y el propio cigarro, o la simple acción de fumar están presentes en todas las secuencias donde László Tóth interactúa.

Por otro lado, la tabla 4 muestra que el cigarro está en pantalla durante 17 escenas. De este total, el personaje principal aparece fumando 8 escenas al interior de algún espacio cerrado; mientras que 9 escenas transcurren en el exterior o al aire libre. En este sentido, el cigarro se utiliza como extensión del personaje, es parte de la personalidad y es usado de forma indistinta en la calle, en la oficina, en un centro nocturno, o donde László Tóth se encuentre.

Sumado a esto, la interacción que tiene con otras personas tampoco le hace fumar más o menos, incluso los diálogos que tiene a lo largo de la película tampoco significan un punto de inflexión para que el personaje deje de fumar o lo haga con mayor frecuencia.

Como se pudo analizar, el cigarro le sirve al personaje para señalar algún objeto, dar un punto de vista e incluso calmarse. Se puede decir que es un elemento que “está, sin estar”; se sabe que en cualquier momento será parte del personaje y que se mostrará de forma parcial o total.

Se debe anotar que no importa si es mañana, tarde o noche, el cigarro se encuentra presente, no tiene una función de temporalidad ni tampoco le sirve al personaje como símbolo para enmarcar algunas cuestiones narratológicas; cuando László Tóth fuma, es porque así lo quiere, no porque cada cierto número de escenas lo demande o porque le ayude a resolver algún inconveniente. Así, este objeto, junto con todo lo que conlleva, tiene un matiz artístico, pero también natural e inherente al personaje principal, se adapta a la historia y no se concibe como un objeto que forzosamente deba aparecer para revitalizar las secuencias o la propia historia.

Es importante señalar que en este largometraje la música se vuelve un continuo a lo largo del filme, la banda sonora, la cual se compone en su mayoría por partituras basadas en piano, ayuda a entender los momentos por los cuales no solo atraviesa el personaje, sino que crea una atmósfera que sirve para entender las carencias, necesidades y sufrimiento de la población migrante a Estados Unidos; particularmente, sirve como cristal que refleja el estado de ánimo de László Tóth; quien, a lo largo de la película vive en constante depresión y tristeza.

Por otro lado, este estudio no busca realizar un análisis comparativo de los personajes principales; sin embargo, hay algunas anotaciones que deben mencionarse para tener una idea clara de la psique de ambos personajes. En primer lugar, László Tóth se diferencia de Arthur Fleck porque cuando fuma, está vestido —en ninguna escena está desnudo—; en segunda instancia, no mata a nadie, como tercer punto, es adicto a las drogas y al alcohol. Aunado a esto es importante acotar que estos dos hombres, fueron violados por otro hombre. En el caso de Arthur Fleck, su padrastro abusó de él constantemente cuando era niño; a László Tóth, su jefe —Van Buren— lo viola de adulto durante una fiesta².

Si bien las películas analizadas tuvieron dos temáticas totalmente diferentes entre sí, el uso del cigarro en ambos filmes comparte algunos elementos en cuanto al significado del cigarro; sin embargo, hay otros aspectos que, si bien la teoría indica que el cigarro se emplea para cierta simbología, los largometrajes no lo toman como tal.

Para concluir el estudio que se realiza a *The Brutalist*, en la Figura 2, se plasman algunos fotogramas donde se puede ver al personaje principal fumando en distintas circunstancias. Cabe notar que solo son algunos ejemplos de los momentos en que el cigarro puede ser observado en pantalla.

² En la película: *The Joker*, no se muestra una escena de violación, pero Arthur Fleck se da cuenta al leer el expediente médico de su madre, e incluso se muestra el texto y algunos recortes de periódico donde se especifica. En: *The Brutalist*, la escena de violación es explícita.

Figura 2*László Tóth fumando o con cigarro en la mano*

Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes obtenidas de capturas de pantalla del largometraje.

Para esclarecer los aspectos que el cigarro, en ambos filmes mostraron se desarrolló la Tabla 5. En este sentido, y a partir de la información teórica, las columnas señalan lo que este objeto suele inferir o a lo que hace alusión en las películas; pero, para lograr un mejor entendimiento, se realizó una división de lo que el cigarro representa y no representa en ambos productos audiovisuales.

Tabla 5*Aspectos que el cigarro refleja y no refleja en los filmes*

Lo que sí representa	Lo que no representa
No es parte de la escenografía	Independencia personal
Tensión del personaje	Transcurso del tiempo
Estilo y forma del personaje	Moda
Reflexión	Punto de inflexión
Estado emocional	Sueños y deseos de la persona
Ansiedad que vive el personaje	Ambiente oscuro/penumbra
Soledad del personaje	Sensualidad
Impulsividad del personaje	Olvido
Angustia del personaje	Ambigüedad del humo
Nerviosismo del personaje	Autocontrol
Parte de la personalidad	Autoconfianza
	Libertad del personaje
	Contemplación de la escena
	Elementos oníricos

Fuente: Elaboración propia

Como primer punto, el cigarro se enseñó como un objeto participante de la trama, no fue un objeto de adorno o parte de la escenografía, no ayudó a la decoración ni mucho menos a la paleta de colores, por el contrario, manifestó la tensión, el estilo y la forma de ser del personaje. Ayudó a reflexionar sobre las situaciones que tanto Arthur Fleck como László Tóth vivieron, se logró entender la soledad de los dos protagonistas, y representó la impulsividad de las acciones tanto del comediante, como del arquitecto. Sumado a ello, el cigarro le sumó mayor angustia al personaje, lo cargó de nerviosismo y por supuesto, se puede inferir que este objeto constituye parte esencial de su personalidad.

Por el contrario, el cigarro, en el caso de estos filmes, no representó estatus social, tampoco les dio autoridad a los personajes, ni mucho menos se convirtió en un símbolo de poder sobre otras personas. Tampoco sirvió como ícono de independencia, autoconfianza y autonomía tanto para Arthur Fleck como para László Tóth. No es un accesorio para estar a la moda, ni tampoco les brinda a los personajes la idea de una mejor vida futura e incluso de tener sueños de grandeza. Por el tipo de filmes, el cigarro se aleja del significado proveniente de la sensualidad, el autocontrol y el olvido; es más, ambos personajes carecen de estos calificativos y características, carecen de libertad y pareciera que en ocasiones están “atados” a un destino de soledad, desventura, sufrimiento y locura.

El cigarro, tampoco se representa como un producto comercial, no es patrocinado por alguna marca, ni tampoco se convierte en un objeto al que la audiencia deba poseer, en aras de lograr un estatus social; incluso, el uso de dicho objeto por parte de los personajes se convierte en algo que no se condiciona a alguna interacción en específico, tampoco se convierte en un símbolo que reemplace algún elemento en pantalla; por el contrario, es un objeto que, al igual que el personaje está “a cuadro”, para mostrar algo que el personaje siente.

En cuanto a los elementos que se pueden o no reflejar relacionados a la narrativa, existen algunos que el cigarro, en esta ocasión no representaron; por ejemplo, el paso del tiempo, en ningún momento se utiliza el humo del cigarro o el consumo de este para establecer alguna especie de elipsis; tampoco se convierte en un punto de inflexión donde el público ubique que a partir de cierto acto de fumar el personaje haya cambiado.

Relacionado al ambiente, el cigarro no determina el mismo, es el propio personaje el quien al usarlo decreta cómo fue la historia y los acontecimientos; en este sentido, no se trata de un ambiente de penumbra, las películas en sí tienen una estética que no se ve interrumpida o modificada por el uso del cigarro. El humo en sí, no se convierte en un objeto que denote ambigüedad, los personajes tienen una serie de trastornos, pero estos no son causados por dicho objeto; de hecho, ambos filmes son perfectamente claros y no dejan espacio a la duda o malas interpretaciones.

Con relación a otros personajes que se presentan en las dos películas, es importante señalar que el cigarro — en manos de los personajes —, puede ser incidental en el marco

de toda la escena; sin embargo, es parte esencial del arco del personaje, es decir, es algo intrínseco a ambos y si bien el objeto en sí no tiene interacción con otras personas dentro de la escena, se convierte en algo necesario para establecer la postura de Arthur Fleck y László Tóth.

Por otro lado, si bien ambos filmes pueden ser sumamente contemplativos en cuanto al desarrollo del personaje, y las propias escenas oníricas, el cigarro no brinda esos elementos por sí mismo; la historia sí lo hace, pero dicho objeto no es propuesto como un elemento que busque la contemplación de los espacios. La fuerza del diálogo no radica en el uso de este objeto, e incluso, las piezas musicales no se ven potencializadas por el humo, o el propio cigarro. De esta forma es que queda interpretada la Tabla 5, la cual, como se mencionó sirve para entender cuáles fueron los aspectos que el cigarro sí representa en ambos filmes y cuáles no son representados.

Es importante mencionar algunas semejanzas y diferencias esenciales que se pueden apreciar en las dos películas analizadas. A saber, ambos filmes presentan la historia de un personaje masculino que ronda los cincuenta años, depresivos por sus contextos sociales, familiares, de salud y con problemas para socializar. Sumado a esto, tanto Arthur Fleck, como László Tóth tienen una mujer a su lado; el primero convive con su madre, mientras que el segundo con su esposa. Aparentemente, están unidos a ellas respectivamente, pero esto no es así, pues son personajes solitarios que carecen de empatía por los seres que les rodean.

Finalmente, las historias se presentan en cronologías temporales distintas, mientras que *The Brutalist* se enmarca a finales de los 40, *The Joker*, se ubica durante los años 70 —esto se deduce a partir de los sucesos presentados y la propia historia de Batman—. Ambas historias conjugan en una narrativa que se ve enmarcada por una sociedad polarizada por cuestiones económicas, particularmente la clase trabajadora está oprimida por la clase dominante. Estéticamente las paletas de colores son oscuras y no se caracterizan por tener una saturación en sus colores. En cuanto a la música original de ambos largometrajes, estos son sombríos, decadentes y melancólicos; dicha situación sonora, ayuda a enmarcar la psique de los personajes principales.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El estudio realizado permite entender que el cine cuenta con un lenguaje que puede ser sutil y también complejo, que muestra los acontecimientos, las conductas, los sentimientos y las ideas a través de acciones implícitas o explícitas. Además, el empleo del cigarro en las distintas escenas analizadas se convierte en un recurso que no solo le da fuerza a la ideología del personaje, sino que le brinda cierta personalidad, la cual merece ser analizada y entendida como parte de la historia.

También, con el paso de la investigación se encuentra que el uso del cigarro no solo tiene que ver con mecanismos de consumo que una persona puede tener ante ciertas situaciones, como nerviosismo, depresión, tristeza, agitación, etc., sino que se puede vincular con la psique de los personajes, la forma de hablar y de expresarse; sin embargo, también se encuentra que utilizar este objeto no siempre sigue los cánones

que la literatura especifica, pues no siempre se le da la misma simbología y representación que en otros filmes sí pudiera tener.

Lo anterior no significa que el recurso del tabaco sea más o menos valioso, en estos casos, el cigarro dota al largometraje de otros significados que quizás en otros filmes no se tenga; en este caso, los personajes —Arthur Fleck y László Toth—, presentan varias similitudes en cuanto a forma de ser e incluso patologías, tales como ser depresivos o la dificultad de convivir con las personas que les rodean, incluso son un tanto autodestructivos y pareciera que el contexto en el que se desarrollan, les defrauda.

En el caso de *The Joker* y *The Brutalist*, el cigarro confiere a los personajes principales cierta autonomía, pero también la carga de una personalidad propia que hace que, de una u otra forma se vean reflejados con el espectador/audiencia. La utilización de este objeto no tiene la intención de invitar a su consumo, o enaltecer el acto de fumar; se debe entender como una extensión de la narrativa que ayuda a contar una historia.

Finalmente, el objetivo de esta investigación se alcanza al haber identificado que el uso del cigarro en los dos filmes analizados tiene distintos significados y que si bien la literatura en ocasiones identifica a este objeto como un aditamento que le da autonomía, independencia, seguridad y demás cuestiones relacionadas al poder a los personajes, en el caso de *The Joker* y *The Brutalist*, no es así, pues tanto Arthur Fleck como László Toth, tienen ciertas características que, en suma, son todo lo contrario a lo que la teoría —en cuanto al uso del tabaco—, afirma. Sumado a esto, se encuentra que el cigarro no es un mero adorno estético, se convierte en parte de la narrativa. Por su parte, el humo, cuando se encuentra en pantalla no tiene una lectura simbólica o hace referencia a lo estipulado en párrafos anteriores.

Así, se puede afirmar que el cigarro, en ambos casos, se convierte en una extensión y forma de expresión de los personajes; mismos que tienen dolencias y personalidades similares. Finalmente, ambas películas se configuran como productos audiovisuales que logran capturar, mediante sus personajes, la relevancia que tiene el cigarro al momento de contar una historia.

6. REFERENCIAS

Aesthesis Psicólogos Madrid. (16 de noviembre de 2016). *Influencia del cine sobre la conducta*. Aesthesis Terapia Psicológica.
<https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/influencia-cine-sobre-conducta/>

Ayala, J. (2023). *El cine actual, desafío y pasión*. Océano.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2016). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Carrière, J. C. (1994). *The Secret Language of Film*. Pantheon Books.

- Casitas, R., García-García, R. y Barrueco, M. (2009). El cine como vector de expansión de la epidemia tabáquica. *Gaceta Sanitaria*, 23(3), 238-243. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2008.07.005>
- Cinescopia. (24 de agosto de 2011). *El cigarro y el cine: es importante el humo en la toma*. <https://cinescopia.com/el-cigarro-y-el-cine-es-importante-el-humo-en-la-toma/2011/08/>
- Cook, D. A. (2016). *A History of Narrative Film*. W.W. Norton & Company.
- Fernández Pérez, M. C. (2024). *El tabaco en el cine: representaciones, impacto reflexiones sociales* [trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/70499>
- González de Dios, J. y de la Cruz Amorós, E. (2021). Cine y tabaco, el comienzo de una polémica amistad para el adolescente. *Rev. Pediatr Aten Primaria*, 23(89), e23-e41.
- Gutiérrez, B. (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Cátedra.
- Krippendorff, K. (2023). *Content analysis. An introduction to its methodology*. Sage Publications, Inc.
- Martin, M. (2021). *El lenguaje del cine*. Gedisa editorial.
- McDonald, K. (2022). *Film Theory: The Basics*. Routledge.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia*. Oxford University Press.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The Content Analysis Guidebook* (2ª ed.). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071802878>
- Pacheco, M., de la Mata, M., Duque, L. y Tenorio, R. (23 de mayo – 3 de junio de 2022). *Los tóxicos en el séptimo arte: tabaco*. Interpsiquis 2022 – XXII Congreso internacional de psiquiatría, psicología y salud mental. Buenos Aires, Argentina. <https://psiquiatria.com/congresos/pdf/1-10-2022-1-pon81.pdf>
- Panofsky, E. (2004). *El significado de las artes visuales*. Alianza.
- Peña Vera, T. (2022). Etapas del análisis de la información documental. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 45(3). <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v45n3e340545>
- Pérez, G. (2016). Perdonen, ¿les molesta que no fume? El tabaco en el cine. *The Lighting Mind*. <https://www.thelightingmind.com/el-tabaco-en-el-cine/>

Phillips, T. (Director). (2019). *Joker* [Película]. DC Films; Warner Bros. Pictures; Village Roadshow Pictures; Bron Creative; Joint Effort Productions; Sikelia Productions.

Quintana Morraja, Á. (2020). Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del arte. *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen*, 35, 179-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=125874>

Sikov, E. (2010). *Film Studies: An Introduction*. Columbia University Press.

Sussman, S. (2025). *Tobacco in movies: Its history and future*. Oxford University Press.

Valente, O. (2024). *Cigarros y cine: cuando el humo crea una atmósfera única. Los Puros Hermanos*.

Yoel, G. (2004). *Pensar el cine. Imagen, ética y filosofía*. Bordes Manantial.

AUTOR/ES:

Rodrigo Urcid-Puga: Profesor-Investigador. Departamento de Medios y Cultura Digital. Escuela de Humanidades y Educación. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SIN), nivel: 1. Líneas de investigación: Análisis de productos mediáticos; Innovación educativa; Planeación y Comunicación Estratégica.

rurcid@tec.mx

Índice h: 5

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5102-3558>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=ky0Z37IAAAJ&hl=es&oi=ao>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Rodrigo-Urcid>

Scopus: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57219570307>

ARTÍCULOS RELACIONADOS:

- Capapé Poves, E. y Oliva Cantín, H. J. (2024). Caracterización del relato audiovisual interactivo en el catálogo de Netflix España (2024). *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-500>
- Freire-Sánchez, A., Fitó-Carreras, M., y Vidal-Mestre, M. (2024). Intertextualidad entre literatura, cinematografía y educación: el patrón narrativo estratégico en El arte de la guerra y Juego de Tronos. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 57, 1-24. <https://doi.org/10.15198/seeci.2024.57.e887>
- Gascón-Vera, P., Zamora-Martínez, P. y Marta-Lazo, C. (2023). La comedia cinematográfica aragonesa contemporánea. Claves creativas de sus cineastas y productores/as. *Revista Latina de Comunicación Social*, 82, 1-21. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2024-2223>
- Marcos Ramos, M. y Pérez Morán, E. (2025). ¡Sí, chef! Análisis de la estructura narrativa de la primera temporada de The Bear (fx, 2022). *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 18(1), 1-18. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.14305>
- Santos, B. V. D. y Pereira, J. B. (2024). Welcome to America! Mad Men, mídia, masculinidades e o imaginário americano. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 47, e2024108. <https://doi.org/10.1590/1809-58442024108pt>

VivatAcademia

revista de comunicación

ISSN: 1575-2844