



CINETECA
NACIONAL
DE CHILE

Play

(Alicia Scherson, 2005)

FICHA DE MEDIACIÓN

La Cineteca Nacional de Chile, institución que forma parte del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, trabaja para acercar el cine chileno a niñas, niños y jóvenes de todo el país a través de la línea de mediación escolar desarrollada por el área de Programación y Públicos. Este trabajo se materializa en experiencias formativas, cineclubes escolares y el acceso a películas patrimoniales, promoviendo el cine como una experiencia educativa, cultural y de encuentro.

La colección Fichas de mediación del archivo de la Cineteca Nacional de Chile tiene como propósito acercar el patrimonio audiovisual a diversos públicos, destacando su valor cultural y promoviendo experiencias significativas a partir de las películas que resguarda.

El archivo de la Cineteca Nacional de Chile reúne más de 6.000 títulos, entre ellos la filmación chilena más antigua conservada hasta hoy, *Ejercicio jeneral del Cuerpo de Bomberos* (1902) (sic). Actualmente, más de 700 producciones se encuentran disponibles de forma gratuita en su sitio web, invitando a descubrir, reflexionar y dialogar en torno a nuestra memoria audiovisual.

Desde su creación en 2006, la Cineteca Nacional de Chile ha asumido la misión de salvaguardar y difundir el patrimonio cinematográfico y audiovisual del país. En este marco, resguarda más de 23.000 rollos de material薄膜ico en bóvedas climatizadas, cumpliendo con estándares internacionales de conservación. Este trabajo técnico y humano permite que las películas, en todos sus soportes, permanezcan accesibles para las generaciones futuras y continúen dialogando con nuevos públicos.

Estas fichas invitan a mirar, sentir y experientiar el cine chileno como una forma de explorar quiénes fuimos, quiénes somos y cómo el cine nos ayuda a imaginar lo que podríamos ser.



Ficha técnica

Título: Play

País: Chile

Año: 2005

Idioma: Español

Formato: 35mm, color.

Género: Ficción

Duración: 105 minutos

Dirección: Alicia Scherson

Guion: Alicia Scherson

Elenco: Viviana Herrera, Andrés Ulloa, Coca Guazzini, Aline Kuppenheim

Casas productoras: Parox, La Ventura, Paraíso Production, Diffusion y Morocha Films

Producción: Sergio Gándara, Macarena López

Dirección de fotografía: Ricardo de Angelis

Montaje: Soledad Salfate

Música: Joseph Costa, Marc Hellner

Sonido: Miguel Hormazábal

Estreno: 8 de septiembre de 2005

Edad recomendada: 14 en adelante

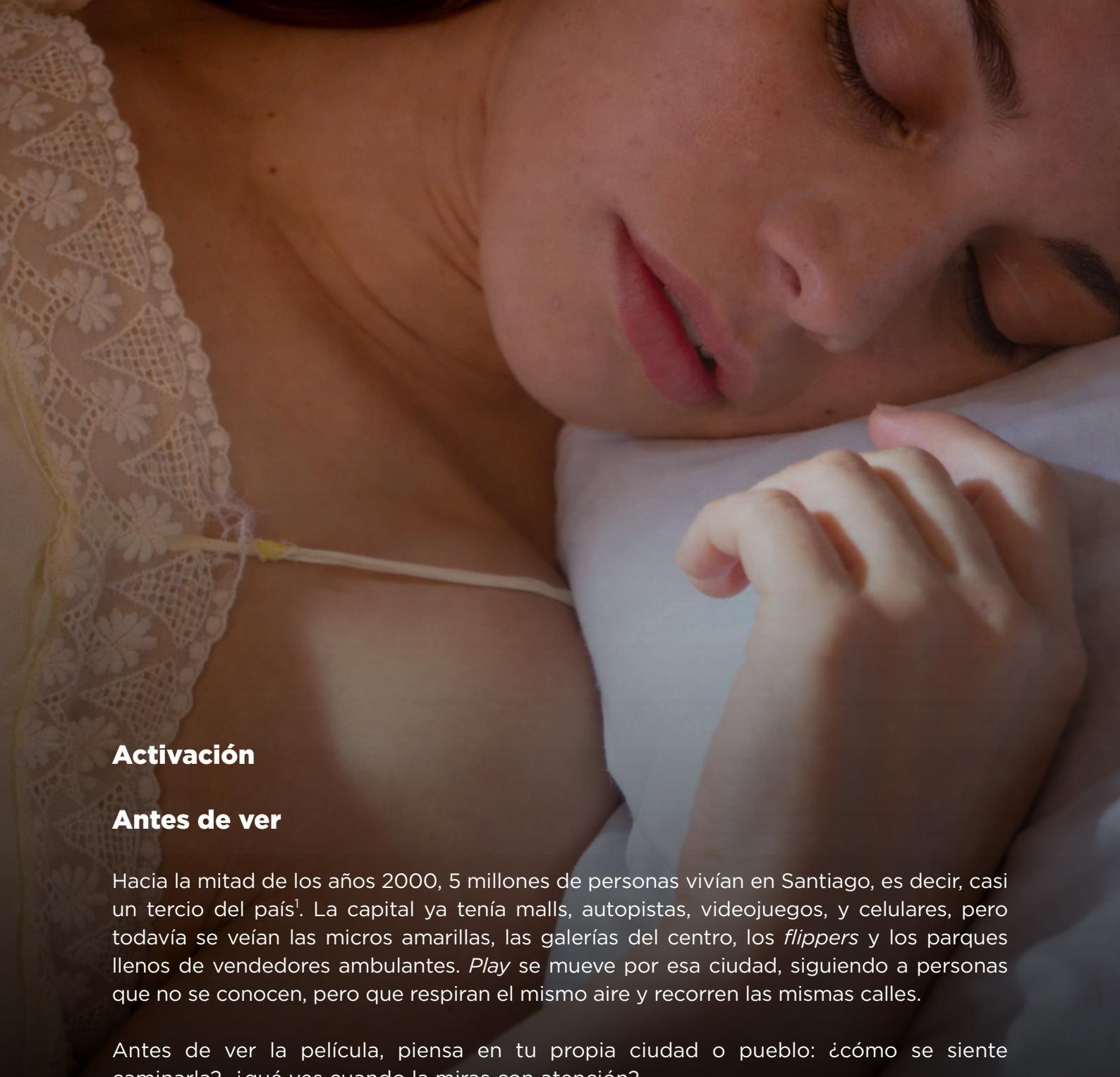


Sinopsis

Play es una película acerca de Tristán, un hombre solo y con el corazón roto, que trata de recobrar algo que nunca tuvo; y de Cristina, la silenciosa testigo de su caída. Cristina cuida a un moribundo en una ciudad modesta. Tristán sufre de amor en una ciudad cómoda y moderna. Irene no quiere a Tristán, Cristina no quiere a Manuel y la ausencia de amor es un microscopio que magnifica lo efímero. *Play* es una fábula urbana que busca las claves que nos hacen respirar sobre una ciudad que se niega a sí misma y se esconde en universos pequeños.

¿Dónde estamos?

En la segunda mitad de la década del 2000, el cine chileno vivía un cambio importante. Apareció una nueva generación de cineastas que comenzó a trabajar con cámaras digitales, presupuestos pequeños y miradas más íntimas. A este movimiento se le llamó Novísimo Cine Chileno: películas centradas en la ciudad, en las relaciones personales, en las dudas y pequeñas crisis de la vida cotidiana. Historias más fragmentadas, sensibles y subjetivas, alejadas del cine tradicional y de los grandes relatos.



Activación

Antes de ver

Hacia la mitad de los años 2000, 5 millones de personas vivían en Santiago, es decir, casi un tercio del país¹. La capital ya tenía malls, autopistas, videojuegos, y celulares, pero todavía se veían las micros amarillas, las galerías del centro, los *flippers* y los parques llenos de vendedores ambulantes. *Play* se mueve por esa ciudad, siguiendo a personas que no se conocen, pero que respiran el mismo aire y recorren las mismas calles.

Antes de ver la película, piensa en tu propia ciudad o pueblo: ¿cómo se siente caminarla?, ¿qué ves cuando la miras con atención?

- Cuando piensas en tu ciudad o barrio, ¿qué imágenes te llegan primero? (colores, sonidos, olores, tipos de personas, objetos, letreros, etc.)
- ¿Hay personas con las que te encuentras frecuentemente en tus trayectos? ¿Qué sabes de ellas? ¿Cómo te imaginas sus vidas?
- ¿Qué lugar de tu ciudad o pueblo te parece más “cinematográfico”? ¿Por qué?
- Si tuvieras que convertir tu localidad en un videojuego, ¿cómo sería el “nivel” en el que vives tú (dificultades, recompensas, peligros)?

(¹) Instituto Nacional de Estadísticas (INE). (2003). Censo de Población y Vivienda 2002: Síntesis de Resultados. Santiago de Chile: INE. Disponible en: <https://www.ine.gob.cl/docs/default-source/censo-de-poblacion-y-vivienda/publicaciones-y-anuarios/2002/sinteticensal-2002.pdf>



Después de ver

Ya viste *Play*. Ahora la ciudad de Santiago no es solo un fondo, sino un elemento vivo. Quedaron dando vueltas los colores, la música, los videojuegos, las micros, los parques, las casas de distintas clases sociales, además de la forma en que la cámara mira a Cristina y a Tristán. Antes de tratar de “explicar” todo, quédate un momento con las imágenes y sensaciones que se te quedaron en la cabeza.

- ¿Hubo alguna escena que te haya dejado pensando? (piensa en cómo está filmada: colores, cámara, sonido, música, efectos especiales, montaje).
- ¿Cómo cambia tu forma de mirar a Cristina a lo largo de la película? ¿Y a Tristán?
- ¿Cómo describirías el Santiago que aparece en *Play*? ¿Te parece una ciudad bonita, triste, caótica, absurda, solitaria...? Explica con una escena.
- En la película hay momentos realistas y otros que se sienten casi fantásticos (la polilla, la pelea tipo videojuego, etc.). ¿Cómo afectan estos momentos tu manera de entender la historia?



Entrar en la película

A veces una ciudad conocida cambia cuando la miramos distinto. *Play* no solo cuenta dos historias: propone una forma de observar Santiago. La cámara recorre parques, flippers, galerías y casas de distintos mundos, combinando colores brillantes, música que refleja los mundos internos de los personajes y momentos casi fantásticos. La película nos invita a fijarnos en cómo los protagonistas se mueven, qué ven y qué ocultan las imágenes sobre la vida en la ciudad.

Un punto de partida

En *Play*, Alicia Scherson mezcla realismo y juego para seguir a Cristina y Tristán, dos vidas que se rozan sin encontrarse del todo. Desde la mirada silenciosa de Cristina, la película transforma lo cotidiano en pequeñas revelaciones: sonidos de videojuegos, canciones que solo escucha un personaje, escenas que se cruzan. Los contrastes entre sus recorridos —trabajos, casas, clases sociales— se vuelven parte del relato.

Los momentos fantásticos (la polilla, la pelea al estilo de *Street Fighter*) no rompen el realismo, sino que lo resaltan, como si la imaginación fuera otro modo de habitar la ciudad. *Play* nos invita a pensar en cómo miramos a otros y qué historias caben en una ciudad que parece moderna, pero donde cada quien vive desde un lugar distinto.

- ¿En qué momentos sentiste que la película se volvía un “videojuego”? Piensa en la pelea, los sonidos, las gráficas, las repeticiones. ¿A qué te recordó? ¿Qué te pasó a ti?
- ¿Cómo usa la película el color para construir mundos distintos (la casa de la madre de Tristán, el departamento de Don Milo, el bar, el parque, el centro)? Elige un espacio y descríbelo visualmente, según lo recuerdas.
- Cristina pasa gran parte de la película mirando a otros (Tristán, Irene, Manuel, Don Milo, la ciudad). ¿Cómo se nota eso en la puesta en escena y la cámara?



Actividades

Una película no termina cuando se encienden las luces.

Estas actividades te invitan a seguir pensando, mirando y creando a partir de *Play*. No se trata de entenderlo “todo”, sino de volver a la ciudad, a sus colores y a sus personajes desde tu propia experiencia.

- **Sensorial:**

La ciudad también se siente.

Dibuja o describe tres lugares de *Play* (parque, flippers, casa de Milo, barrio alto, entre otros). Asocia a cada uno un color, un sonido y una emoción.

- **Crítica:**

¿Quién mira a quién?

Conversa con alguien más o piensa: ¿cómo muestra *Play* las diferencias de clase en Santiago? ¿Desde qué mirada seguimos a Cristina y a Tristán?

Escriban una frase de acuerdo y una de desacuerdo sobre lo que la película dice de la ciudad.

- **Creativa:**

Cambiar la forma cambia la historia.

Elige una escena y reimagínala:

- como un nivel de videojuego (puede ser cualquiera que hayas jugado)
- como una historia de redes sociales
- o como una foto o plano inventado.

Incluye un elemento visual propio de la película (color, objeto, lugar, símbolo).

- **Patrimonial:**

El Santiago de 2005 que nos muestra *Play* hoy se lee como un “archivo”.

¿Qué conserva la película que hoy ha cambiado —o sigue igual— en la ciudad?

Escribe una carta breve a futuros espectadores explicando qué dice esta película sobre el Chile de hoy.

Mi experiencia / Bitácora:

Las películas del archivo de la Cineteca Nacional de Chile son ventanas a otras formas de ver el país. *Play* guarda un Santiago del 2005: *flippers*, micros amarillas, contrastes sociales y vidas que se rozan sin encontrarse. También deja preguntas sobre cómo miramos la ciudad y cómo miramos a otros.

¿Qué te dejó esta historia sobre el amor, la desigualdad y la imaginación urbana?

Toma una libreta, una hoja, y escribe o dibuja tu experiencia, las imágenes que se te quedaron y cualquier reflexión que haya surgido.





Si ya viste *Play*, también podrían interesarte estas películas de la Cineteca Online

- ***La sagrada familia*** (Sebastián Lelio, 2006, 99 min): Una pieza clave del Novísimo Cine Chileno. Filmada casi como un experimento, muestra un fin de semana donde las tensiones afectivas y familiares estallan en un ambiente aparentemente controlado. Comparte con *Play* la mirada íntima, el uso del espacio y un sentido de observación muy atento a los gestos y silencios.
- ***Se arrienda*** (Alberto Fuguet, 2005, 110 min): Un retrato generacional sobre la adultez joven en el Chile de los 2000, marcado por la frustración, los retornos y la sensación de no encontrar lugar. Si en *Play* vemos recorridos emocionales por Santiago, aquí seguimos a un personaje que vuelve a una ciudad que ya no lo reconoce.
- ***Turistas*** (Alicia Scherson, 2009, 94 min): También dirigida por Alicia Scherson, explora el desconcierto afectivo desde una mirada delicada y humorística. Una mujer en crisis abandona, casi sin querer, las expectativas que otros tienen sobre ella. Como *Play*, pone su atención en el paisaje, lo cotidiano y en personajes que buscan reconectar consigo mismos en medio de cambios personales profundos.



**CINETECA
NACIONAL
DE CHILE**